

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Rafaella Viana Amarante

UMA ODE A MEMÓRIA: FIGURA FEMININA E FANTASY ART EM
POÉTICAS VISUAIS

Santa Maria, RS
2018

CAV - UFSM, RS

AMARANTE, Rafaella Viana

Bacharel, 2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Rafaella Viana Amarante

**UMA ODE A MEMÓRIA: FIGURA FEMININA E FANTASY
ART EM POÉTICAS VISUAIS**

Santa Maria, RS
2018

Rafaella Viana Amarante

**UMA ODE A MEMÓRIA: FIGURA FEMININA E FANTASY
ART EM POÉTICAS VISUAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso
Curso de Graduação em Artes
Visuais da UFSM como requisito
parcial para obtenção do grau de
Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Altamir Moreira

Santa Maria, RS
2018

FICHA CATALOGRÁFICA

VIANA, Rafaella
Uma Ode a Memória: Figura Feminina e FantasyArtem Poéticas
Visuais/ Rafaella Viana Amarante, 2018, 40p. 30cm.

Orientador: Altamir Moreira
Trabalho Final de Graduação em Artes Visuais (Bacharelado).
Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Artes e Letras,
Curso de Artes Visuais, RS.

1. Desenho 2. Figura Feminina. 3. Fantasy Art; 4. Memória.

I – Viana, Rafaella; II – Uma Ode a Memória: Figura Feminina
e FantasyArtem Poéticas Visuais

© 2018

Todos os direitos autorais reservados a Rafaella Viana Amarante. A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só poderá ser feita mediante a citação da fonte.

Endereço: Rua Farroupilha, n. 151, Bairro Km3, Santa Maria, RS. CEP: 97095-170

E-mail: rafaellavianaamarante@gmail.com

Rafaella Viana Amarante

**UMA ODE A MEMÓRIA: FIGURA FEMININA E FANTASY
ART EM POÉTICAS VISUAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentada ao Curso de Graduação
em Artes Visuais da UFSM como
requisito parcial para obtenção do
grau de **Bacharel em Artes Visuais**.

Aprovado em

Altamir Moreira, Dr. (UFSM)
(Presidente / Orientador)

Helga Corrêa, Dra. (UFSM)
(Primeiro membro da Banca)

Lusa Rosângela Lopes Aquistapasse, Ma. (UFSM)
(Segundo membro da Banca)

Santa Maria, RS
2018

DEDICATÓRIA

Para Carmencita, Luiz Eduardo e Camila

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, esses seres iluminados que me deram todo o suporte e que me suportaram por toda esta jornada.

*Nada acontece duas vezes da mesma
maneira.*

(C.S. Lewis)

RESUMO

UMA ODE A MEMÓRIA: FIGURA FEMININA E FANTASY ART EM POÉTICAS VISUAIS

AUTOR: Rafaella Viana Amarante
ORIENTADOR: Altamir Moreira

A presente pesquisa buscou como objetivo criar representações de cenários fantasiosos enfatizando a figura feminina, utilizando como base as memórias da autora. Estas memórias são um aglomerado de informações e vivências trazidas desde a infância, subordinadas ao contexto e à passagem temporal, e contribuem principalmente com referências fantásticas e esquíscios de sensações e sentimentos para uma criação visual que transmita a aura irreal das obras. A pesquisa visual se desenvolveu na linguagem do desenho, baseado no método autoetnográfico, utilizando-se do lápis de cor sobre papel A2, ajudando a manifestar esta mescla de memórias e fantasia, traduzindo-as para a materialidade. Foram concebidas dez obras, sendo estas criadas com o propósito de exposição no Trabalho de Conclusão de Curso de Artes Visuais- Bacharelado.

Palavras-chave: Figura Feminina. Fantasia. Memória. Criação. Desenho.

ABSTRACT

A MEMORY ODE: FEMALE FIGURE AND FANTASY ART IN VISUAL POETICS

AUTHOR: RAFAELLA VIANA AMARANTE
ADVISOR: Dr. ALTAMIR MOREIRA

The present research sought to create representations of fantasy scenarios emphasizing the female figure, using as basis the author's memories. These memories are an agglomeration of information and experiences brought from childhood, subordinated to the context and the temporal passage, and contribute mainly with fantastic references and remnants sensations and feelings for a visual creation that conveys the unreal aura of works. Visual research developed in the language of drawing, based on the autoethnographic method, using colored pencils on A2 paper, helping to manifest this mixture of memories and fantasy, translating them into materiality. Ten works were conceived, and these were created for the purpose of exposition in the Work of Completion of Course of Visual Arts - Bachelor.

Keywords: Fantasy. Female Figure. Memory. Creation. Drawing.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	2
1. FANTASIA.....	7
1.1. ARTE FANTÁSTICA E <i>FANTASY ART</i>	7
2 FIGURA FEMININA	10
2.1 A MULHER COMO ELEMENTO NA ARTE	10
3 MEMÓRIA.....	15
3.1 CONCEITOS E ASPECTOS GERAIS	15
3.2 MEMÓRIA INDIVIDUAL E CRIAÇÃO	17
4 ANÁLISES E SÍNTESE FINAL.....	19
4.1 ANÁLISE	19
4.1.1 Análise das obras	20
4.2 SÍNTESE FINAL.....	31
CONCLUSÃO	33
REFERÊNCIAS.....	35

INTRODUÇÃO

Cada ser é um arquivo vivo de memórias e experiências, entrelaçando-se uns nos outros, criando espaços de compartilhamento destas vivências. Ninguém vive só, e cada geração deixa sua contribuição para a anterior. A criação também é um processo inerente ao ser humano, desde os primórdios já se esboçavam traços de criações, fossem utilitárias ou apenas como forma de expressão, deixavam marcas do indivíduo que as concebeu.

Apesar de parecer um tanto abstrato, se analisadas com clareza podemos simplificar estas ideias, organizando estas memórias e focando-as em um processo criativo artístico, onde elas se misturam com a própria imaginação e geram cenários mágicos, e ainda assim ligados intimamente ao autor, não retratando suas memórias de infância, e sim criando em cima desta, seu próprio mundo, que obedece unicamente suas regras.

Mas por que não simplesmente trabalhar memórias de infância? Justamente por que isso excluiria a parte fantasiosa, o que não parece muito certo justamente por ser tão potente na infância. Explicando melhor, podemos dizer que toda memória relacionada ao passado, mas nem toda memória parte da realidade. Por mais que não nos lembremos com clareza de certas passagens, algumas sensações permanecem, ainda que a imagem real se torne nebulosa, tanto que podemos recordar de momentos sem necessitar de detalhes dos mesmos, seja de uma sensação de medo ou agonia por uma urgência momentânea, até o conforto e a euforia de um dia que não sabemos dizer nem o que estávamos vestindo.

O que lemos, assistimos e ouvimos também passam a constituir nossas memórias, ainda que não tenhamos experienciado estas situações na realidade palpável. A imaginação presta um grande serviço à memória, e ajuda a construir relações com o lado sensível, possibilitando um afloramento de um “lado artístico”, um potencial criativo que sempre esteve presente, precisando apenas de incentivo, uma reflexão partindo do individual para o mundo exterior. Todos tem algo a dizer, cada ser humano carrega um mundo de possibilidades dentro de

si, só precisamos apenas achar um modo expressá-las, trazê-las à vida, e neste meio a arte realiza um papel espetacular.

A memória traz diversos vieses, e tanto as experiências pessoais quanto às possibilidades imaginadas são utilizáveis na criação. A intenção é nos aproveitarmos o máximo possível destas vivências e do aglomerado de coisas que nos cercam, sabendo que ainda que em diferentes escalas, fazemos conexões todos os dias, influenciando e sendo influenciados por tudo que toca nossa existência. A fantasia se mistura com a realidade, dando origem a algo subjetivo e pessoal, e que ainda assim pode ser observado por outros, gerando novas reflexões, memórias e conexões, seguindo o ciclo de influências que ajudam a formar as estruturas da sociedade.

A fantasia se faz presente em todos os lugares. Seres fantásticos e lugares surreais preenchem boa parte da criação artística, não a restringindo apenas às artes plásticas, mas as artes como um todo, funcionando como força motriz da criação de novos universos, ou da expansão destes mesmo. Em termos de figura feminina, longas apresentações não se fazem necessárias. A figura da mulher se apresenta como constante através dos séculos, trazendo consigo uma vasta gama de interpretações. Suas representações ao longo dos anos, assim como tudo, sofreram influência direta do momento histórico em que se inseriam.

Utilizando a *FantasyArt* juntamente com a figura feminina, podemos expandir a pesquisa em novas nuances, com uma variedade de significados. Aspectos fantasiosos, que partem de elementos da cultura *pop* e remontam até os contos e lendas antigas, criando assim uma linha do tempo que abrange em si a história da humanidade. Esta afirmação pode parecer leviana em um primeiro momento, mas alguns aspectos devem ser considerados para compreendê-la melhor e assim, conseqüentemente, as obras que serão apresentadas futuramente.

O primeiro aspecto a ser considerado é justamente o da amplitude temporal mencionada. Não seremos presunçosos a ponto de supor que podemos dar conta de todos os aspectos abrangendo todos os períodos de tempo. Referimos-nos especificamente à *FantasyArt* com enfoque na figura feminina, com todos os aspectos sociais, históricos e culturais seguindo como um “plano de fundo” para estas.

O segundo aspecto, é justamente a motivação desta pesquisa. Nunca foi a intenção fazer um retrato preciso destas figuras mitológicas, mas utilizarmos estas como referência ainda que de maneira subjetiva. A força motriz deste trabalho é a memória, e é pelo seu crivo que todas estas referências devem passar.

O desenvolvimento do projeto, então se faz por meio da transformação das memórias, tanto de maneira visual quanto sensorial, e se manifesta primordialmente com a figura feminina e seu contato com a fantasia, materializando e mesclando estas memórias de contos e lendas com as memórias da própria artista, criando um universo único em suas particularidades.

Sendo assim, esta pesquisa tem como foco a *FantasyArt* trazendo com ênfase a figura feminina, mesclando cultura *pop* e mitologia com elementos que remetem a mulher em si, ampliando as possibilidades de representações femininas na fantasia utilizando a memória como base da criação.

Tendo compreendido as bases da pesquisa, precisamos definir como se fará a inserção destes elementos fantásticos e oníricos que compõe a *FantasyArt*, manifestados da memória para uma criação visual, dada a abundância de referências que acumulamos todos os dias. O que se busca aqui não é uma mera ilustração de contos, e sim uma criação partindo das memórias da autora, utilizando-os como base criativa, seja de forma puramente visual, ou como um conceito ou simbologia.

O processo que ocorre deve ser pessoal e subjetivo, afinal, estamos falando de uma transformação de informações e experiências em algo palpável, manifestando o universo particular da artista por meio da fantasia, aproveitando essas “memórias interpretadas” para criar algo que, apesar de trazer elementos já existentes, é único em sua concepção, dado o fato que uma mesma ideia ou conceito se torna múltiplo dependendo da interpretação e pensamentos do indivíduo. Sendo assim, por mais que os elementos fantásticos se façam presentes, eles não têm por objetivo narrar a história de sua origem, e sim ajudar na construção deste universo fantasioso, ainda que percam seu significado original.

Entrando aqui em um tópico delicado, porém necessário, falemos um pouco da memória como elemento mutável. Apesar dos inúmeros estudos e pesquisas,

ainda não podemos tratar o campo das memórias como algo facilmente navegável. Veja bem, a memória é extremamente complexa, imprecisa e muitas vezes inconstante. Ela se influencia de fatores externos, tornando-se uma versão da realidade. Também podemos dizer que ela é predominantemente sensorial, uma vez que corpo e mente são ligados de maneira codependente, para não dizer indivisíveis.

Tratar desse assunto pode parecer conspiratório, se considerarmos que na falta de uma “verdade universal”, cada um vive no seu mundo, e sua realidade só existe para si, assim como a passagem do tempo que ocorre de forma sensorial, não como uma medida precisa. Mas é justamente isso que enriquece ainda mais as vivências, principalmente quando colocadas sobre o ponto de vista artístico.

Podemos dar um exemplo de uma cirurgia. Para o paciente, os momentos anteriores são de ansiedade, enquanto que durante a cirurgia, não sente nada, está adormecido e sem noção nenhuma do que acontece. Para o médico, é apenas mais um compromisso, o qual irá cumprir de acordo com suas capacidades. Para quem está na sala de espera, o nervosismo segue até o fim da cirurgia, quando saberão do resultado.

Numa mesma situação, podemos perceber três versões da mesma verdade, influenciadas diretamente pelas emoções e sensações dos indivíduos. Sua percepção de tempo também é alterada, apesar de seguir uma medida universal, para uns o tempo passa rápido, para outros ele se arrasta.

Quando aplicados em um contexto de criação, temos algumas possibilidades. A primeira é a da memória em si, no caso como nos lembramos das coisas. A segunda é como suscitadora de emoções e sensações, como instrumento criativo passível a novas interpretações.

Criando um ponto de conexão, considerando que a memória é algo subjetivo e condicionado aos sentimentos individuais, estas memórias que remontam desde a infância, mas que não são *memórias de infância* em si, se conectam com a própria figura da mulher, considerando que elas partem de uma, e se conecta diretamente os sentimentos e sensações que deixaram na mesma.

Considerando estes fatores, que ainda contam com o modificador de uma grande saturação de informações o tempo todo, e reconhecendo que a busca desta pesquisa é manifestar um universo particular, precisamos responder à questão: **Como criar uma pesquisa visual em *FantasyArta* partir da memória, enfatizando a figura feminina?**

A *FantasyArt* nesta pesquisa contribui com elementos do imaginário popular, muitas vezes como manifestação do inconsciente ou baseado nos diversos contos e imagens, aos quais temos acesso praticamente ilimitado nessa era tecnológica. O feminino também vem como força primordial, seja por meio da figura constante da mulher, ou dos símbolos que podem lhe ser associados.

Nesse cenário, é trazida para a obra a interpretação e assimilação pessoal da artista, que podem se manifestar nas próprias personagens ou no meio onde estão inseridas. Elas são provenientes do processo de absorção e transformação de informações que fazemos todos os dias. Neste caso, a base criativa vem da literatura, obras artísticas, *games*, histórias em quadrinhos e mitos em geral, que são assimilados consciente ou inconscientemente, dando origem a ideias e imagens que serão utilizadas na criação da pesquisa visual.

Compreendendo melhor a questão a qual buscamos responder nesta pesquisa, traçaremos um caminho utilizando de certo embasamento teórico, que percorrerá alguns aspectos de importância para que se tenha uma compreensão mais abrangente do trabalho artístico final. Utilizando autores já mencionados no projeto, e mais algumas contribuições encontradas desde então, procuramos elucidar alguns pontos de importância das bases da pesquisa.

Nos capítulos seguintes, abordaremos o grande aglomerado de conhecimento que nos trouxe até aqui, embasando-nos de forma teórica para explicar alguns pontos essenciais do trabalho, as grandes bases para que esta pesquisa se concretizasse. O primeiro a ser abordado será a *FantasyArt* e as relações da figura feminina, esta que deu origem a pesquisa e a fez evoluir. Em sequência, trataremos da memória, esta que traz uma ampla gama de formas de se trabalhar, e desta amplitude direcionaremos a pesquisa visual. E como não poderia faltar, encerraremos com uma análise de obras, bem como o processo que levou a estas, uma vez que esta pesquisa tem como principal foco a produção visual.

1. FANTASIA

1.1. ARTE FANTÁSTICA E *FANTASY ART*

Quando pensamos em fantasia na atualidade, difícil não nos lembrarmos de imagens do cinema ou quadrinhos que abordam estas situações. A temática fantástica se faz tão presente hoje no entretenimento que é no mínimo pouco provável que alguém não tenha tido contato com seus elementos ao longo da vida. No entanto, esta presença é algo bastante constante na história em geral, ou de maneira mais específica, voltada para a história da arte.

Em uma análise mais cuidadosa, de fato não há uma concordância ou precisão da arte fantástica como movimento artístico e, por conseguinte, suas ramificações se tornam também confusas. A *Fantasy Art*, considerada uma destas vertentes, é utilizada para definir uma criação artística fantástica mais recente e ligada à ilustração, também fazendo uso destes seres e cenários irreais e mitológicos.

Apesar da dificuldade de definição ou da falta de reconhecimento, a arte fantástica é bastante recorrente nas artes, não se restringindo apenas ao campo plástico, visto que é diretamente ligada a literatura fantástica, apesar de enfrentar uma maior exclusão no primeiro, por assim dizer. Schurian (2005, p. 17) coloca que: “Pode-se dizer que não houve ‘arte fantástica’ num sentido de um gênero específico de arte histórica. Contudo a presença do fantástico pode ser demonstrada em quase todas as tendências artísticas”. Isto mostra que apesar de não ser reconhecida, a tendência do ser humano de representar o imaginário e o fantasioso sempre esteve presente em nossa história.

Na antiguidade, por exemplo, era comum que se encontrassem explicações para fenômenos “incompreensíveis” por meio de criaturas e divindades, que traziam consigo características humanas misturadas a sua cota de sobrenatural. Civilizações antigas, como a Mesopotâmia, Egito e Grécia já traziam representações fantásticas, que eram principalmente focadas nos deuses. Aqui podemos destacar o Egito, que trazia divindades híbridas, com partes animais, vide o exemplo de Hórus, Hathor, ou Anúbis, os quais possuíam corpo humano e cabeça de animais, sendo que cada animal carregava uma simbologia que colaborava na representação do divino. A adoração às divindades

como impulsor da arte permanece por séculos a fio, com o propósito inicial sendo transmutado em algo novo, que atenda as demandas da época ou satisfaça os anseios do artista. A representação de divindades e seres da natureza foi carregada através dos séculos, um aspecto permanente em meio às transformações que a arte sofreu.

A partir do último século, a temática do fantástico também tem seu próprio salto, com a globalização da informação e as novas técnicas de produção visual, trazendo um número sem fim de ilustrações, *games*, quadrinhos e ampliando ainda mais este inventário. Passamos a uma produção sem fronteiras de época, reinventando e remodulando seres e lendas. Exemplo disto é o ilustrador Frank Frazetta (1928-2010), grande expoente na temática da fantasia, tendo ilustrado personagens bastante conhecidos, como Conan e Tarzan, muitas vezes sendo considerado como “o pai da *FantasyArt*”.

Entrando em um tópico mais complicado e um tanto ambíguo, falemos da relação arte x ilustração. Ainda que a arte fantástica tenha tido um reconhecimento póstumo na sua influência a artistas e movimentos, como o surrealismo, em um cenário atual, estes subgêneros dificilmente acham seu caminho no circuito das artes. Surge como nova possibilidade a arte digital, que se comparadas com as técnicas tradicionais, também apresenta suas próprias especificidades apesar de obviamente ser muito mais nova. Com a sua ligação direta com a literatura fantástica, inclusive, é mais comum que se vejam ilustrações do gênero, que transita entre estes dois campos sem se definir, mas sendo muito mais rejeitado pelas artes plásticas.

Isto se deve, talvez, ao rumo que a arte tomou neste último século. Peter Trippi, em seu artigo *FantasyArt: A New Look at an Ancient Tradition* nos coloca alguns aspectos bastante relevantes para entendermos melhor a situação da *FantasyArt* neste período. Começando pelo foco das artes, que acabou voltando-se para a abstração, abrindo assim um abismo entre arte e ilustração, esta que por sua vez, acabava segundo preceitos um tanto controversos, os quais não se faria bem algum associar às artes. Ainda assim, há uma excelente colocação de Trippi, que convida a uma reflexão sobre ambas:

Do ponto de vista artístico, não há algo como um ilustrador. Alguns pintores possuem editores como clientes, enquanto outros têm colecionadores, galerias ou museus como clientes. [...] foi principalmente o esnobismo que veio a separar as artes da ilustração. (2012, p. 59. Tradução nossa).

Evidentemente que existem certas diferenciações entre as artes e a ilustração, no entanto a polarização exacerbada acaba por marginalizar estilos e técnicas, excluindo algumas vezes, seus valores artísticos. Muitas obras foram realizadas sob o alcance da *FantasyArt*, *Cyberpunk* e diversos outros subgêneros criados, mas sua conexão com a ilustração dificulta seu reconhecimento no campo das artes no geral.

Não que esta ambiguidade seja o foco desta pesquisa, mas é um questionamento válido para que possamos refletir sobre o papel que desempenha como elemento artístico geral. Colocando em perspectiva, se torna bastante simples, na verdade. Já falamos que a fantasia se conecta diretamente com o potencial criador do ser humano. Como ela irá se manifestar muda de geração em geração, passa por diversos períodos e ainda assim permanece, uma tradição que independe destas discussões, sendo algo tão intrínseco que se mantém lado a lado com a evolução humana.

2 FIGURA FEMININA

2.1A MULHER COMO ELEMENTO NA ARTE

A participação da mulher no campo das artes sempre foi um assunto controverso, partindo dos primórdios da civilização, quando não se tem muitos relatos da identidade de autoria de obras em geral, muito menos da contribuição feminina como criadora. Sua participação ativa como produtora de conteúdo em nossa cultura começa a realmente aparecer a partir do modernismo, trazendo a ideia errônea que produções artísticas femininas são algo novo, recente em nossa história.

Para entendermos melhor este contexto, é preciso fazer uma análise sobre a construção social que permeia a história da arte, onde a mulher primeiramente é tida como elemento secundário na sociedade, com seu papel restrito ao lar e a família, um oposto frágil e delicado à figura forte e viril masculina. O acesso ao conhecimento e às rodas de convívio social também era raro para as mulheres, o que as distanciavam ainda mais dos meios para produção de arte.

Seu ingresso no mundo das artes se dava, então, como produto. Nas primeiras civilizações, pouco se fala sobre a mulher neste quesito, com sua importância sendo basicamente reduzida a um símbolo de fertilidade e família. Na civilização grega, que traz consigo novos ideais estéticos, podemos notar um enfoque muito maior na figura masculina, advindo de sua posição social. As mulheres não possuíam direitos, tampouco participações relevantes na sociedade, o que acabava por se refletir na arte. Os gregos estipularam diversos cânones na busca da beleza ideal. Falando do que podemos analisar das obras deste período, enquanto a representação masculina era constantemente idealizada e até mesmo heroica, a mulher é trazida com menor relevância, na maioria das vezes coberta e em alguns momentos até mesmo masculinizada, mas sempre ocupando um segundo plano, justamente pela falta de *status* da mulher, fazendo com que as representações fossem, em sua maioria, de deusas.

Na Idade Média nos voltamos para a ideia do sagrado, temáticas fortemente religiosas. No renascimento, as mulheres são trazidas como objeto de desejo. O belo rege a noção estética, já que há um resgate dos valores clássicos, mas nesse caso, transformando nus femininos em algo fortemente erótico e

sexualizado, reforçando ainda padrões estéticos e sociais. Catarina Valente coloca que:

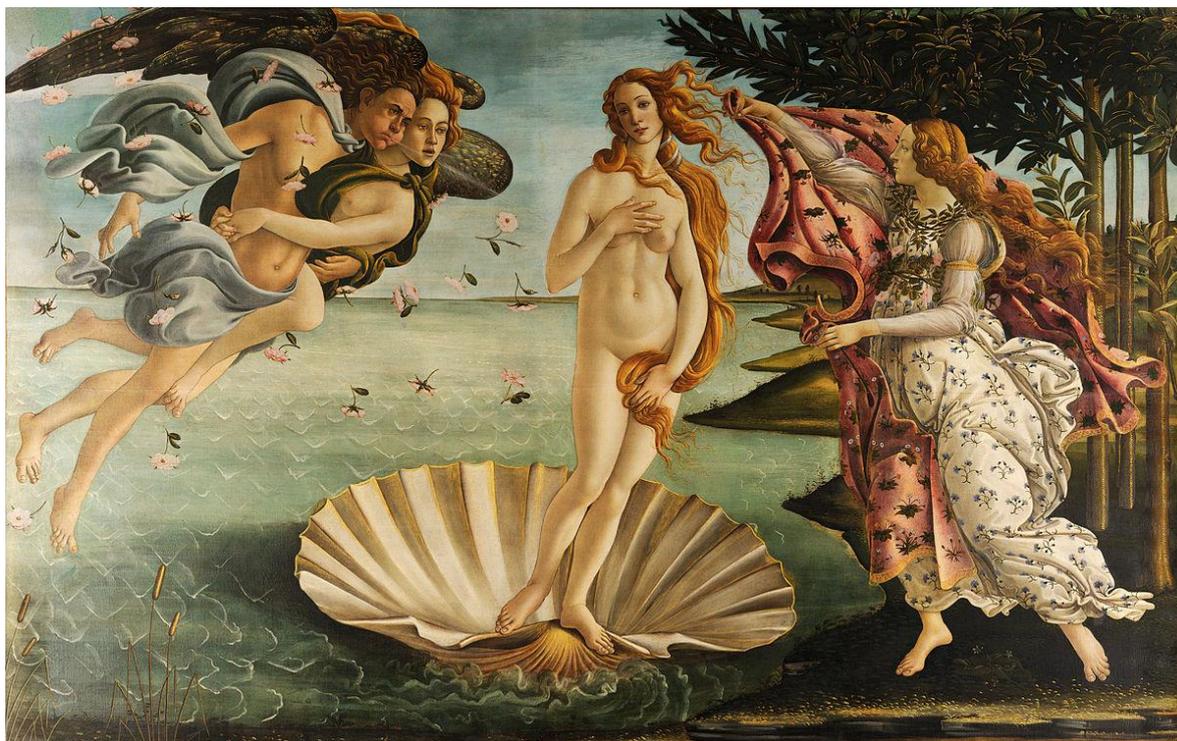
No Renascimento, surge o nu feminino e masculino, contudo ambos revestiam-se de perspectivas opostas. O homem era representado com uma figura pujante e gloriosa, sendo que os atletas e os membros das elites constituíam a maioria representada. Já a mulher era vista segundo duas perspectivas. Por um lado, como uma divindade ou uma imagem religiosa. Por outro lado, como objeto de prazer e desejo, enquanto símbolo do profano e da heresia surgindo, frequentemente, como prostituta ou cortesã. Deste modo, infere-se que a mulher correspondia à personificação do mal, enquanto o homem detinha os dons da sabedoria e da reflexão, atributos associados ao culto do eu e a uma perspectiva homocêntrica. (VALENTE, 2016, p.85).

Para além destes aspectos, também podemos destacar que as mulheres costumavam ser retratadas com um indicativo de sua posição social, e ainda assim, geralmente havia uma figura masculina de relevância que validaria sua importância em ser retratada. Obviamente também se utilizavam de “mulheres comuns”, sendo que estas não tem identidade nenhuma, servindo apenas como modelos de estudo, permanecendo anônimas.

Partindo desta breve análise histórico-social, podemos observar que o campo das artes, como parte da sociedade, e sujeito as suas normas, sempre foi predominantemente masculino, com as participações femininas sendo reduzidas a objeto e, como artistas, sendo apagadas ou menosprezadas. Neste último quesito, podemos usar o exemplo de Camille Claudel (1864 -1943), que foi primariamente conhecida como amante de Rodin, apesar de seu trabalho como escultora. Suas obras foram foco de especulação na época, mas por motivos errados. Ora questionava-se se as obras eram realmente suas, ora a acusavam de serem meras cópias de Rodin. Apesar de ter sua importância posta em segundo plano, o simples ato de ser mulher e se atrever a criar em uma sociedade patriarcal já foi por si só um ato de resistência. Suas esculturas eram, em sua maioria, figuras femininas, como um reflexo de si mesma na sociedade da época. Tendo sido feitos alguns apontamentos sobre a mulher como agente criador, façamos agora sobre a mulher inserida na obra, especificamente de sua relação com a fantasia em si.

A representação de divindades e seres da natureza foi levada através dos séculos. *O Nascimento de Vênus*, de Sandro Botticelli (Figura 2) é um excelente exemplo de como as antigas lendas abriram portas para a criação baseada no fantástico. A mulher, aqui, é trazida como um ser suave e delicado, puro e virginal, é o foco principal da obra, que aborda tanto a temática pagã, quanto a vasta quantia de signos e símbolos que a obra traz.

Figura 1 - Sandro Botticelli. O nascimento de Vênus. 1482-1485. Têmpera sobre tela. 172,5 x 278,5 cm. Galeria Uffizi, Florença.



Fonte: (GALLERIA UFFIZI, 2017).

A partir do século XX, no entanto, começamos a ver mais trabalhos de mulheres no campo das artes, com o nascimento das vanguardas modernas, inclusive com mulheres retratando mulheres, trazendo uma nova perspectiva de uma mulher que não precisa seguir os padrões da academia, sendo como modelo ou artista.

No período contemporâneo, como já mencionamos, a temática do fantástico também cresce absurdamente, com a globalização da informação e as novas técnicas de produção visual, ampliando ainda mais seu inventário. Apesar disto, a maioria de artistas surgidos neste período continua desconhecida pelo público

geral, já que seus nomes não ecoam pela história da arte, não constam em livros e estão aos poucos fazendo sua própria história.

É nesse meio que esta pesquisa visual se desenvolve, partindo da necessidade de mulheres na arte, como artistas e produtoras de conteúdo, por meio de ilustrações contemporâneas, que tragam uma nova ideia de feminino, enriquecendo ainda mais essa temática. A pesquisa também usa como base as deusas e ninfas, símbolos de feminilidade, mas também de força e poder, o que dialoga bem com a posição da mulher na contemporaneidade.

Dentre as maiores influências visuais para esta pesquisa, boa parte vem da cultura *pop*. A variedade de influências acumuladas poderiam ser discorridas e desmembradas aqui, mas são tão difusas que seria necessário um longo esmiuçamento destas para que se tornassem distinguíveis entre si, vindo desde *cardgames*, quadrinhos, animações, ilustrações, entre outras tantas.

Dito isso, porém, podemos assim reconhecer as principais influências, ou ao menos, as de maior relevância para esta pesquisa em si. Apresentaremos duas artistas, já mencionadas anteriormente no projeto desta pesquisa, que carregam consigo aspectos associativos à pesquisa como um todo.

A primeira é Josephine Wall (1947), sendo a principal influência visual da pesquisa. Josephine utiliza a técnica de acrílica sobre tela para trazer a vida seu universo particular, sendo que suas principais inspirações são a mitologia, natureza e surrealismo. Grande parte das suas obras também traz a figura da mulher como protagonista, por assim dizer, harmonizando-a com toda a fantasia que suas pinturas encarnam.

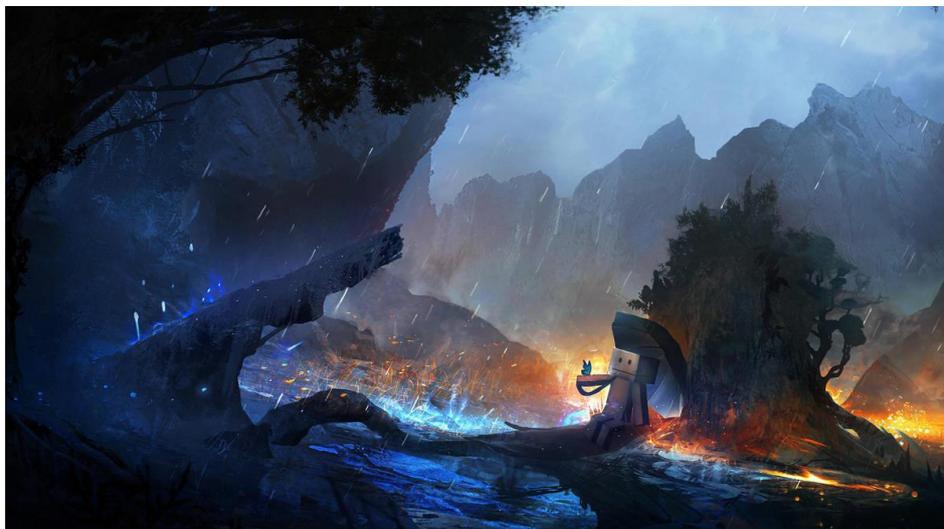
Figura 2 – Josephine Wall. Chamaleon. 2007. Acrílica sobre tela. 30cm x 40cm. Galeria Josephine Wall.



Fonte: (JOSEPHINEWALL.UK, 2017).

A segunda é Martina Stipan (1997), jovem ilustradora croata que realiza suas obras em arte digital. Além de o trabalho ser bastante fantasioso, ela também se baseia em passagens e memórias de infância.

Figura 3 – Martina Stipan. Hiding Place. 2017. Arte digital. Galeria online.



Fonte: (DEVIANTART, 2018).

3MEMÓRIA

3.1 CONCEITOS E ASPECTOS GERAIS

Em um assunto tão amplo como a memória, façamos algumas definições que colaborarão com o entendimento da mesma, a fim de compreender assim, as obras em si. Começaremos com a afirmação de que a memória é ligada diretamente à história. É a memória, afinal, que permite que haja uma reconstrução da mesma, começando geralmente de uma forma física, por meio de documentos e artefatos, e expandindo-se para um todo que envolve fatores como contextos histórico-culturais, geográficos, políticos, entre tantos outros, que geram assim um entendimento completo de determinado período. A memória vem como um elemento de compreensão da humanidade como um todo, desde o individual ao coletivo. Deve-se considerar também o fator tempo, que está implícito tanto na memória quanto na história em si.

Em termos gerais, as memórias podem se dividir em dois grandes grupos: curto prazo e longo prazo. As de curto prazo são processadas pelo lóbulo pré-frontal, podendo ou não ser convertida em memórias de longo prazo no hipocampo. As conexões realizadas no hipocampo são o que ajudam a trazer certa coerência às memórias. Segundo Le Goff: “a memória também remete a um conjunto de funções psíquicas, graças às quais o homem pode atualizar impressões ou informações passadas, ou que ele representa como passadas” (LE GOFF, 1990, p. 423). Isto, é claro, é nada mais que uma fase processual, a base para o armazenamento de *todas* as memórias. Le Goff parte de algumas definições de memória paralelas a história. Focando em uma definição de memória social, buscaremos identificar alguns aspectos de maior relevância.

Começando com o que ele define como memória coletiva, mais primitiva, (especificamente dos povos sem escrita), identificamos alguns aspectos de tradição oral. Em termos utilitários, é a transmissão de conhecimento, pensando em termos históricos, são informações não completamente confiáveis, que muitas vezes se confundem com mitos, e sendo passados adiante de maneira oral, são passíveis de modificação.

Com o desenvolvimento da escrita, surge a possibilidade de um registro concreto, fosse por meio de monumentos ou de documentos. Saltando para a Idade Média, com o cristianismo se difundindo e crescendo com considerável força, ocorre:

[...] uma cristianização da memória e da mnemotecnica, repartição da memória coletiva entre uma memória litúrgica girando em torno de si mesma e uma memória laica de fraca penetração cronológica [...] papel da memória no ensino que articula o oral e o escrito, aparecimento enfim de tratados de memória.(LE GOFF, 1990, p. 443).

A memória ligada à religião, então, passava a ser voltada para a recordação do salvador, adoração aos santos e diretamente ligada ao culto aos mortos. E por último, chegamos ao desenvolvimento da imprensa, aumentando o número de informação, e a partir daí, começa certa aceleração e aglutinação de conhecimento e memórias, que abrange a memória coletiva, memória individual, memória científica... E chega ao seu ápice com a fotografia, que vem como um recorte cronológico, uma memória congelada no tempo. Além disso, no século XX, ocorre a criação de uma nova memória, a memória eletrônica, que também se encaixa aqui dado os paralelos que podemos traçar entre esta e os conceitos da memória em si. Destacando os aspectos mais relevantes para estabelecer relação com a pesquisa em si, façamos um apanhado geral e sucinto dos pontos de interesse aqui apresentados.

A memória coletiva é não somente uma conquista, é também um instrumento e um objeto de poder. São as sociedades cuja memória social é sobretudo oral ou que estão em vias de constituir uma memória coletiva escrita que melhor permitem compreender esta luta pela dominação da recordação e da tradição, esta manifestação da memória.(LE GOFF, 1990, p. 476)

Podemos perceber a importância da transmissão oral de informações, assim como a profunda conexão com contos e elemento místicos e religiosos. Vale lembrar que ambos seguiram mesmo depois da escrita, com algumas características se mantendo até hoje. Também nos atentemos ao fato de que a memória por um tempo, funciona como manutenção de poder, ou com o estigma de *status*, sendo descentralizada e banalizada com o passar dos séculos.

3.2 MEMÓRIA INDIVIDUAL E CRIAÇÃO

Definidos alguns conceitos, prosseguiremos para a memória como aspecto individual. Semelhante ao questionamento do que veio primeiro, a galinha ou o ovo, também é difícil definir o que vem primeiro, a memória coletiva ou a individual. Neste caso, podemos dizer que ambas se influenciam mutuamente, e que apesar de manifestarem diferenças, são partes de um todo. Mais especificamente, e como este sempre foi nosso objetivo, falaremos desta memória individual voltada para a pesquisa artística. A partir de agora, conceitos de memória, criação e imaginação andarão lado a lado, como forças complementares.

As memórias individuais se constroem com base em diversos fatores. Começa com a convivência familiar, passando logo para a esfera social, nutrindo-se das influências que a cercam. Elas funcionam como recortes paralisados no tempo, que ao serem lembrados, criam “ondas de choque” entre o eu que experienciou em primeira mão e o eu que recorda, tendo mudado e revisitando algo que gerará novas interpretações e significados. As memórias se reinventam a cada passo que damos, a cada vez que recordamos, e se tornam o cerne da criação artística como um todo.

O ser humano tem a tendência a escolher as partes que lhe interessam e desconsiderar algumas outras menos úteis. É o que faremos aqui também, a memória que nos interessa é a memória de longo prazo, memórias de infância por assim dizer, ou mais especificamente as sensações que estas suscitam, que influenciam nossos pensamentos de maneira mais próxima e pessoal. Traduzir a memória em algo consistente, no entanto, pode se apresentar como um grande desafio. Se em termos de mitologia e folclore popular, nos referimos a algo mutável e rico em suas peculiaridades, precisa-se encontrar o equilíbrio entre estas mudanças. Neste caso, ela aparece justamente no ponto de conexão de todos os contos e histórias: a imaginação. Independente das inúmeras versões ou das diferentes abordagens, todas trazem elementos de um imaginário transmitido e modificado, mas constante em sua fantasia, muitas vezes obscurecido pelo tempo, mas sempre presente na existência humana.

Imaginação e memória caminham lado a lado, prestando serviços uma a outra de maneira constante. Assim como se faz necessária uma base de conhecimento prévio para a criação como um todo, esta também interfere na memória, preenchendo lacunas deixadas com o passar do tempo. A artista plástica e escritora Fayga Ostrower (1920 - 2001), coloca que:

A criatividade é a essencialidade do humano no homem. Ao exercer o seu potencial criador, trabalhando, criando em todos os âmbitos do seu fazer, o homem configura a sua vida e lhe dá um sentido. Criar é tão difícil ou tão fácil como viver. É do mesmo modo necessário. (OSTROWER, 2003, p. 166)

Quando refletimos sobre algo tão profundo quanto a significação da criação na vida, percebe-se quão indivisível se faz o ato de criar do ato de viver em si. A provocação do homem como ser sensível e de amplo potencial criador pode ser comparado justamente às divindades que também impulsionam a pesquisa.

Trazendo especificamente para o meio artístico, também podemos estabelecer um paralelo entre o processo de criação e a inserção do artista em seu meio. Para a criação das obras, precisa-se partir de um aglomerado de ideias transformadas. Em termos simples, nada surge do nada, e com a criação artística não é diferente. Nossa criação esta diretamente vinculada com memórias conscientes ou inconscientes. Para Ostrower:

[...] esses relacionamentos mentais refletem mais do que apenas associações. Não há dúvida de que o fenômeno associativo sempre existe, porquanto em qualquer acontecimento de pronto se desencadeia em nossa mente uma série de ideias e emoções como parte integrante do nosso pensar. Contudo, o próprio ato de apreender as associações, no instante em que se dá a apreensão de um evento, também ocorre como um processo ordenado. Por isso conseguimos perceber as associações. (OSTROWER, 2003, p. 58)

Utilizando esta ideia, podemos caminhar rumo à percepção de que o que criamos sempre usará como referência outras coisas já existentes, e, no entanto, as associações e conexões que fazemos são genuínas. Elas partem do processo de receber informações, processá-las conscientemente ou não, e interiorizá-las.

Esta última parte do processo de criação é a mais importante, traz uma visão única, individual e subjetiva do mundo, criando assim uma nova realidade, que só pode ser percebida pelo autor, pois parte justamente dele. O autor é o centro do mundo, e tudo o que ele experiencia é do seu ponto de vista. Por isso diversas pessoas abordam a mesma temática de formas tão diferentes.

4ANÁLISES E SÍNTESE FINAL

Entendendo melhor como se conduziu a pesquisa, e tendo por meio desta propiciado vislumbres do universo fantástico que habita a cabeça da autora, podemos a partir daí, com conhecimento de causa, analisar alguns aspectos presentes na obra, que sejam em conjuntos ou isolados, não apenas reflete a intenção precedente a criação, mas também uma transformação gradual, tanto em termos plásticos como em questões mais particulares, afetando-se mutuamente.

Também se precisa destacar que, uma vez que agora entramos no processo de criação em si, abre-se um espaço novo, portanto as impressões deixadas nos próximos parágrafos serão as da artista, que afinal, é a responsável aqui pelo fazer.

4.1 ANÁLISE

Pode-se se dizer que, em termos práticos, o processo artístico se baseia em duas grandes questões, o que fazer e como fazer. Ambas são codependentes, e possuem igual peso no resultado final. Uma vez que já nos detivemos bastante na questão “o que” nos capítulos anteriores, passemos a segunda parte deste todo. Começaremos a desmembrar agora o “como”, tratando dos aspectos que circundam a produção deste universo fantasioso.

Como a pesquisa se apoia no processo de uma criação subjetiva, o método escolhido foi o autobiográfico, este que se aproximava da pesquisa de forma coerente. O surgimento da autobiografia na pesquisa não foi como base para a criação, ao menos não oficialmente. A criação aparece com toda a sua carga subjetiva pessoal, e o método vem para retificá-la e reafirmá-la em si.

Agora tratando justamente do processo prático em si, que é responsável por trazer à materialidade aquilo que habita na mente, de forma que possa completar seu sentido pela contemplação do próprio artista e de outros. No quesito técnico, foram escolhidos alguns materiais em detrimento de outros, como sempre é, mas apesar de um conhecimento histórico sobre a técnica ser

interessante, será deixado de lado visto que o que realmente importa é a técnica aplicada nesta pesquisa.

Apesar de ser mais comum se trabalhar com cor na linguagem da pintura, aqui fazemos uso não apenas do desenho, como de um material não muito explorado por artistas, que é o lápis de cor. Por que então não escolher um material como os pastéis, ou a própria tinta? Podemos citar alguns motivos.

Inicialmente subestimado, o lápis de cor permite uma ampla variação de tons e texturas, e exige mais tempo e controle. Também vale se destacar que geralmente ele se faz muito permanente. Os dois últimos pontos apresentados podem parecer muito mais negativos do que positivos, mas se encaixam perfeitamente na pesquisa. A questão do tempo dispendido, muito maior do que em outras técnicas semelhantes, exigem não apenas mais disciplina no trabalho, como também geram reflexões constantes. Quando se há um limite para o número de camadas possíveis, vem a consciência de que cada detalhe acrescentado marcará de maneira permanente a obra, cada mínima camada é modificadora, trazendo novas cores e texturas. Aliando suas características a uma pesquisa como esta, que trata em parte de fantasia, mas principalmente da memória, suas características se adequam com perfeição, seja pelas variações que trazem um ar fantasioso, ou a permanência que a técnica traz, deixando rastros residuais na obra que são muitas vezes irreversíveis.

4.1.1 Análise das obras

O primeiro aspecto que precisamos analisar é justamente o da figura feminina. Já foi colocado anteriormente que esta tem um duplo motivo de ser, como criadora e criatura, e ainda assim não se busca uma representação da autora ou uma narração de acontecimentos passados e sim uma projeção das memórias e sensações que suscitam. Dito isto, passemos às obras.

Em *A Primeira Enviada* vemos uma figura solitária, sentada na escuridão. Sua construção estrutural, por assim dizer, se intera com o ambiente, seja “derretendo” no chão ou “acendendo” como chama. Na verdade, pode-se dizer que ela é a luz que ilumina o local, este que não se sabe bem onde é. “Acesa”

como está, mostra tudo que existe ao seu redor, ou no caso, o que não existe. Não há nada ali.

Figura 4 – Rafaella Viana Amarante. A Primeira Enviada. 2018. Lápis de cor sobre papel, 42 cm. x 59,4 cm. Acervo pessoal.



Fonte: (VIANA, 2017).

Em *Filhas da terra* por sua vez, também podemos observar a falta de importância de uma localização correta. Traz uma figura em metamorfose, não se sabe se de mulher para árvore ou de árvore para mulher, não importa. Espalha suas raízes e se ergue em direção ao céu. Esta obra, porém, contém algo inédito em toda a série. São duas mulheres enraizadas, colocadas de costas uma para a outra e ainda assim, harmônicas entre si. Podem ser duas partes de uma mesma consciência, ou apenas se apresentarem juntas. O fato é que não estão sozinhas.

Outra questão é justamente sua anatomia, que não se compromete com o real. Se na obra anterior há um “derretimento”, nesta há uma rigidez que vai além de suas raízes, extensiva a sua forma humana. Apesar de serem mulheres, sua inclinação recorda os galhos rígidos das grandes árvores.

Figura 5 – Rafaella Viana Amarante. Filhas da terra. 2018. Lápis de cor sobre papel, 59,4 cm. x 42cm. Acervo pessoal.



Fonte: (VIANA, 2017).

Em *Flutuante*, vemos a personagem sentada em uma folha, à deriva na água. Galhos brotam de suas costas, com suas ramificações tímidas que tentam se desenvolver. Diferente das outras obras, nesta nossa protagonista dá as costas ao espectador, perdida em seus pensamentos. Seu tamanho pode ser deduzido pelo tamanho da folha, assim sendo pequena e vulnerável às correntezas do rio.

Figura 6 – Rafaella Viana Amarante. Flutuante. 2018. Lápis de cor sobre papel, 59,4 cm. x 42cm. Acervo pessoal.



Fonte: (VIANA, 2017).

Em *Reino Escondido*, vemos uma fada, não há outra palavra para defini-la, escondida atrás de um cogumelo, espiando receosa quem a observa. Apesar de seu comportamento medroso, esta é a primeira vez que a figura feminina se volta para o espectador, talvez justamente por ter seu mundo invadido, não pretende perdê-los de vista. Observa e é observada, aguardando um momento, uma razão que a force a agir.

Figura 7 – Rafaella Viana Amarante: Reino escondido. 2018. Lápis de cor sobre papel, 42 cm. x 59,4 cm. Acervo pessoal.



Fonte: (VIANA, 2017).

Em *De volta ao lar*, vemos a protagonista frente a frente com uma gigantesca serpente, enquanto flutua. Longe de demonstrar medo, estica seu braço em direção a ela, não de forma agressiva, mas quase a convidando a se aproximar mais. Sua tranquilidade quanto à situação em que se encontra é visível, pouco importa se está afundando ou o leviatã bem na sua frente. Quanto a este, pode-se notar uma familiaridade entre ambos, não há disputa ou ameaça real, apenas um encontro um tanto peculiar, mas bem vindo.

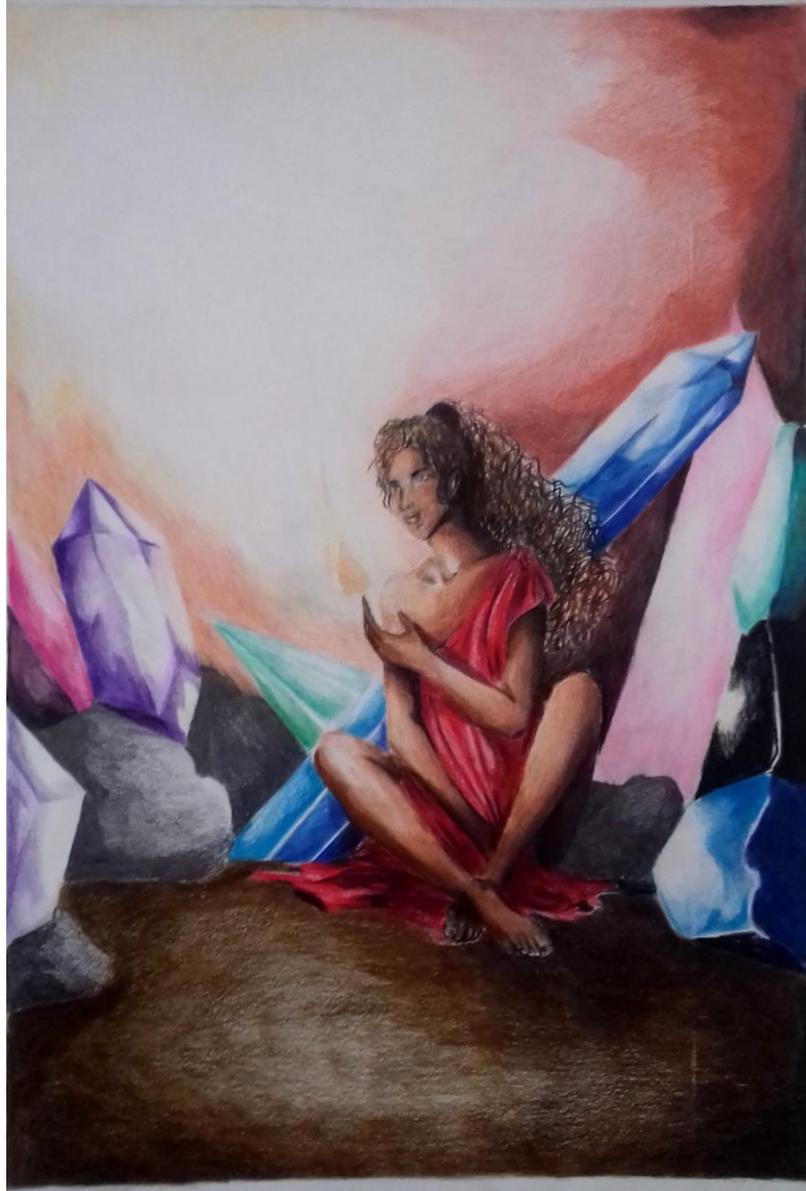
Figura 8 – Rafaella Viana Amarante. De Volta ao Lar, 2018. Lápis de cor sobre papel, 42 cm. x 59,4 cm. Acervo pessoal.



Fonte: (VIANA, 2017).

Em *Mãe do fogo* a protagonista está sentada em meio a diversos cristais, enquanto brinca com fogo. Diferente de todas as obras anteriores, esta é a única em que a figura se apresenta vestida. O porquê não se sabe ao certo, talvez seja um reflexo de sua personalidade, um traço de sofisticação que a distingue dos demais, ou a pura rebeldia de uma chama incontida, o fato é que não parece muito preocupada, segura que está em meio a seus cristais.

Figura 9 – Rafaella Viana Amarante. Mãe do fogo, 2018. Lápis de cor sobre papel, 59,4 cm x. 42 cm. Acervo pessoal.



Fonte: (VIANA, 2017).

Em *Plenitude*, a jovem dorme serenamente na relva, em um semicírculo que se apresenta como elemento místico sob o sol. Naquele lugar sagrado, nada pode atingi-la, motivo pelo qual se mantém ali, segura e protegida em sua redoma. Os cristais aparecem mais uma vez, mas enquanto no anterior eles parecem compartilhar a energia com sua companheira, agora servem como uma barreira que separa nossa personagem do mundo em si. O próprio lugar se torna algo fora do espaço e tempo convencionais.

Figura 10 – Rafaella Viana Amarante. Plenitude, 2018. Lápis de cor sobre papel, 42 cm. x 59,4 cm. Acervo pessoal.



Fonte: (VIANA, 2017).

Em *Chamado Ancestral*, nossa personagem se encontra prostrada, de joelhos, aos pés de um totem, iluminada por uma luz não natural. Ela se encontra de braços abertos, talvez compartilhando do poder de seu protetor, agradecendo, ou em transe, sintonizada com seus ancestrais. Talvez todas as opções anteriores. Aqui vemos um totem um tanto incomum, que carrega em si referências diversas, unidas em um novo elemento, que funciona com seu próprio significado na obra.

Figura 10 – Rafaella Viana Amarante. Chamado Ancestral. 2018. Lápis de cor sobre papel, 59,4 cm.x 42 cm. Acervo pessoal.



Fonte: (VIANA, 2017).

Em *Peregrina*, a pequena fada se encontra sentada na pétala de uma flor, enquanto um beija-flor se aproxima. Pode-se observar a falta de temor, indo justamente para o lado oposto. Ela se encontra completamente tranquila em seu lugar, sem se abalar pelo pássaro gigante que vem em sua direção. Quanto a isso, parece inclusive bastante interessada, apesar de não se preocupar o suficiente para tentar uma interação. Aqui, como em várias outras obras, a

personagem é extremamente pequena para seu mundo, o que amplia ainda mais sua maravilhosa realidade.

Figura 10 – Rafaella Viana Amarante. Peregrina. 2018. Lápis de cor sobre papel, 42 cm. x 59,4 cm. Acervo pessoal.



Fonte: (VIANA, 2017).

Em *O Último Amanhecer*, a protagonista está sentada no chão, com um bode descansando a cabeça em seu colo. Este não traz nenhuma simbologia macabra ou propósito de sacrifício, mas aparece como um amigo, companhia nesta jornada. Podemos observar as raízes, tão presentes até agora, mas desta vez sem conseguir alcançar as personagens, apenas circundando-as.

Figura 10 – Rafaella Viana Amarante. O Último Amanhecer. 2018. Lápis de cor sobre papel, 42 cm. x 59,4 cm. Acervo pessoal.



Fonte: (VIANA, 2017).

Mais uma vez, a protagonista se dirige a um espectador, não necessariamente deste mundo, é claro. Ela é trazida como encerramento, e sabe disto. A única perfeitamente consciente de sua condição, unicamente pela vontade da autora, mas como cada personagem segue os desígnios desta que vos fala, nada mais justo que oferecer um pouco de sinceridade para a última representante desta pesquisa.

4.2 SÍNTESE FINAL

Após os breves apontamentos feitos sobre as obras individualmente, aumentando a intimidade do espectador com estas, podemos retomar alguns pontos gerais de conexão entre as obras, seus aspectos em comum, por assim dizer, que de maneira geral, não poderiam passar em branco.

Ainda sobre a memória, é válido ressaltar os caminhos que esta abriu. Falando de forma processual, foram trabalhadas memórias de referências cotidianas, memórias do próprio eu e memórias sensoriais. As três não se excluem umas das outras e trabalham de forma cooperativa.

Um bom exemplo disto são as raízes. Elas aparecem em diversas obras, e se encaixam nas três categorias mencionadas. É uma memória visual da raiz, por vezes traz uma simbologia imbuída em si, e ainda assim se conecta com memórias de infância, que por sua vez geram sensações ao serem lembradas, e finalmente passam para a fantasia, dada a maneira e a circunstância que é aplicada.

Em uma observação visual mais crua, temos uma constante nudez, presente em quase todas as obras. Esta também se justifica de maneira simples. Não há motivo para a presença de roupas, as personagens não apenas estão em sua maioria solitárias, mas também não obedecem às regras e tabus sociais da nossa realidade. Sua nudez não é provocativa ou sensual, é apenas o estado natural de sua própria realidade.

Há fortes referências mitológicas, principalmente relativas às ninfas e deidades, mas também em níveis simbólicos, que a não ser que mencionados, seriam bastante difíceis de perceber. Outro aspecto interessante é o elemental e da natureza. Todas são ligadas à natureza e suas forças primordiais, quase como uma conexão ancestral com um tempo em que não se havia explicação para fenômenos naturais, ou não precisava de explicação, de qualquer forma.

Ainda que se repita em si mesma, a figura da mulher se faz presente, por nenhum motivo mais elaborado do que ela não poder deixar a obra. Ela está ali constantemente porque precisa estar, as obras se configuram a partir de seu contato com o mundo fantasioso, além de obviamente ser submetida à vontade da autora. Apesar disto, nossas personagens não parecem exatamente

interessadas em interagir com a realidade externa, tão absortas que estão em seu próprio mundo que pouco lhe importa este outro.

Também não parecem ser capazes de se perturbar com emoções intensas, mas isto tem sua própria razão de ser. Se lembrarmos das bases desta série, o elemento que move a criação visual é a memória de experiências e vivências da autora, não como narrativa, mas como suscitadora de emoções e sentimentos. Ainda que possa soar contraditório, isto cria nas obras dois viéses principais.

O primeiro se refere à limitação emocional das personagens, uma alusão à memória em si. Não que elas sejam incapazes de sentir, mas são mais recordações sensoriais do que sentimentos em si. Em resumo, quando nos lembramos de alguma situação, não estamos de fato a vivendo novamente. Por exemplo, podemos recordar da perda de um ente querido, até mesmo sentir toda a tristeza e a saudade que a memória nos traz, e ainda assim será só um eco do momento primeiro, um reflexo daqueles sentimentos, que apesar de relembrados, não trazem a mesma intensidade das circunstâncias originais. Pedir que demonstrassem de maneira intensa os sentimentos seria contrário a intenção geral. Elas são, afinal, a personificação destes ecos sensoriais, por isso limitadas em sua não realidade.

O segundo se refere ao universo em si. Este além de seu papel óbvio de vazão da fantasia, também complementa o sentido das personagens. Quase como se, de uma forma bastante interpretativa, ele representasse um estado de espírito. Assim como as mulheres não são dadas a expressões emocionais muito intensas, o lugar onde estão parece refletir parte daquilo que elas não podem expressar. Fazem seu papel de ambiente criativo como também o de elemento da memória, encerrando seu propósito não como mero cenário, mas como manifestação de um mundo particular que se correlaciona com a figura feminina com igual relevância.

CONCLUSÃO

Como tudo na vida se encerra em ciclos, é chegada a hora de concluirmos este, que começou oficialmente à alguns meses, mas já trazia consigo traços de outros anteriores que se despedaçaram, remodelaram e remontaram, agregando fragmentos de si nesta nova jornada, contribuindo para a criação desta nova fase.

Já colocamos diversas vezes que esta pesquisa nasce a partir de três bases: figura feminina, *fantasyart* e memória. Utilizando lápis de cor e revirando antigas lembranças, buscávamos responder como criar uma pesquisa visual em *FantasyArt* a partir da memória, enfatizando a figura feminina. Foi proposta a realização de dez obras, estas que foram realizadas de maneira, a meu ver, satisfatória. Uma criação que nasce com diversas referências *pop* e se consolida em sua própria singularidade.

Junto com esta, a revisão teórica que embasa o trabalho prático trouxe como objetivo auxiliar em um entendimento mais profundo destas bases, ampliando as possibilidades de interpretação da obra. Mas com ou sem este conhecimento prévio, fato é que conseguimos responder à questão de pesquisa, interpretando estas memórias residuais e sensoriais, e com um pouco de método e utilização de referências em abundância, transcrevemos para o papel este universo fantasioso.

Assim sendo, certamente que o ideal seria que os espectadores da obra tivessem certa compreensão do que há por trás da pesquisa visual, mas como esta não se limita à extensão de teoria, mas como organismo independente que funcionava muito antes de se incluir a teoria de maneira oficial, também pode ser livremente apreciada, seja para suscitar questionamentos e emoções nos espectadores, seja como obra com temática irreal.

Neste processo longo e árduo, algumas ressalvas. Como falamos anteriormente, o tempo é relativo. Só não sabíamos o quanto isto se aplicaria nesta pesquisa. De fato, apesar de ter tomado conta de maior parte deste ano, ainda parece pouco para desenvolver uma pesquisa mais aprofundada. Dentro do que se foi proposto, os resultados foram alcançados. Verdade, porém, que muito mais poderia ser feito. Afinal, uma pesquisa que usa como base suas recordações de vivências, sentimentos e elementos que rodeiam a artista, dificilmente terá sua

fonte criativa drenada por completo, mais provável que esta se encha até transbordar, assim gerando novas criações. Foi também um desenvolvimento bastante intenso, considerando que se trabalhando com a memória, há uma recordação constante de sensações tornando-se, na melhor das hipóteses, um processo exaustivo, e ainda assim satisfatório.

É necessário saber do que se é feito, sem dúvida, mas como artista, não basta apenas isto, também é necessário fazer. Em um processo criativo que tem como objetivo maior a criação plástica, o trabalho nunca realmente se encerra. O artista e sua arte são partes de um todo, e se relacionam com o mundo num fluxo de trocas que exige trabalho e reflexão constante. Sendo assim, não se sabe quais os rumos que esta pesquisa ainda pode tomar, mas ela seguirá de alguma forma. Seja como se configura até aqui, ou como combustível para um novo ciclo que possa começar.

REFERÊNCIAS

BOTTICELLI, Sandro. **O nascimento de Vênus**. 1482-1485. Original de arte. Têmpera sobre tela. 172,5 x 278,5 cm. Galeria Uffizi, Florença.:

HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**. São Paulo. Ed. Revista dos Tribunais. 1990. Disponível em :
<https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4005834/mod_resource/content/1/48811146-Maurice-Halbwachs-A-Memoria-Coletiva.pdf>

LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. Campinas. Ed. Unicamp. 1990.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. Ed. Vozes. 2003.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e Criação Artística**. Ed. Unicamp. 2013.

SCHURIAN, Walter. **Arte Fantástica**. São Paulo. Ed. Taschen. 2005.

STIPAN, Martina. Hiding Place. 2017. Arte digital. Galeria online. Disponível em:
<<https://www.deviantart.com/t1na/art/Hiding-place-664072255>>. Acesso em outubro de 2018.

TRIPPI, Peter. **Fantasy Art: A New Look at an Ancient Tradition**. Fine Art Connoisseur, p.58 à 62. 2012. Disponível em:
<<http://www.illuxcon.com/Article2.pdf>>. Acesso em maio de 2018.

VALENTE, Catarina Martins. **A Street Art no Feminino. O lugar da Mulher na Arte Pública**. Lisboa, 2016. Disponível em :
<http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/24558/1/ulfl216725_tm.pdf>. Acesso em maio de 2018.

VIANA, Rafaella. 2018. **A Primeira Enviada**. Lápis de cor sobre papel. 42 cm x 59,4 cm. Acervo pessoal.

VIANA, Rafaella. 2018. **Filhas da terra**. Lápis de cor sobre papel. 59,4 cm x 42 cm. Acervo pessoal.

VIANA, Rafaella. 2018. **Flutuante**. Lápis de cor sobre papel. 59,4 cm x 42 cm. Acervo pessoal.

VIANA, Rafaella. 2018. **Reino Escondido**. Lápis de cor sobre papel. 42 cm x 59,4 cm. Acervo pessoal.

VIANA, Rafaella. 2018. **De Volta ao Lar**. Lápis de cor sobre papel. 42 cm x 59,4 cm. Acervo pessoal.

VIANA, Rafaella. 2018. **Mãe do fogo**. Lápis de cor sobre papel. 59,4 cm x 42 cm. Acervo pessoal.

VIANA, Rafaella. 2018. **Plenitude**. Lápis de cor sobre papel. 42 cm x 59,4 cm. Acervo pessoal.

VIANA, Rafaella. 2018. **Chamado Ancestral**. Lápis de cor sobre papel. 59,4 cm x 42 cm. Acervo pessoal.

VIANA, Rafaella. 2018. **Peregrina**. Lápis de cor sobre papel. 42 cm x 59,4 cm. Acervo pessoal.

VIANA, Rafaella. **O Último Amanhecer**. 2018. Lápis de cor sobre papel. 59,4 cm x 42 cm. Acervo pessoal.

VIGOTSKY, Levi. **Psicologia da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WALL, Josephine. **Chamaleon**. 2007. Acrílica sobre tela. 30 cm x 40 cm. Galeria Josephine Wall. Disponível em: <<https://josephinewall.co.uk/art-gallery/surreal/>> Acesso em agosto de 2018.