

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE ARTES  
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS**

**GABRIELA POLLI MARCHIORO**

**FRAGMENTOS ESTÓRICOS**

**PROF. Me. RODRIGO NÚÑEZ**

**Porto Alegre, 2015.**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**  
**INSTITUTO DE ARTES**  
**BACHARELADO EM ARTES VISUAIS**  
**GABRIELA POLLI MARCHIORO**

**FRAGMENTOS ESTÓRICOS**

Trabalho de Conclusão de Curso realizado como requisito obrigatório para a obtenção do grau de Bacharela em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Me. Rodrigo Núñez

Banca examinadora:

Profa. Dra. Marilice Villeroy Corona

Profa. Dra. Daniela Pinheiro Machado Kern

**Porto Alegre**

**2015**

## **Agradecimentos**

Agradeço à minha família, pelo amor e constante apoio à minha educação, principalmente ao meu pai, por sempre reforçar a importância da obtenção dos mais variados conhecimentos durante a vida.

Agradeço ao Higor, pelo companheirismo, proteção e auxílio, por me acalmar e me motivar sempre. Não posso esquecer da Hellem, prima, amiga e irmã, que sempre esteve ao meu lado.

Agradeço a Rodrigo Núñez, orientador deste trabalho, pela paciência, presença e atenção, me ajudando a tornar este trabalho realidade e, principalmente, finalizá-lo da melhor maneira. Agradeço as professoras Marilice Corona e Daniela Kern, pelas contribuições como banca examinadora.

Agradeço à equipe da Biblioteca Central da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, pela amizade e compreensão, principalmente ao Departamento de Serviços aos Usuários e ao Comut. Sempre envolvidas e prontas para ajudar no que pudessem. Em especial para Gilca e Priscila.

Agradeço à Capes pela oportunidade de participar do programa Ciência sem Fronteiras. Foi na Parsons the New School for Design, universidade em que fui recebida, que comecei esta produção artística. Agradeço muito ao professor Kenneth Millington, desta mesma universidade, quem me ajudou a encontrar o caminho para este trabalho.

Por fim, agradeço aos meus animais de estimação pelo carinho incondicional recebido diariamente, me acalmando e me deixando feliz, meus colegas de trabalho pela compreensão em relação à produção deste trabalho e meus amigos Rodrigo, Douglas, Elisa, Roberta e Rose, pelo apoio, amizade e ajuda, seja ela qual tenha sido.

## Resumo

Este trabalho apresenta uma reflexão acerca do processo de criação em poéticas visuais de uma produção em pintura à óleo e acrílica, realizada entre os anos de 2014 e 2015. Ele abrange os motivos da criação e reflexões sobre pontos estéticos e pictóricos da produção, além de falar sobre as referências artísticas que ajudaram a formatar o que foi produzido. Fragmentos Estóricos é o nome geral para diversas séries de pinturas que, para serem criadas dependeram da pré-existência de um mundo fantástico. Os eventos estóricos deste mundo foram transformados em cenas, enquadramentos cinematográficos, e fragmentados em pedaços menores, criando sequências visuais abertas a interpretações. A principal característica da produção é a necessidade de construção de uma narrativa do universo criado anteriormente. Além disso, uma das particularidades do processo é a presença de um mural onde as mais diversas referências são coladas. Há imagens relativas à área da arte, da ilustração, do cinema e dos *games*, além de anotações e rascunhos feitos durante a produção.

Palavras-chave: fantástico, narrativa, sequência, pintura.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Gabriela Marchioro. <i>Your Journey</i> . 2014.....	8
Figura 2 – Rembrandt van Rijn. <i>Aula de Anatomia do Dr. Nicolas Tulp</i> . 1632...	11
Figura 3 – Diego Velázquez. <i>As Meninas</i> . 1656 .....	12
Figura 4 – Foto do mural de inspirações.....	12
Figura 5 – Gabriela Marchioro. <i>Sem Título</i> . 2015.....	13
Figura 6 – Gabriela Marchioro. <i>Sem Título</i> . 2015.....	13
Figura 7 – Referências para a produção da figura 8 .....	14
Figura 8 – Gabriela Marchioro. <i>Sem Título</i> . 2015.....	14
Figura 9 – Gabriela Marchioro. <i>Sem Título</i> . 2015.....	18
Figura 10 – Gabriela Marchioro. <i>Autorretrato</i> . 2014 .....	19
Figura 11 – Gabriela Marchioro. <i>Sem Título</i> . 2015.....	19
Figura 12 – Gustave Doré. Ilustração do livro <i>Dom Quixote de La Mancha</i> .....	22
Figura 13 – Gustave Doré. Ilustração do livro <i>Dom Quixote de La Mancha</i> .....	22
Figura 14 – John Everett Millais. <i>Ophelia</i> . 1851 - 1852.....	23
Figura 15 – John William Waterhouse. <i>The Lady of Shallot</i> . 1888 .....	23
Figura 16 – Malcolm T. Liepke. <i>Turned Back</i> . 2015 .....	26
Figura 17 – Sam Wolfe Connely. <i>Drowned</i> . 2014.....	26
Figura 18 – João Ruas. <i>Ks #01</i> . 2014.....	27
Figura 19 – Donato Giancola. <i>Joan of Arc</i> . 2012 .....	30
Figura 20 – Greg Manchess. <i>Above the Timberline</i> . 2008.....	30
Figura 21 – Brad Reuben Kunkle. <i>A Projection of Engagement</i> . 2012.....	31
Figura 22 – João Ruas. <i>Outono</i> . 2014.....	31

## SUMÁRIO

<b>Introdução.....</b>	<b>6</b>
<b>Prólogo.....</b>	<b>7</b>
<b>Processo .....</b>	<b>8</b>
<b>Sequencialidade Narrativa e Enquadramento .....</b>	<b>15</b>
<b>Fragmentação.....</b>	<b>16</b>
<b>Imaginário e Fantástico .....</b>	<b>20</b>
<b>Realismo Imaginativo .....</b>	<b>24</b>
<b>Referências Artísticas.....</b>	<b>27</b>
<b>Conclusão .....</b>	<b>32</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>35</b>
<b>Anexo A – Fragmentos Estóricos – Série I .....</b>	<b>37</b>
<b>Anexo B – Fragmentos Estóricos – Série II .....</b>	<b>38</b>
<b>Anexo C – Fragmentos Estóricos – Série III .....</b>	<b>39</b>

## Introdução

O presente trabalho tem o objetivo de apresentar e explicar as séries de pinturas que compõem o grupo denominado Fragmentos Estóricos. Uma produção, em poéticas visuais, em tinta acrílica e à óleo, que tem como principal característica a necessidade de construção de uma narrativa fantástica durante o processo criativo. Entretanto, para que as pinturas sejam realizadas é fundamental a idealização de personagens e cenários, além da existência de relações sequenciais entre as imagens.

Para que o trabalho exista um mundo imaginário deve preexistir. As histórias vêm dele, por isso são acontecimentos estóricos. Estes que na fase preliminar da produção são tratados, na imaginação, como pequenas filmagens e assim, elaborados quase como um storyboard, rascunhados e destes retirados recortes. As imagens, resultantes dos recortes, são apresentadas em sequência, porém não são diretas como uma história em quadrinhos, existem lacunas temporais e espaciais entre as imagens, deixando a história aberta a interpretações

A fragmentação do trabalho – recortes e lacunas - apresenta-se desde sua criação, na forma de organização e utilização das referências, na fase de rascunhos e na produção e apresentação das pinturas. São como pedaços de um mundo perdido, que foram reunidos afim de contar novas histórias.

As referências deste trabalho provêm principalmente da ilustração, do cinema, que provenham da construção de um mundo fantástico, além da literatura e de jogos de RPG<sup>1</sup>, obras como Senhor dos Anéis e jogos como *Final Fantasy*<sup>2</sup> são os maiores influenciadores. Por utilizar diversos trabalhos de áreas diferentes, este trabalho, acontece sob um processo de criação e utilização de referências que lembra uma colagem, utiliza-se um mural de inspirações para a criação do mundo pré-existente, e um micro mural para cada imagem.

---

<sup>1</sup> *Role-Playing Game*, tipo de jogo em que os jogadores interpretam personagens e seguem sua história. Na modalidade de mesa, as histórias são criadas de maneira colaborativa entre todos os presentes, na modalidade digital, a história é pré-existente.

<sup>2</sup> Franquia japonesa de jogos de videogame, pertence à empresa Square Enix.

## Prólogo

O período da minha infância foi vivido em uma casa rodeada por árvores, mata virgem, animais silvestres. Por isso, as principais brincadeiras consistiam em devaneios e faz de contas neste ambiente natural. Cada dia era uma nova estória com um personagem em um mundo diferente, os animais eram o povo e os companheiros de cada jornada.

E assim, com o tempo, aconteceu um contato significativo com livros de fantasia e videogames<sup>3</sup>, uma consequência natural de minha geração<sup>4</sup>, o que reforçou a importância deste universo fantástico dentro do meu imaginário. Logo, era fascinante a característica, tanto da literatura quanto dos *games*, de fazer com que o leitor/jogador se sinta inserido nos cenários e vivendo as mesmas experiências dos personagens. Estas experiências fizeram despertar a necessidade de fazer com que outros sentissem o mesmo. E assim, usufríssem daquele sentimento de poder ser outra pessoa, ou viver em outro mundo. A ideia que parecia ainda mais excitante era poder fazer com que isso acontecesse utilizando minhas criações e histórias. Esta é a motivação para todos os trabalhos.

Após toda uma jornada no Instituto de Artes, surgiu a oportunidade de um intercâmbio. Foi nesta experiência em outro país, outra universidade e outra cultura que algo mudou. Inserida no curso de ilustração, em uma disciplina de pintura, os olhos se abriram para a oportunidade de mesclar os interesses – arte, ilustração, cinema e pintura – em um trabalho suficiente à diplomação no Brasil. Com a ajuda de um professor americano, um trabalho que satisfizesse as necessidades foi pensado.

*Your Journey* nasceu, um trabalho em pintura à óleo, composto por três telas (figura 1) dispostas em triângulo que, entre si, possuíam relações de cor e tema. Essas relações sugeriam uma narrativa e convidavam os espectadores a criar uma pequena estória. A recepção da turma, para qual foi apresentada, foi a esperada, cada aluno percebia uma estória diferente na composição de telas, de acordo com suas

---

<sup>3</sup> *Final Fantasy*, sendo uma franquia já com 28 anos, tendo 15 títulos principais e mais diversos spin-offs (inclusive dois filmes longa-metragem), esteve presente na maior parte da infância e da adolescência. Assim, acabou por influenciar diversos pontos da personalidade, sendo, inclusive, a razão pela escolha da profissão no futuro. Com *Senhor dos Anéis* não foi diferente - apenas foi posterior – por se relacionar com o jogo, fez com que o interesse pela literatura aflorasse.

<sup>4</sup> Nasci em 1990.



experiências anteriores. A resposta deles foi o que fez despertar o desejo de continuar com um trabalho semelhante, porém, mais extenso, mais aprofundado.



Figura 1 – óleo sobre tela, da série *Your Journey* (Sua Jornada)  
20x20, 18x24 e 18x24 pol – 2014 - Gabriela Marchioro  
Fonte: Arquivo Pessoal

## Processo

Para que uma imagem chame a minha atenção, a ponto de parar algum tempo na sua frente, ela deve contar uma história. Algo nesta imagem deve despertar a vontade de imaginar o que está acontecendo em seu campo ou fora de campo. Segundo Aumont (1995), o campo é a porção de espaço que está inserida dentro do quadro exibido pela tela de cinema. Já o fora de campo seria a parte do mundo fictício não aparente, que fica fora do quadro - que existe naquele contexto, mas que não vemos, apenas imaginamos.<sup>5</sup> De acordo com ele, se Degas costumava cortar os seus personagens nas bordas das telas é porque ele sugere que a imaginação do espectador vá além delas. E completa, “[...] a pintura pode perfeitamente produzir

---

<sup>5</sup> Aumont, no mesmo texto, afirma que existe ainda o fora de quadro – que apesar de ser pouco importante para este trabalho, deve ser explicado aqui - caracterizado pelo espaço real existente atrás do quadro, os bastidores da filmagem, a produção: câmeras, diretores, figurinistas, maquiadores, etc. Segundo ele essa noção tem precedentes na teoria do cinema de S.M. Eisenstein.

efeitos de fora de campo comparável ao do cinema, sobretudo se as condições de sua visão forem equiparadas às condições de visão do filme [...]” (AUMONT, 1995, p. 236.).

Um exemplo da história da arte que propõem uma narrativa no campo é *A Aula de Anatomia do Dr. Nicolas Tulp* de Rembrandt (figura 2), que, utilizando a técnica de composição chamada por James Gurney (2009) de *spokewheeling*<sup>6</sup>, guia a leitura do quadro, conseqüentemente contando uma história, como os dedos de Dr. Tulp e os olhares de seus espectadores apontando para um ponto de central importância na imagem (alguns dos personagens, inclusive, olham para “fora do quadro” nos sugerindo a existência do fora de campo). Já no fora de campo temos *As Meninas* de Velázquez (figura 3), que através de um espelho no fundo da sala nos mostra a possível realidade que existe atrás do quadro (no sentido de câmera/tela de cinema).

Sendo assim, o processo de trabalho é fruto desta necessidade de encontrar narrativas na imagem. Ela está sempre presente, de alguma maneira. Seja como propulsora do trabalho, pensada antes da imagem, ou criada durante o processo como forma de deixar uma ideia simples mais interessante. Em *Fragmentos Estóricos* ambas as situações ocorreram. O primeiro passo foi a criação de um mundo, especificamente, uma pequena região de um mundo imaginário onde uma história aconteceria. A partir de uma ideia geral deste lugar, foi pensado sobre as pessoas que habitavam o local e um acontecimento fantástico em que elas estivessem envolvidas. Ou seja, foram criados instrumentos que permitem a existência da imagem, mas que compõem o fora de campo.

Para organização do projeto foi criado um mural de inspirações (figura 4) com diversas imagens de referência para a criação do trabalho. Ele contém *screenshots* de filmes que tenham chamado a atenção anteriormente pela cinematografia, os de Terrence Malick são os mais presentes no mural; fotos de locais da Terra que sejam parecidos com o imaginado para o mundo fantástico, fotos de desertos e povos terrestres que os habitam, os escolhidos foram os africanos e do oriente médio, como marroquinos e turcos. Entre estas imagens ainda existem trabalhos de artistas que visualmente se assemelham com o que era desejado para as pinturas de *Fragmentos*

---

<sup>6</sup> “Linhas que converge para um único ponto de uma imagem são como raios ao redor do centro de uma roda de carroça. Elas puxam o olhar para o ponto central.” (GURNEY, 2009, p. 172) – assim, atuando como guia na busca visual (*eye tracking*) que é o trajeto que o olho percorre analisando uma imagem, focando em detalhes específicos.

Estóricos, ilustrações, *storyboards* e rascunhos para as séries que seriam pintadas (estes são as folhas amareladas que aparecem no mural da figura 4). Enfim, qualquer material visual ou conceitualmente relativo à ideia inicial do mundo criado e que pudesse ser usado como referência ou propulsor da imaginação.

Aqui, rascunhos começam a ser feitos sobre tudo que poderia aparecer “em cena”, basicamente personagens, cenários e objetos. Cena, segundo Aumont (1995), é o lugar imaginário onde se desenvolve a ação. Neste trabalho, elas são as pinturas, cada uma é imaginada como uma captura de tela de filme ou um quadro de storyboard. Elas foram rapidamente rascunhadas e, quando todas foram decididas, foi organizada uma montagem das telas que sugere uma pequena sequência, um mínimo recorte da grande história imaginada lá no início. A partir daqui a segunda situação acontece. Nas imagens menos fragmentadas, durante a reprodução do rascunho à tela, é utilizado o *spokewheeling* para que cada imagem, se individualizada, contenha uma narrativa única e independente do grupo. Os fragmentos são como o foco visual de quem entra na cena, seja personagem ou espectador. A figura 5 mostra a mão da guardiã empunhando seu bastão com firmeza assim que um alguém adentra o recinto da rainha. E a figura 6 mostra a resolução do personagem ao chegar na entrada da sala que procura.

Para que o rascunho se transforme em pintura, imagens do mural e fotos tiradas na hora são utilizadas como referência de acordo com o que foi desenhado, seja para anatomia, luz, contraste de valores ou cores. A figura 7 é uma montagem com algumas imagens utilizadas para a produção da pintura da figura 8. Os tipos da tinta foram escolhidos por teste e erro, assim, foi percebido que era mais confortável trabalhar com óleo para telas mais complexas, com mais camadas e mistura de cores, e a acrílica para as mais simples, com poucas camadas e mistura de cores.

Assim, começa a pintura em si, primeiro é feita a imprimação em acrílica e logo acima dela é feito um rascunho com pastel à base de água – escolhido pela suavidade. Primeiro é feita a mistura de cores, que é lenta e cuidadosa. A maior parte delas é preparada antes mesmo de colocar o pincel na tela, apenas pequenas variações são feitas depois disso. Após colocadas as tintas na tela, em alguns pontos estratégicos de algumas pinturas as bordas das figuras são borradas dando um efeito de fora de foco – uma tentativa de aproximar a pintura do cinema brincando com o *flo* e o ponto

de vista do observador/personagem. Então, quando um grupo de telas fica pronto, ele é colocado na sequência do rascunho, que de acordo com os tamanhos escolhidos e as mudanças feitas durante o processo da pintura, podem ser reorganizadas. Assim, após tudo isso, um novo grupo começa a ser produzido.

No final das contas a existência do mural reflete o processo como um todo. Ele é uma colagem de imagens curadas para a criação de um universo e cada tela apresentada é outra colagem de fragmentos vindos do mural. Para cada detalhe das imagens apresentadas existem outras muitas que foram consultadas e algumas outras que foram escolhidas para ser referência. Falando sobre artistas de referência, não é diferente, neste processo não há um artista específico, mas um para cada detalhe. A fragmentação acontece de várias formas, seja na construção, como na apresentação.



Figura 2 - óleo sobre tela, *Aula de Anatomia do Dr. Nicolas Tulp*, 216,5 x 169,5 cm – 1632 – Rembrandt van Rijn  
Fonte: Página da Wikipédia sobre a pintura<sup>7</sup>

<sup>7</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Anatomy\\_Lesson\\_of\\_Dr.\\_Nicolaes\\_Tulp](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Anatomy_Lesson_of_Dr._Nicolaes_Tulp)



Figura 3 – óleo sobre tela, *As Meninas*,  
318 cm x 276 cm– 1656 – Diego Velázquez  
Fonte: Página da Wikipédia sobre a pintura<sup>8</sup>

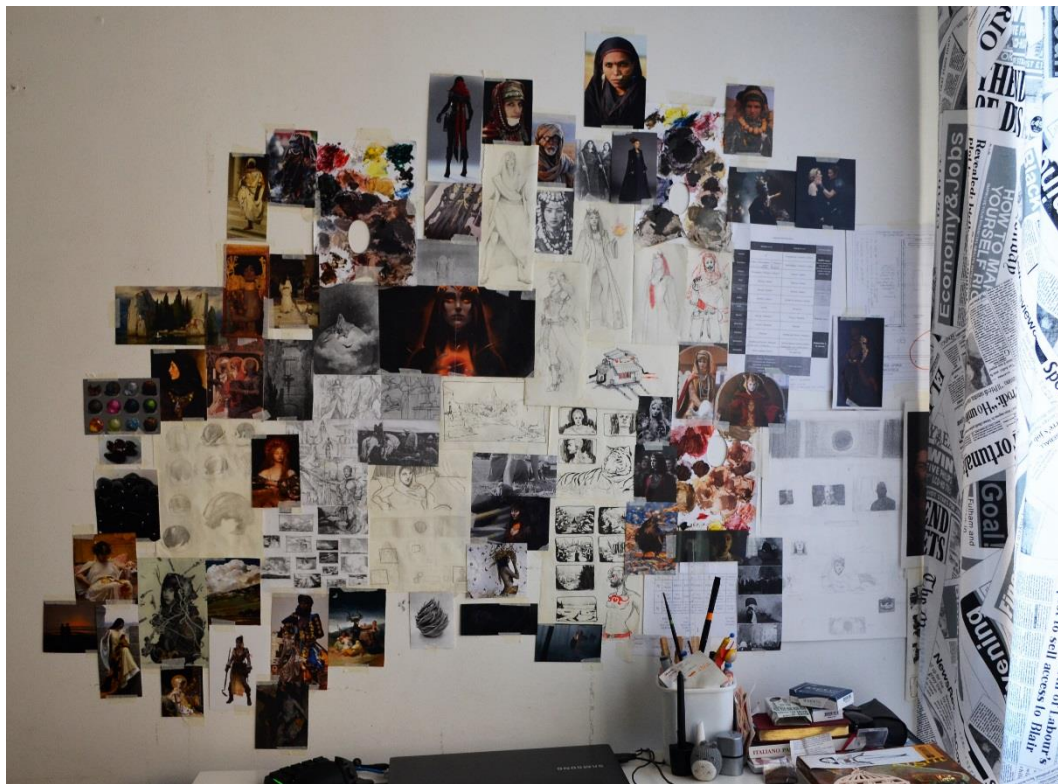


Figura 4 – Mural de inspirações.  
Fonte: Arquivo Pessoal

<sup>8</sup> [https://pt.wikipedia.org/wiki/As\\_Meninas\\_\(Vel%C3%A1zquez\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/As_Meninas_(Vel%C3%A1zquez))

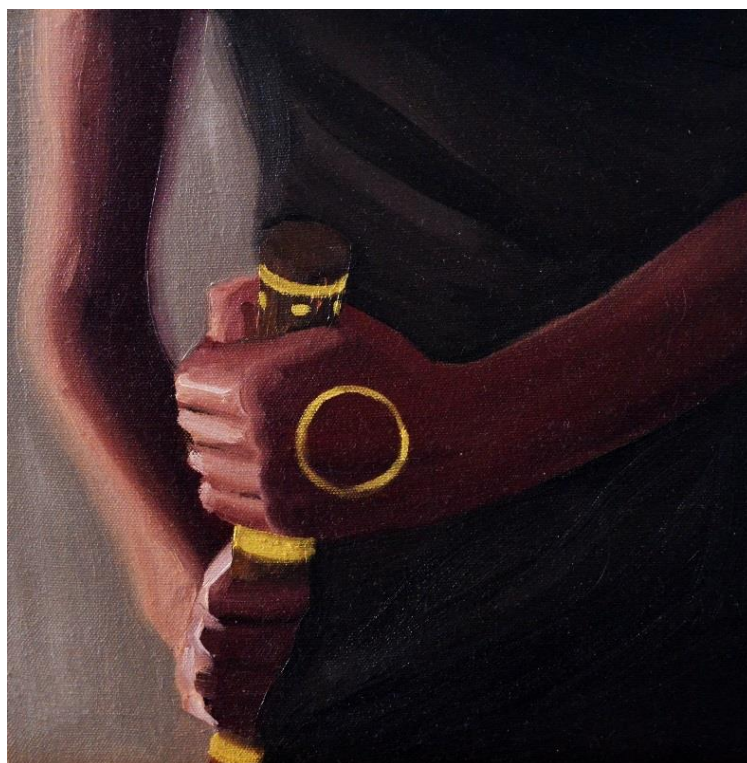


Figura 5 – óleo sobre tela, *Sem Título*,  
30 cm x 30 cm– 2015 – Gabriela Marchioro  
Fonte: Arquivo Pessoal



Figura 6 – óleo sobre tela, *Sem Título*,  
15 cm x 15 cm– 2015 – Gabriela Marchioro  
Fonte: Arquivo Pessoal

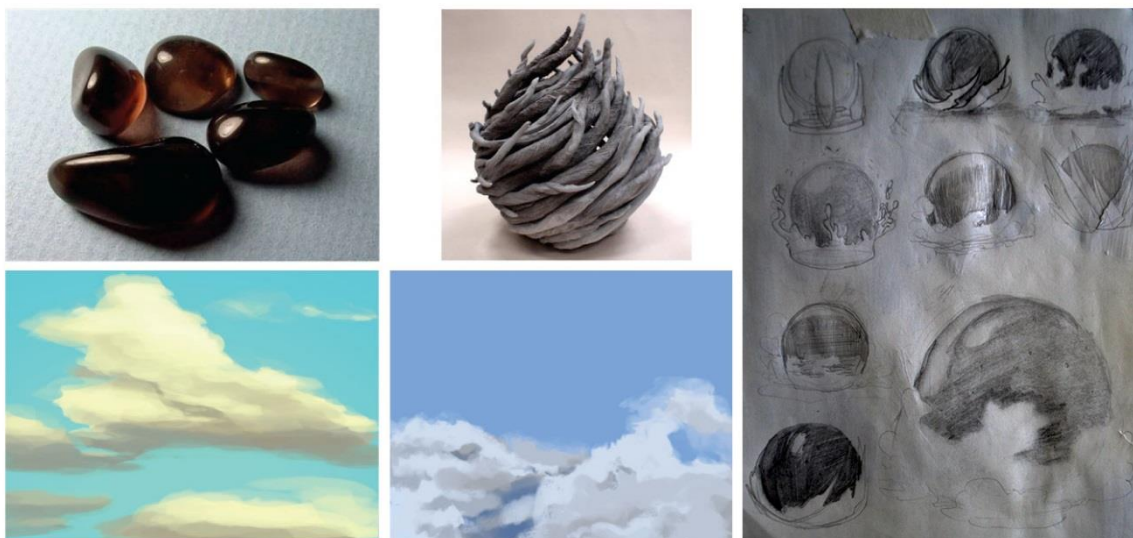


Figura 7- Montagem com imagens utilizadas para a produção de uma das pinturas<sup>9</sup>.  
Fonte: Arquivo Pessoal



Figura 8 – óleo sobre tela, *Sem Título*,  
30 cm x 30 cm– 2015 – Gabriela Marchioro  
Fonte: Arquivo Pessoal

<sup>9</sup> A primeira foto, da esquerda para a direita, uma pedra obsidiana chamada de Lágrima de Apache polida, foi retirada do link: ([http://skywalker.cochise.edu/wellerr/students/apache-tears/project\\_files/image016.jpg](http://skywalker.cochise.edu/wellerr/students/apache-tears/project_files/image016.jpg)); e a segunda, peça em cerâmica de Allison Krezinski: (<http://krezi002.deviantart.com/art/Vined-Orb-204866104>). Já as imagens de nuvens são estudos em pintura digital feitos anteriormente à pintura da tela (figura 8), para entender as formas, luz e sombra do elemento a ser representado. E o desenho, parte do mural de inspiração, são testes rascunhados para a tela.

## Sequencialidade Narrativa e Enquadramento

A sequência narrativa é muito importante no processo de criação – já que depois da concepção do mundo, para que as imagens surjam, uma estória deve existir – porém, ela não precisa estar presente na montagem das imagens. Não apenas a sequência, mas a narrativa em si é desconstruída na apresentação, fragmentada e remontada, apenas detalhes são mostrados. Esses fragmentos evidenciam a presença de uma estória pois, segundo Aumont (2004), no contexto histórico atual, a impressão de sequência narrativa resultante de uma série é quase automática. Uma imagem sozinha pode contar algo, mas duas imagens, lado-a-lado não escapam da leitura de uma micronarrativa. Ele ainda diz que existe um efeito cognitivo chamado efeito da diferença que faz com que o espectador ligue uma imagem a outra. É ele quem cria, virtualmente, o tempo entre imagens estáticas. Por isso que uma sequência de imagens sem movimento não é tão impositiva como o cinema – ou mesmo o teatro. Como cita Eisner (1989) nestas duas formas de apresentação, apenas um quadro é exibido por vez e por isso elas têm absoluto controle sobre sua leitura. Ainda as histórias em quadrinhos tem certa imposição, principalmente se pensarmos na continuidade do diálogo. Porém, em Fragmentos Estóricos, por não existir diálogo nem linearidade na montagem, a imposição é ainda menos presente. Esta escolha de apresentação tenta fazer com que o observador - pensando no efeito cognitivo citado por Aumont - crie uma narrativa utilizando seu conhecimento e experiência prévia.

Mesmo assim, o trabalho se alimenta do cinema, não só nas referências existentes no mural já citado, mas também em uma das séries do trabalho. Ela utiliza a técnica cinematográfica do *jump cut* (anexo A), que consiste na mudança de plano onde a câmera é mantida em sua posição, porém ocorre uma elipse temporal. Além disso, a ligação com o cinema ocorre, principalmente, nos enquadramentos. De acordo com o processo de criação, a história já é criada como um storyboard mental – quase um filme imaginário.

“A palavra enquadramento e o verbo *enquadrar* apareceram para designar o processo mental e material já em atividade portanto na imagem pictórica e fotográfica, pelo qual se chega a uma imagem que contém determinado campo visto sob determinado ângulo e determinados limites exatos.” (Aumont, 1993, p. 158).



As imagens aparecem já inseridas dentro do enquadramento cinematográfico, em planos. Quando um retrato é imaginado, já está “formatado” em primeiro-plano ou close-up. O mesmo acontece com uma paisagem, que é imaginada em uma cena com movimento panorâmico ou plano-geral. Mesmo quando existe um diálogo – imagine-se ambos os personagens em planos diferentes – quadros diferentes. Assim, a imaginação funciona como uma câmera, a pirâmide visual, construindo imagens já emolduradas: “Enquadrar é, portanto, deslizar sobre o mundo uma pirâmide visual imaginária [...]” (Aumont, 1993, p. 159).

Com isso, as imagens pensadas em dimensão cinematográfica são reduzidas a recortes, apenas detalhes delas são apresentados. Os fragmentos da estória são finalmente criados: pintados, montados e apresentados em sequência.

## **Fragmentação**

A fragmentação é uma das características que definem este trabalho e acontece em vários níveis. A frase de Donis A. Dondis sobre o tema na linguagem visual: “A fragmentação é a decomposição dos elementos e unidades do *design* em partes separadas, que se relacionam entre si, mas conservam seu caráter individual.” (DONDIS, 2007, p. 145.); é acertada quando relacionada a esse projeto, pois cada tela possui qualidade individualizada, porém é no conjunto que o trabalho se completa, existindo a sequência e, conseqüentemente, uma narrativa. Assim, neste processo, os fragmentos existem desde o mural até a apresentação do universo criado.

Para o trabalho existir foi necessária, inicialmente, a criação de um mundo fantástico, para que cada detalhe do que é apresentado tivesse uma procedência, uma explicação lógica dentro daquilo. Para que este universo fosse aparentemente verossímil ele precisava ser referenciado em algo que já existe – seja outra fantasia ou o mundo real -, assim foi criado o mural de inspirações.

Ele é composto por diversas imagens que servem como orientação visual para a formação do mundo – fragmentos. Desta “colagem” de peças vindas do mural são produzidas imagens - as cenas. Elas que também são colagens de fragmentos, já que, para cada uma, outras imagens, diferentes das utilizadas para o universo, são utilizadas.

Este ato de juntar partes de imagens formando um todo diferente, remete à teoria da montagem cinematográfica. Esta teoria aplicada a imagens fixas, de acordo com Aumont (1993), explica que se o tema do quadro é um fato, a colagem é uma justaposição invisível de momentos diferentes do mesmo acontecimento. Ainda mais relacionado a este trabalho é o exemplo que ele utiliza: em inúmeros casos de retratação da Anunciação em que “[...] a Virgem é figurada à custa de uma montagem de mãos, de um busto, de uma cabeça, que não são estritamente contemporâneos uns aos outros.” (AUMONT, 1993, p. 247).

Na apresentação cada sequência do trabalho lembra um políptico. Na história da arte, grande parte deles são retábulos para retratar acontecimentos religiosos, alguns possuem cronologia, outros não. Neste trabalho, em que a composição de montagem das telas é mais relacionada com uma sequência narrativa, elas possuem certa cronologia. Porém não é possível negar que existam polípticos dentro das séries, pois existem sequências como a figura 9, que é como uma imagem completa dividida em três telas.

A apresentação fragmentada é uma característica oriunda de confecção de diversos autorretratos com recortes inusitados (exemplo figura 10) que já haviam sido feitos antes da produção de Fragmentos Estóricos. Estes provêm de um desconforto a respeito do autorretrato fotográfico completo. Para resolver, apenas partes das fotos eram pintadas fazendo com que os retratos ficassem mais leves, mas que continuassem expressivos. Agora, na visualização deste trabalho, os fragmentos são pontos de interesse de uma cena maior.

Recortando pedaços desta cena sobram lacunas entre as imagens. Elas aparecem como o tempo e o espaço que não precisam ser visualizados, para que a narrativa seja percebida pelos recortes. Mas, mesmo assim, são acessíveis ao espectador por serem parte do fora de campo – podem ser imaginados. Conforme Gömbrich (1995), para que o observador preencha as lacunas é necessário que ele não tenha dúvidas sobre como preenchê-la e que exista um espaço a ser ocupado – onde ele possa projetar a imagem imaginada. Com isso, os espaços vazios mais os fragmentos apresentados funcionam de duas maneiras:

- a) Recortes no tempo: Entre as telas do anexo A, existe um espaço de tempo e mudança de ponto de vista do observador, que caracteriza a sequência

narrativa e lembra as artes sequenciais como cinema e história em quadrinhos. Aqui, espera-se que o observador não tenha dúvidas sobre o preenchimento, pois o pulo entre uma imagem e outra é extenso o bastante para trazer consigo um estranhamento sobre sequência temporal das imagens.

- b) Recortes no espaço: Entre as telas da figura 11, existe um recorte específico que pode tanto ser uma mudança de foco visual do observador na cena (que como sequência narrativa seria um recorte temporal), como um fragmento da imagem total do espaço onde a cena ocorre, fazendo com que nas lacunas esteja o preenchimento da mesma. Assim, sendo uma imagem incompleta, espera-se que o observador perceba que ela pode ser completada se ele sentir a necessidade.

Portanto, os espaços vazios formados pelas lacunas serão preenchidos interligando os fragmentos. O espectador construirá uma narrativa utilizando a “regra do etc.” que segundo Aumont (1993) é quando o observador complementa o não representado na imagem intervindo o seu saber prévio; e que pode ser utilizada para ver uma cena realista em uma gravura preto e branco ou para recuperar partes de personagens ou objetos representados que estão ocultas. Assim, de acordo com a regra: “A imagem é, pois, tanto do ponto de vista de seu autor quanto de seu espectador, um fenômeno ligado também à imaginação.” (AUMONT, 1993, p. 89).

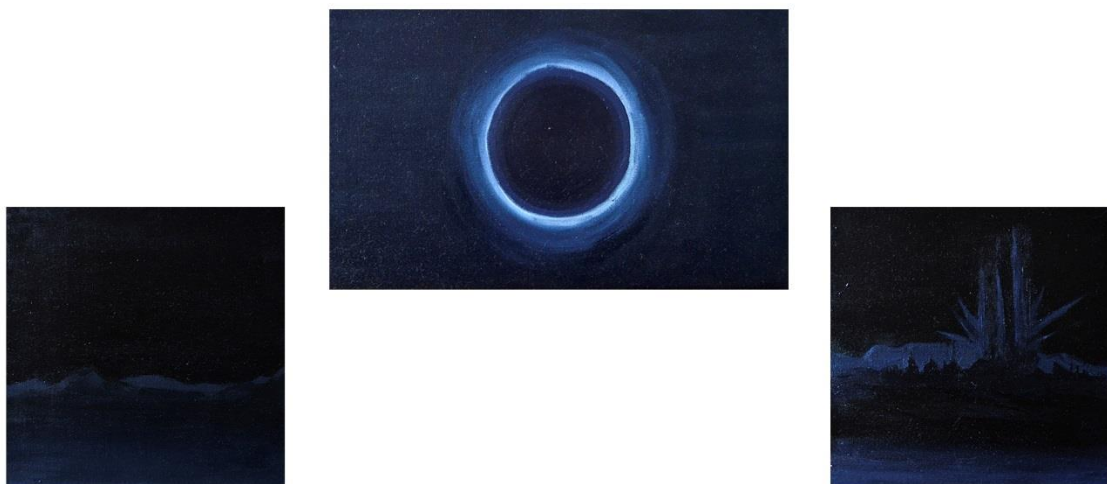


Figura 9 - acrílica sobre tela, *Sem Título*,  
30 x 30 cm, 30 x 60 cm e 30 x 30 cm, 2015 – Gabriela Marchioro  
Fonte: Arquivo Pessoal

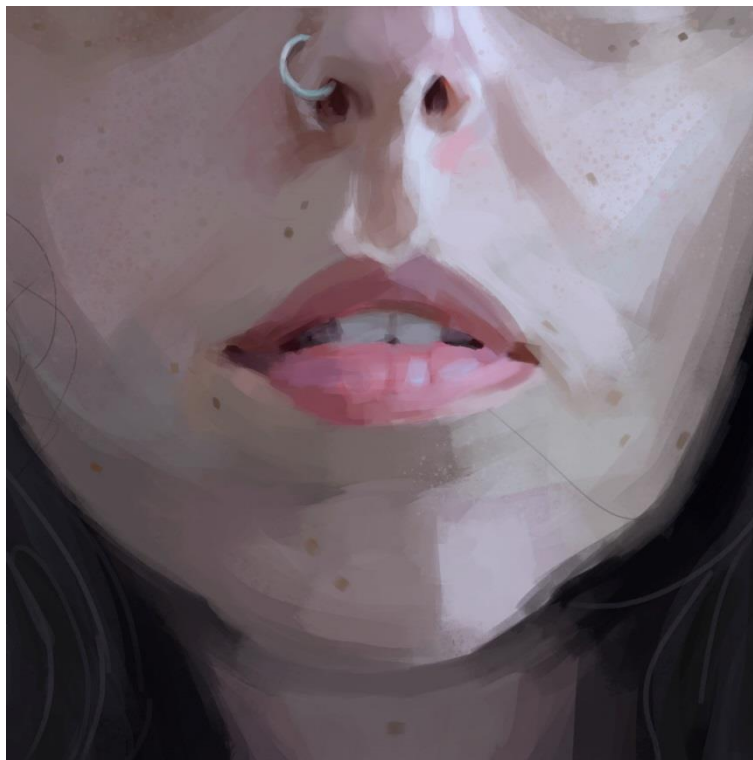


Figura 10 - pintura digital, *Autorretrato*,  
2014 – Gabriela Marchioro  
Fonte: Arquivo Pessoal



Figura 11 – óleo sobre tela, *Sem Título*,  
20 cm x 20 cm e 30 x 30 cm– 2015 – Gabriela Marchioro  
Fonte: Arquivo Pessoal

## Imaginário e Fantástico

O imaginário é, segundo Aumont (1993), propriedade da imaginação - faculdade criativa -, produtora de imagens, sinônimo de fictício, oposto ao real. Sendo assim, a série o utiliza de duas maneiras, na situação representada no capítulo anterior – a complementação da imagem a partir do imaginário do observador – e na diegese<sup>10</sup> da série composta por um cenário fantástico.

Fantasia e fantasma tem a mesma etimologia, vem do grego *phos* e *phaínein* que, respectivamente, significam “luz” e “aparecer”. Assim, a fantasia é, segundo definição em dicionário: “Aquilo que não corresponde à realidade, mas que é fruto da imaginação.” (AURÉLIO, 2004, p. 872). Sendo um fantasma uma figura ilusória que causa medo, nada mais pertinente que a afirmação de Casares: “Antigas como o medo, as ficções fantásticas são anteriores às letras.” (CASARES, 2013, p. 9). Provavelmente eram utilizadas – na narrativa - para explicar, ou identificar, o inexplicável, o que amedrontava os antigos povos. O que ainda acontece em algumas culturas. Segundo Casares (2013), talvez, os chineses tenham sido os primeiros especialistas, mas o gênero, na literatura, surgiu no século XIX, na língua inglesa. Juntamente ao gênero literário da fantasia surgiram movimentos e figuras semelhantes na arte, como o fenômeno da ilustração Gustave Doré e a Irmandade Pré-Rafaelita.

Gustave Doré ficou conhecido quando ainda tinha dezesseis anos e foi um ilustrador extremamente prolífero, deixando um legado de mais de dez mil trabalhos. Reconhecido por suas ilustrações de O Corvo de Edgar Alan Poe, Dom Quixote de La Mancha e A Divina Comédia, percebe-se que o fantástico é muito presente em sua produção, não só pelo conteúdo do texto que ilustra. Um exemplo é sua representação da imaginação de Dom Quixote (figura 12). Ele transforma os pensamentos do personagem em criaturas reais que habitam o mesmo cômodo que ele. Além dessa, há várias outras no mesmo livro, como a ilustração de apresentação do capítulo XXXII, um cavaleiro montado em um dragão (figura 13).

---

<sup>10</sup> Diegese é “[...] o universo do significado, o << mundo possível >> que enquadra, valida e confere inteligibilidade à história.” (LOPES, 2011, p. 108)

A Irmandade Pré-Rafaelita foi o primeiro movimento da Europa a ir contra a dominação da tradição, deixando de lado as exigências técnicas e estudando a natureza de maneira livre e pessoal. Em sua fase inicial, estes artistas são considerados os precursores do que viria a ser o modernismo. Eles criticavam os estereótipos do *Cinquecento* que ainda existiam, como as expressões corporais para designar sentimentos, agrupamentos de personagens e vestimentas, o vazio intelectual formado pela educação técnica superficial. Para eles, era hora de pensar no que era natural, eles seriam sinceros ao que viam.

A arte não deveria ter interferência acadêmica, deveria ser autêntica. A essência Pré-Rafaelita era: ser sincera com a natureza possuindo conteúdo poético e filosófico; por isso, os artistas foram em busca da poesia. Enquanto alguns utilizaram a Bíblia e autores como Dante Alighieri, John Everett Millais entusiasmou-se com poemas medievais da Idade Média e Shakespeare (figura 14, *Ophelia*, pintura baseada no personagem homônimo da peça *Hamlet*). E, foram as pinturas produzidas por eles que deixaram um legado para pintores posteriores como John William Waterhouse (figura 15, *The Lady of Shalott*, considerada como uma homenagem à Irmandade) que é base referencial para os ilustradores contemporâneos de fantasia.

Em Fragmentos Estóricos, a temática fantástica é reflexo destas fontes contemporâneas da ilustração e, também, de referências da literatura, de videogames e filmes, acumuladas durante a infância e a adolescência. Ela parte, principalmente, da vontade de estar em um mundo totalmente novo com eventos impossíveis ao mundo real - viver algo mais divertido que a realidade. É possível que tal desejo tenha ainda mais força em quem – na infância -, por decorrência de um evento traumático, tenha a necessidade de acreditar na possibilidade da existência de um universo fantástico paralelo, onde existam resoluções mágicas para os problemas. O faz de conta da minha infância é proveniente da aspiração de viver uma vida diferente da atual, em que certos acontecimentos tivessem resultados distintos dos que ocasionaram um certo trauma. Ou seja, neste caso, o fantástico serviu como ficção de uma realidade possível que amenizaria as perdas ocorridas.

A partir de então, a temática virou referência para todas as minhas produções artísticas. Por isso que, este trabalho nada mais é que uma forma adulta de reviver o faz de conta. A diferença é que, no início, a brincadeira era solitária, agora o desejo é de compartilhar as histórias produzidas para todos ao redor, trazer um pouco daquela experiência ao público. Tentando fazer com que o espectador experimente um pouco deste universo paralelo.



Figura 12 - gravura, ilustração do livro Dom Quixote de La Mancha  
1863 – Gustave Doré  
Fonte: CERVANTES, 1947, p. 7.



Figura 13 – ilustração do livro Dom Quixote de La Mancha,  
1863 – Gustave Doré  
Fonte: CERVANTES, 1947, p. 284.



Figura 14 - óleo sobre tela, *Ophelia*,  
76,2 x 111,8 cm – 1851 - 1852 – John Everett Millais  
Fonte: Página da Wikipédia sobre a pintura.<sup>11</sup>



Figura 15 - óleo sobre tela, *The Lady of Shalott*,  
153 cm x 200 cm – 1888 – John William Waterhouse  
Fonte: Página da Wikipédia sobre a pintura.<sup>12</sup>

<sup>11</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Ophelia\\_\(painting\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ophelia_(painting))

<sup>12</sup> [https://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Lady\\_of\\_Shalott\\_\(pintura\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Lady_of_Shalott_(pintura))



## Realismo Imaginativo

Nos últimos anos, nos Estados Unidos, iniciou-se um reconhecimento dos trabalhos artísticos contemporâneos ligados ao imaginário e ao realismo. Das galerias envolvidas, destaca-se a Arcadia Contemporary de Nova Iorque, que se especializa em realismo contemporâneo. Entre os artistas representados por ela, Malcolm T. Liepke (figura 16) e Sam Wolfe Connelly<sup>13</sup> (figura 17) são os mais significativos para este projeto, mesmo que todos os trabalhos da galeria, disponíveis no site, tenham sido consultados alguma vez para referência. O primeiro é referência para pintura e o segundo com trabalhos que possuem temática fantástica e obscura. Além desta ainda há a Thinkspace Gallery na Califórnia, que possui um grande acervo de trabalhos, não só de arte, mas também de ilustração. Entre os artistas representados está João Ruas<sup>14</sup>, brasileiro, que também é referência para Fragmentos Estóricos, por ser estética e tematicamente atraente, além da utilização do dourado (comentado sobre nos próximos capítulos) e do vermelho como detalhamento (figura 18).

Ademais, durante o mês de agosto de 2015 em Nova Iorque, ocorreu a exposição *Infra:Real - The Art of Imaginative Realism*<sup>15</sup>, na galeria John LeVine, com trabalhos de 37 artistas do chamado Realismo Imaginativo (*Imaginative Realism*<sup>16</sup>), citado como vanguarda do realismo contemporâneo. Entre eles, há notáveis ilustradores, como Donato Giancola e Rebecca Leveille-Guay. Segundo a descrição da exposição (JONATHAN LEVINE GALLERY, 2015), o Realismo Imaginativo mescla técnicas artísticas clássicas com a narrativa pós-moderna, trazendo o irreal, o não visto e o impossível. Utiliza-se principalmente do fantástico e da ficção científica para interpretar o passado, o futuro, e algumas vezes, a difícil realidade do presente.

Patrick Willshire, que é fundador do principal evento anual de artes fantásticas e realismo imaginativo, a *IlluXCon*, foi o curador desta exposição e da *AT THE EDGE: Art of the Fantastic*<sup>17</sup> – maior exposição já feita sobre arte fantástica, em 2012. Ele comenta em uma entrevista (WIDEWALLS, 2015) que apesar da arte fantástica existir

---

<sup>13</sup> Ambos artistas são norte-americanos, o primeiro nascido em 1953 e o segundo em 1988, vivem em Nova Iorque.

<sup>14</sup> Nasceu em 1981 e mora em São Paulo.

<sup>15</sup> Algumas obras e mais informações na página sobre a exposição, localizada no site da galeria Jonathan LeVine.

<sup>16</sup> Poderia ser traduzido também por Realismo Imaginário, porém Realismo Imaginativo foi optado por ser tradução literal.

<sup>17</sup> Segundo informações no site do museu em que ocorreu a exposição (ALLENTOWN ART MUSEUM, 2012), ela continha 160 trabalhos originais de 1797 a 2012, entre eles estavam peças de Gustave Doré, William Blake e Frank Frazetta.

a bastante tempo, foi a partir da *IlluXCon* que ela começou a ser vista de forma diferente. Anteriormente, as peças eram compradas apenas em mídia impressa, a vontade de Patrick era de mostrar ao público geral que aquelas impressões, muitas vezes, vinham de originais que utilizavam técnicas clássicas da arte, como – em sua maioria - a pintura. Ele, inclusive, faz uma relação muito interessante, dizendo que julgar uma pintura fantástica de uma capa de revista dos anos 70 é como julgar a Mona Lisa em um cartão-postal do Louvre. Devemos ter acesso aos originais para julgar sua qualidade como obra de arte.

Patrick também comenta sobre a marginalização da arte fantástica. Nos últimos cem anos, se um artista quisesse viver de realismo fantástico, deveria ser ilustrador do gênero da ficção científica ou fantasia. Enquanto grandes pintores viveram disso, alguns pintores não tão bons também existiram. Por isso, no fim, todos foram englobados em um mesmo grupo e o movimento foi definido pelo seu denominador mais fraco. Basicamente, ficou pré-determinado que se um pintor trabalha com ilustrações fantásticas não é um bom pintor – já que a maior parte deste tipo não é bom pintor. Com o tempo, a arte digital foi dominando a ilustração fantástica e isso fez com que os ilustradores que trabalham com técnicas tradicionais começassem a ser vistos com novos olhos, ganhando uma nova apreciação.

Assim, nestes últimos anos, o gênero teve uma maior visibilidade. Um pouco, talvez, tenha sido trabalho da globalização. Fazendo com artistas de todo mundo se comuniquem, eles tiveram acesso as mais diversas produções ao redor do mundo e trocaram experiências, abrindo os olhos para o que se tornou banal e trazendo novas possibilidades e ideias de trabalho. A partir do depoimento de Patrick, percebe-se que existe um fino limiar entre a arte e a ilustração ocasionado principalmente pelo fator da reprodução em massa e da arte digital. Pouco a pouco o reconhecimento está sendo formado a partir dos trabalhos que diferem da maioria. A maior parte da produção hoje é feita digitalmente, fazendo com que o tradicional se transforme em algo raro e com maior valor.



Figura 16 - óleo sobre tela, *Turned Back*  
16 x 12 pol – 2015 – Malcolm T. Liepke  
Fonte: Página da galeria Arcadia Contemporary com os trabalhos do artista.<sup>18</sup>

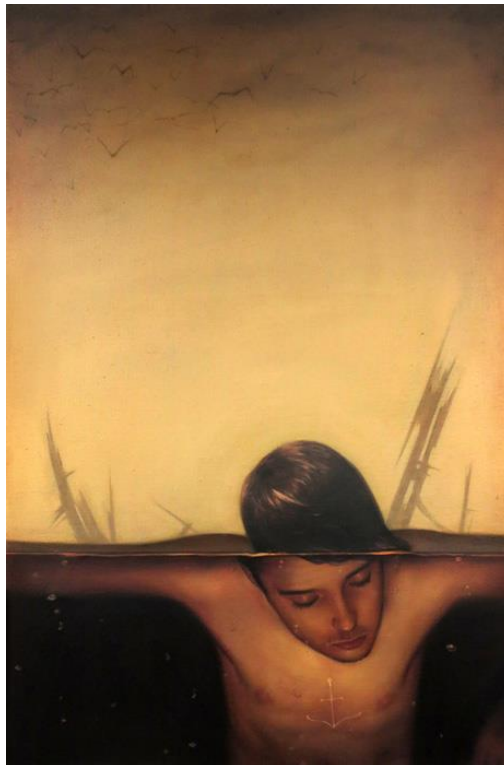


Figura 17 - óleo sobre linho, *Drowned*,  
16 x 24 pol – 2014 – Sam Wolfe Connely  
Fonte: Site do artista.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> <http://www.arcadiacontemporary.com/artists/liepke/#/1>

<sup>19</sup> <http://samwolfeconnelly.com/>



Figura 18 – acrílica sobre Fabriano e madeira, Ks #01,  
31 x 31 cm – 2014 – João Ruas  
Fonte: Site do artista.<sup>20</sup>

## Referências Artísticas

Em cada processo são utilizadas referências visuais diferentes, pois para cada pintura produzida, seja neste trabalho ou não, é feito um mural de inspirações. Assim, diversas imagens são separadas anteriormente à produção para a organização dele. Este método de uso de um grande volume de referências para a produção de um trabalho em pintura é bastante visível na ilustração contemporânea. Ainda mais com a presença da internet e a enxurrada de imagens que ela traz consigo.

Por isso, é difícil falar sobre artistas ou trabalhos específicos que tenham influenciado Fragmentos Estóricos. Afinal, ele é uma ideia fruto de experiências que vem acontecendo há um período extenso e de imagens que o intervêm o tempo todo, pois o mural é constantemente atualizado. No entanto, foi tentado encontrar artistas e ilustradores que tenham mais em comum com o trabalho para que se veja algo semelhante pelo mundo afora. Assim, foram escolhidos, Donato Giancola e Gregory

---

<sup>20</sup> <http://www.joaoruas.com/ks01/>

Manchess, ambos ilustradores contemporâneos. E para a presença do dourado, Brad Kunkle e João Ruas.

Donato Giancola, já produziu diversas capas e ilustrações para séries fantásticas de renome como Senhor dos Anéis e As Crônicas do Gelo e do Fogo. Porém não é só por ter produzido imagens de mundos fantásticos, que servem como exemplo para Fragmentos Estóricos, que seu trabalho é fascinante. Donato utiliza do mesmo processo deste projeto, separa suas referências visuais (mural), rascunha, tira fotos de modelos e pinta à óleo. Ele pinta um número significativo de detalhes com destreza, suas pinturas lembram muito as do pré-rafaelismo, porém com temas da literatura e fantasia de diversas épocas. Na figura 19, por exemplo, vemos uma de suas pinturas, à óleo, de Joana D'Arc. No vídeo *Painting Jon of Arc with Donato Giancola* (Painting, 2011) há uma rápida filmagem do processo de produção desta pintura. Igualmente, é possível ver seu processo em outro vídeo, em que é produzida a pintura *The Mechanic* (DONATO, 2009). Além disso, em ambos vídeos é visível que ele utiliza regras de composição para guiar o olhar do espectador – característico de pinturas com narrativa intrínseca.

Já Gregory Manchess pinta com mídia acrílica e por isso, trabalha com a tinta de maneira diferente. O que mais chama a atenção nos trabalhos de Gregory são as pinceladas aparentes, provavelmente uma técnica desenvolvida durante os anos, para melhor utilizar o tempo de secagem da tinta acrílica. É interessante, também como ele lida com reflexos e luzes utilizando este tipo de pincelada, a figura 20 é um exemplo. Como Donato, Manchess utiliza de procedimentos de composição que remetem a narrativas visuais, guiando a leitura do observador. O processo de Gregory também está disponível em vídeo na internet, da pintura *Above The Timberline* (GREG, 2009).

Fragmentos Estóricos tenta trazer narrativas fantásticas ao público de maneira diferente de como elas são mostradas frequentemente. Os dois citados, trabalham com ilustração, mas o mais interessante é como as produzem e como o resultado final pode ser exposto na parede como peça de arte independente. É fascinante como, por exemplo, ao observar a tela de Donato (figura 19), não é necessário um conhecimento prévio da personagem para que se perceba uma narrativa intrínseca. É isso que este trabalho pretende ser: independente de um texto, que instigue a capacidade narrativa do observador.

Além destes, é importante citar dois outros artistas que, próximo ao final deste projeto tiveram grande influência em algumas pinturas (o anexo A é um exemplo). São eles Brad Kunkle (figura 21) e João Ruas – ambos contemporâneos. Visualmente atraente, as cores escuras juntamente com o dourado pareciam uma boa escolha para este trabalho que, devido à sequência seria interessante fazer ligações de tela a tela. Por isso, a aplicação deles foi escolhida para usos pontuais, como estampas nas roupas ou pinturas corporais, como os detalhes na roupa da personagem em *Outono* (figura 22) de João Ruas. Enquanto Brad Kunkle relata em seu site<sup>21</sup> que utiliza o dourado – e o prateado – pois dependendo do ponto de vista, o brilho dos materiais altera a imagem, João Ruas utiliza-o de maneira muito semelhante ao encontrado neste trabalho. Em *Fragmentos Estóricos* o dourado metálico – tinta à óleo dourada – é utilizado como algo que destaque ou dê a sensação de estranhamento e, também, importância a certas particularidades da pintura. Além disso, é uma tentativa de relacionar as imagens sequencialmente, demonstrar que elas fazem parte de um mesmo conjunto. Que, conseqüentemente, pode ser lido de imagem a imagem, sem designar uma sequência específica.

Além disso, é importante citar que na fase de idealização deste projeto foi imaginado que o trabalho seria um *storyboard* pintado, um acontecimento completo seria contado e cada quadro dele seria uma tela. Por isso, utilizava-se os *storyboards* de filmes relacionados, ou com cinematografia de boa qualidade, como referência de enquadramento e composição. Com as mudanças que ocorreram durante a evolução do trabalho, essas referências foram utilizadas apenas nos rascunhos, que posteriormente foram recortados, transformando-se nos fragmentos. Logo, não se pode esconder que o cinema é uma das maiores referências. Entretanto, não seria interessante citar filmes específicos aqui, já que a influência se deu ao longo do tempo – enquanto em produção deste trabalho - durante a fruição de diversos títulos.

A situação das referências deste trabalho define a época em que vivemos, da informação. Não há como não ser influenciado pela intensa quantidade de informação visual que recebemos diariamente. Portanto, com medo de não fazer jus a todos os artistas e títulos utilizados, os citados, neste capítulo e nos anteriores, são os que podem ser considerados como mais visíveis no mural.

---

<sup>21</sup> <http://bradkunkle.com/light-leaf>



Figura 19 - óleo sobre painel, *Joan of Arc*,  
42x24 pol – 2012 – Donato Giancola  
Fonte: Site do ilustrador.<sup>22</sup>



Figura 20 - acrílica sobre papel, *Above the Timberline*,  
42x24 pol – 2008 – Gregory Maches  
Fonte: Blog Muddy Colors.<sup>23</sup>

<sup>22</sup> <http://www.donatoart.com/>

<sup>23</sup> <http://muddycolors.blogspot.com.br/2015/04/above-timberline-to-be-published.html>

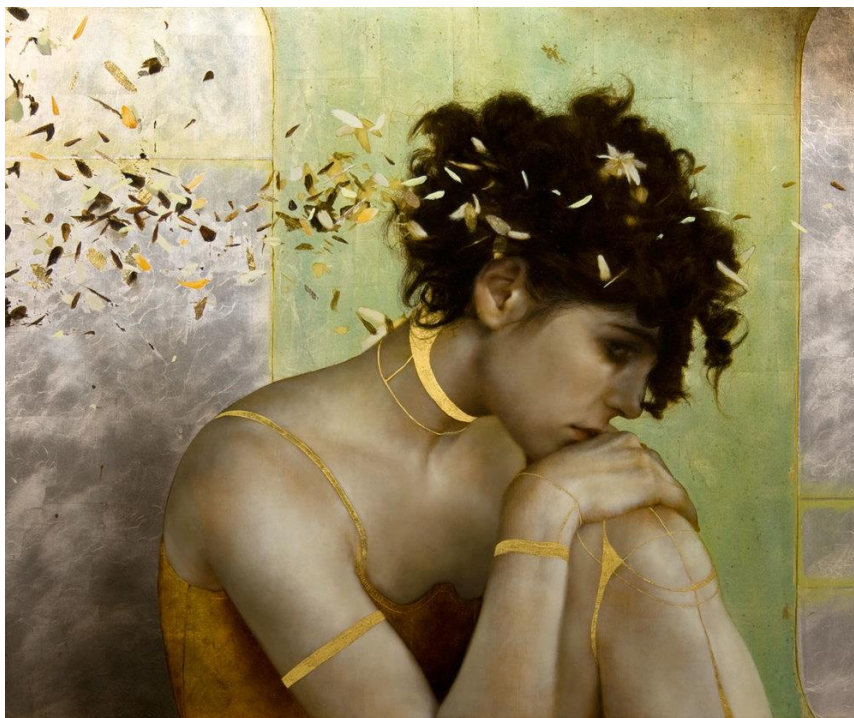


Figura 21 - óleo, folha de ouro e prata sobre linho, *A Projection of Engagement*,  
16x20 pol – 2012 – Brad Reuben Kunkle  
Fonte: Site do artista.<sup>24</sup>



Figura 22 – acrílica e folha de ouro em papel, *Outono*,  
34x22 cm – 2014 – João Ruas  
Fonte: Site do artista.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> <http://bradkunkle.com/>

<sup>25</sup> <http://www.joaoruas.com/>



## Conclusão

Este trabalho, mais que tudo, serviu como forma de autoconhecimento. A produção artística funciona, na maior parte das vezes, de maneira inconsciente, não nos deixando perceber como age a lógica específica de cada um, envolvida na criação. Por isso, a escrita, que foi posterior à produção prática, demonstrou a importância do pensamento crítico sobre os processos de criação, e como ele leva a novas ideias, ramificações e possibilidades de trabalho.

Foi esclarecedor descobrir sobre a origem dos motivos da criação. Pensar sobre como as experiências e atividades da infância moldam a personalidade e influenciam a criatividade. Desde cedo existiu um anseio de criação de histórias que tocassem outras pessoas, esta vontade dura até hoje. Assim, a proposta de Fragmentos Estóricos é dividir a experiência da narrativa visual fantástica com o espectador, porém percebeu-se que a necessidade de criação não estava no compartilhamento. A necessidade é fazer alguma conexão que crie uma sequência e conte uma história, esta é a motivação para a produção, e ela só acontece após a gênese de um mundo imaginário e suas particularidades. Este é o combustível para a concepção de imagens que irão fazer com que tais universos cheguem ao alcance de outras pessoas.

As reflexões sobre a fragmentação e a sequencialidade também trouxeram descobertas. Os primeiros recortes feitos em imagens, anteriores a este trabalho, mostraram uma atraente forma de enquadramento, que se tornou característica em diversos outros trabalhos, como este. Já a sequencialidade foi percebida como muito importante e presente em qualquer processo de criação, pois a concepção de uma imagem serve como propulsor para a criatividade, novas ideias para imagens surgem como “continuações” da primeira. É fato que isso é decorrente da constante observação de materiais audiovisuais. Assim, o contato frequente fez com que a imaginação trabalhasse de maneira similar ao que está acostumada a ver.

Aliás, com a imensa e ainda crescente presença da internet no dia-a-dia, o acesso às mais variadas referências artísticas ficou bastante facilitado. Isso fez com que este trabalho não fosse baseado em algo específico, já que o que interessa a ele são pequenas partes de obras de vários outros artistas ou técnicas de outras áreas. Por isso, ele é a consequência de um apanhado de referências “coladas” umas às

outras. Já que, se for descoberta uma nova referência que possua um detalhe esteticamente atraente, ele será testado, a fim de ser adicionado a novos trabalhos - o que aconteceu com os dourados, por exemplo.

Além disso, ao pesquisar, foi gratificante saber que a arte fantástica está, lentamente, se moldando e sendo incluída na arte contemporânea. Ilustradores estão sendo reconhecidos como artistas e ganhando espaço neste mundo. Onde, mesmo que fossem conhecidos por seu alto nível técnico, seus trabalhos não eram considerados peças de arte pois eram produzidos para um fim específico e, na maior parte das vezes, para reprodução comercial em massa. Vejamos da seguinte forma: as peças de arte, possuem um valor intrínseco diferente por serem únicas e tratarem de qualquer assunto, cada artista utiliza de seus artifícios para tratá-los de forma singular. Já uma ilustração é feita a partir de um briefing – normalmente vindo de outra pessoa - e muitas vezes depende deste texto para sobreviver. Assim, mesmo que as obras de arte ilustrem livros, primeiro elas são reconhecidas pelo original, no caso das ilustrações, elas sempre são vistas na reprodução gráfica antes, sendo reconhecidas depois. Aqui encontra-se o mérito da *IlluxCon*, que tem o intuito de exaltar os originais, e exposições como a *Infra:Real - The Art of Imaginative Realism*, que valoriza trabalhos, de ilustradores, que não os originais dos trabalhos feitos especificamente como ilustração. Conseqüentemente, pouco a pouco, algo que passa pelas duas formas de expressão está surgindo.

Assim, Fragmentos Estóricos se encaixa, pois transita entre ilustração e arte trazendo clichês e sequências aparentes, porém encobre informações com recortes que mostram apenas detalhes visuais de uma estória, levando na direção da narrativa presente no processo. Ocultando ao espectador um processo de criação que é fundamental para a compreensão de seus significados, as imagens trazem dúvidas e impelem ao entendimento do que está sendo visto. Desse modo, o trabalho é atribuído à arte, propondo uma leitura aberta, ou até mesmo ambígua, mas utiliza de fontes de referência que são sequencialmente direcionadas. Além disso, o suporte escolhido vai, de certa forma, contra elas, já que as pinturas estão sempre ali para serem observadas - a cada olhar uma nova leitura pode ser feita.

Com isso a reflexão sobre este trabalho se completa com o conhecimento de que um objeto de arte é muito mais denso do que se vê por fora. O que ele contém é

profundo demais, enraizado em motivos que nem mesmo o artista vê, mas que construíram sua personalidade. Ou seja, uma peça de arte é reflexo da pessoa que o produziu. A maior parte dos trabalhos inicia-se com uma ideia, ela é moldada sendo interferida pelas experiências de seu criador, e no fim, transforma-se em algo diferente do que foi imaginado. Neste caso, imaginou-se algo mais simples, um storyboard pintado – uma história específica que seria contada ao observador. No entanto, com o tempo, percebeu-se que a história serviu mais como parte do processo do que ao espectador que, por ver apenas pedaços, pode não criar uma narrativa, mas consegue entender que ali existe uma sequência. O importante, talvez, não seja contar uma história, mas produzir visualmente algo que traga resquícios dessa sequência, dessa narrativa, algo que estimule o espectador a procurar por ela. É entusiasmante pensar quantas novas ideias disso vai surgir e como elas podem ser aplicadas, posteriormente, a novas histórias.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALLENTOWN ART MUSEUM [Internet]. **At the Edge: Art of the Fantastic**. Allentown (PA). 2012. Disponível em: < <http://www.allentownartmuseum.org/exhibition/edge-art-fantastic>>. Acesso em: out. 2015.

ARCADIA CONTEMPORARY [Internet]. Nova Iorque (NY). 2015. Disponível em: < <http://www.arcadiacontemporary.com/>>. Acesso em: out. 2015.

AUMONT, JACQUES. O Filme como Representação Visual e Sonora. In: **A estética do filme**. Campinas, Papirus. 1995. 19-52 p.

AUMONT, JACQUES. **A imagem**. Campinas, Papirus. 1993. 331 p.

AUMONT, JACQUES. **O Olho Interminável**: Cinema e Pintura. São Paulo, Cosac & Naify. 2004. 256 p.

CASARES, ADOLFO B. Prólogo. In: **Antologia da Literatura Fantástica**: Jorge Luis Borges, Adolfo Bioy Casares, Silvina Ocampo [org.]. São Paulo, Cosac Naify. 2013. 9-19 p.

CERVANTES, MIGUEL DE. **El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de La Mancha**. Madrid, Castilla. 1947. 2010 p.

DAčlć, Anika (Ed.). **PATRICK WILSHIRE INTERVIEW: CONTEMPORARY ART OF IMAGINATIVE REALISM**. 2015. Disponível em: <[www.widewalls.ch/patrick-wilshire-interview](http://www.widewalls.ch/patrick-wilshire-interview)>. Acesso em: out. 2015.

DONATO Giancola – The Mechanic – Oil Painting. [S.l.]: [s.n.], 2009. 1 vídeo (6 min 22 seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=i2sgl1N6hE8>>. Acesso em: set. 2015.

DONDIS, DONIS A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo, Martins Fontes. 2007. 236 p.

EISNER, WILL. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo, Martins Fontes. 1989. 154 p.

FERREIRA, AURÉLIO B. DE H. **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. Curitiba, Positivo, 2004. 2120 p.

GOMBRICH, ERNST H. **Arte e Ilusão**: um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo, Martins Fontes, 1995. 473 p.

GREG Manchess Paints "Above the Timberline". [S.l.]: [s.n.], 2009. 1 vídeo (5 min 29 seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=i2sgl1N6hE8>>. Acesso em: set. 2015.

GURNEY, JAMES. **Imaginative Realism**: How to Paint What Doesn't Exist. Kansas City, Andrews McMeel. 2009. 224 p.

JONATHAN LEVINE GALLERY [Internet]. **infra:REAL** – The Art of Imaginative Realism. Nova Iorque (NY). 2015. Disponível em: <<http://jonathanlevinegallery.com>>. Acesso em: out. 2015.

LOPES, ANA CRISTINA M.; REIS, CARLOS. **Dicionário de Narratologia**. Coimbra, Almedina. 2011. 760 p.

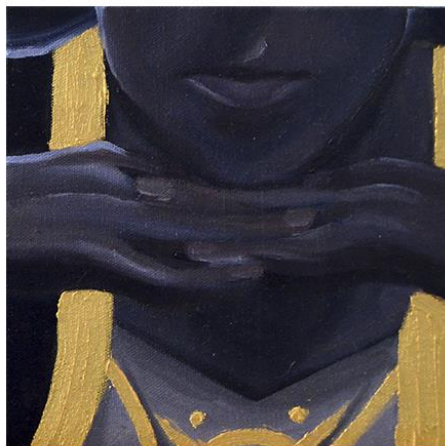
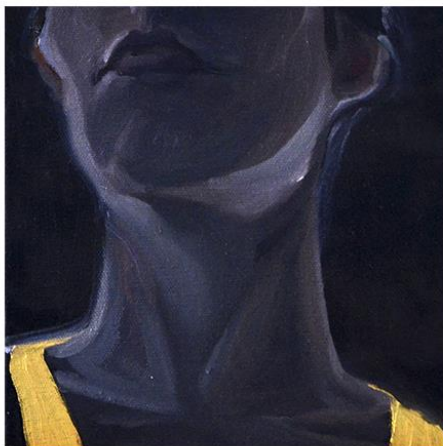
MANIATOGLOU, MARIA DA P. F. **Dicionário de Grego-Português Português-Grego**. Porto, Porto Editora. 2004. 1391 p.

MUTHER, RICHARD. **The History of Modern Painting**. Londres, Henry. 1845-1846. 836 p.

PAINTING Jon of Arc with Donato Giancola. [S.l.]: [s.n.], 2011. 1 vídeo (4 min 41 seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qEl63VgLWm4>>. Acesso em: set. 2015.

THINKSPACE GALLERY [Internet]. Culver City (CA). 2015. Disponível em: <<http://thinkspacegallery.com/>>. Acesso em: out. 2015.

Anexo A – Fragmentos Estóricos – Série I



Anexo B – Fragmentos Estóricos – Série II



Anexo C – Fragmentos Estóricos – Série III

