



UFRJ

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

A dinamicidade no inanimado

Rayssa Costa da Silva Sousa

DRE: 118171701

Rio de Janeiro

2024

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

A dinamicidade no inanimado

Rayssa Costa da Silva Sousa

DRE: 118171701

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Setor Pintura,
Dep. de Artes Base da Escola de Belas Artes da Universidade
Federal do Rio de Janeiro, Curso de Graduação em Pintura, como
requisito para a obtenção do título de Bacharel em Pintura.

Orientador: Prof. Dr. Julio Sekiguchi

Rio de Janeiro

2024

CIP - Catalogação na Publicação

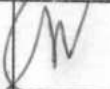
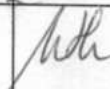

S277d Sousa, Rayssa Costa da Silva
A dinamicidade no inanimado / Rayssa Costa da
Silva Sousa. -- Rio de Janeiro, 2024.
70 f.

Orientador: Julio Ferreira Sekiguchi.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Pintura, 2024.

1. Pintura. 2. Movimento. 3. Animação. 4.
Temporalidade. 5. Fotografia. I. Sekiguchi, Julio
Ferreira, orient. II. Título.

ATA DA SEÇÃO PÚBLICA DE AVALIAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE
GRADUAÇÃO

Às **11:00** horas do dia **17/05/2024**, reuniu-se na sala de Pesquisa do Ateliê de Pintura da Escola de Belas Artes da UFRJ a Banca Examinadora, constituída pelos professores: Prof. Dr. **Ricardo Antonio Barbosa Pereira** - EBA/UFRJ e Profª Drª. **Martha Werneck** - EBA/UFRJ, para avaliar a produção final das pinturas e do trabalho teórico intitulado: **A dinamicidade no inanimado** da estudante **RAYSSA COSTA da SILVA SOUSA, DRE: 11817170**. Os trabalhos foram apresentados para cumprir os pré-requisitos para a conclusão do curso de Bacharel em Pintura. O Professor Orientador Dr. **Julio Ferreira Sekiguchi** - EBA/UFRJ abriu a seção apresentado os membros da Banca e o/a candidato/a, que teve vinte minutos para a apresentação de seus trabalhos. Os examinadores tiveram, cada um, quinze minutos para proceder à arguição/explanação, tendo também o candidato quinze minutos para a resposta a cada um. Em seguida, a Banca se retirou para a deliberação sobre a nota do candidato. A Banca atribuiu-lhe o grau 10 (De). O resultado final foi comunicado publicamente, encerrando-se a sessão com a assinatura da presente Ata.

Avaliadores		Rubrica	Grau
1º	Prof. Dr. JULIO FERREIRA SEKIGUCHI – BAB/EBA/UFRJ (orientador)		10,0
2º	Profª. Drª. MARTHA WERNECK – BAB/EBA/UFRJ		10,00
3º	Prof. Dr. RICARDO ANTONIO BARBOSA PEREIRA – BAB/EBA/UFRJ		10,0
Media Final			10,0

Obs.: _____

Atenciosamente:


Prof. Dr. JULIO FERREIRA SEKIGUCHI

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

A DINAMICIDADE NO INANIMADO

Rayssa Costa da Silva Sousa
DRE - 18171701

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

Aprovado com grau _____ em: ___ / ___ / _____

Local: _____

Prof. Dr. Júlio Sekigushi

BAB EBA UFRJ

Prof.^a Dra. Martha Werneck

BAB EBA UFRJ

Prof. Dr. Ricardo Pereira

BAB EBA UFRJ

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus pelo seu amor e cuidado comigo e por ter me dado força e perseverança para concluir mais essa etapa em minha vida. Agradeço aos meus pais, Claudia e Ronaldo, por todo o imenso apoio durante minha graduação e por sempre me incentivar a fazer o que amo. Aos amigos que fiz durante esses anos de graduação, cada um tem uma importância enorme na minha trajetória na EBA e sou muito grata por esses anos que compartilhamos almoços, conversas e palavras de incentivo. E a todos os professores que tive a honra de ser aluna, aprendi demais com cada aula e sou muita grata por todo conhecimento passado, como artista levo um pouco de cada aprendizado no meu traço.

RESUMO

A proposta deste trabalho é abordar os paralelos entre a pintura tradicional, o movimento e a animação, mais especificamente a animação tradicional. Retrato brevemente a história da animação, como os estudos fotográficos foram fundamentais para o conhecimento da temporalidade e como esses tópicos podem ser aplicados na pintura tradicional.

São 14 quadros que representam o fragmento do movimento; as telas são os papéis sequências que geram a ação da animação. Busco explorar as possibilidades dos movimentos na pintura, bem como a ideia de passagem de tempo e da relação de corpo e espaço pelo qual esse corpo passeia, com isso podendo observar a possível dinâmica que a tela e o óleo podem nos trazer.

Palavras-chave: pintura tradicional; movimento; animação; dinâmico; temporalidade; fotografia.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
1. COMO A ANIMAÇÃO TRADICIONAL SURTIU.....	8
1.1. O começo da idealização de imagens em movimento.....	8
1.2. O uso da rotoscopia nas animações.....	13
2. PINTURA X MOVIMENTO.....	15
2.1. Primeiro filme animado a Óleo.....	15
2.2. Movimentos na Pintura e na fotografia.....	17
3. PROCESSO DAS PINTURAS.....	21
3.1. Início.....	21
3.2. Artistas e obras como referências.....	21
4. PINTURAS.....	27
4.1. Frame.....	27
4.2. Díptico: Movimentos no quarto e Díptico: Movimentos na sala.....	33
4.3. Movimentos na escada.....	43
4.4. The Man in Motion I e The Man in Motion II.....	47
4.5. Dinâmica.....	53
4.6. Fotos usadas para referências.....	58
5. CONCLUSÃO.....	60
BIBLIOGRAFIA.....	61
APÊNDICE.....	63

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Animação da cabeça e expressões faciais do leão da caverna na Caverna Chauvet-Pont d'Arc. depois de Clottes, Azéma, 2005.....	8
Figura 2 - Parte de "O grande painel" da "Salle du Fond" da Caverna Chauvet-Pont d'Arc. 2003.....	9
Figura 3 - O Painel do Cavalo da Caverna Chauvet-Pont d'Arc.....	9
Figura 4 - Um zootrópio com seis tiras de animações.....	10
Figura 5 - Walt Disney segurando uma fita de zootrópio.....	11
Figura 6 - The Horse in Motion - Eadweard Muybridge, 1878.....	12
Figura 7 - Peter Pan, Disney concept art da animação, 1953.....	12
Figura 8 - Imagens da produção com modelos reais atuando para o processo de rotoscopia do filme Branca de Neve e os Sete Anões de 1937.....	13
Figura 9 - Imagens da produção com modelos reais atuando para o processo de rotoscopia do filme Cinderela de 1950.....	13
Figura 10 - Imagens da produção com modelo real atuando para o processo de rotoscopia do filme Alice no País das Maravilhas em 1951.....	14
Figura 11 - Merryweather limpando a casa. "A Bela Adormecida" 1959. "The Illusion of Life: Disney Animation" 1995.....	14
Figura 12 - Bastidores dos artistas produzindo os quadros para o filme Com amor, Van Gogh.....	15
Figura 13 - Comparação da imagem do ator com o resultado final do frame pintado a óleo.....	16
Figura 14 - Frame do filme Com amor, Van Gogh.....	16
Figura 15 - Willian Kentridge, 2011. Untitled.....	17
Figura 16 - Willian Kentridge, 2011. Desenho para o filme "Other Faces".....	18
Figura 17 - DUCHAMP, Marcel. Nu descendo uma escada nº2. Óleo sobre tela, 147 x 89,2 cm. 1912. Philadelphia, Museum of Art.....	19
Figura 18 - Marcel Duchamp descendo uma escada, fotografia de Eliot Elisofon para LIFE Magazine, Nova York, 1952.....	19
Figura 19 - Locomoção humana IIIB, cronofotografia, 1886. Étienne-Jules Marey/ Collège de France.....	19
Figura 20 - Untitled (Sprinter), cronografia, 1893. Étienne-Jules Marey.....	20
Figura 21 - Plate Number 188. Dancing (fancy), 1887. Eadweard Muybridge..	20

Figura 22 - Plate Number 188. Dancing (fancy), 1887. Eadweard Muybridge..	22
Figura 23 - Quadrinho: Romeu e Julieta, Gianni de Luca, 1976.....	22
Figura 24 - Edward Manet - At the Café, 1879.....	23
Figura 25 - Bailarinas em Rosa e Verde. Edgar Degas. 1890.....	24
Figura 26 - No Espelho. Edgar Degas. 1886.....	24
Figura 27 - Portrait of a Woman” (2021).....	25
Figura 28 - ‘Affairs of the Art,’ courtesy of Beryl Productions International/NFB.....	26
Figura 29 - ASIFA PRIZE 2020 - awarded to Signe Baumane October 2020..	26
Figura 30 - Estudo linear.....	28
Figura 31 - Uma das fotos de referência para a composição.....	28
Figura 32 - Estudo Cromático 1.....	29
Figura 33 - Estudo Cromático 2.....	29
Figura 34 - Paleta final escolhida (frame).....	29
Figura 35 - Série: Frame. Óleo sobre tela. 50x40. 2023.....	31
Figura 36 - Detalhes da pintura.....	32
Figura 37 - Um dos estudos lineares.....	34
Figura 38 - Estudo cromático 1.....	34
Figura 39 – Estudo cromático 2.....	34
Figura 40 - Paleta final escolhida (Díptico: Movimentos no quarto).....	35
Figura 41 - Díptico: movimento no quarto. Óleo sobre tela. 90x60cm. 2023....	36
Figura 42 - Díptico: movimento no quarto. Óleo sobre tela. 180x120cm junto.....	36
Figura 43 - Detalhes da pintura.....	37
Figura 44 - Estudo cromático 1.....	38
Figura 45 – Estudo cromático 2.....	38
Figura 46 - Estudo cromático 3.....	39
Figura 47 - Paleta final escolhida (Díptico: Movimentos na sala).....	39
Figura 48 - Díptico: Movimento na sala. Óleo sobre tela. 90x60cm. 2023.....	40
Figura 49 - Díptico: Movimento na sala. Óleo sobre tela. 180x120cm juntos...41	41

Figura 50 – Detalhe da pintura.....	41
Figura 51 – Detalhe da pintura.....	42
Figura 52 - Estudo linear.....	43
Figura 53 – Estudo cromático 1.....	44
Figura 54 – Estudo cromático 2.....	44
Figura 55 - Paleta escolhida (Movimentos na escada).....	45
Figura 56 - Movimento na escada. Óleo sobre tela. 100x70cm. 2023.....	45
Figura 57 - Detalhes da pintura.....	46
Figura 58 - MUYBRIDGE, Eadweard. Animal Locomotion: 1987.....	47
Figura 59 - Estudos lineares.....	48
Figura 60 - Estudo cromático.....	49
Figura 61 - Paleta final escolhida (The Man in Motion I e II).....	49
Figura 62 - The Man in Motion I. Óleo sobre Tela. 110x80cm. 2023.....	50
Figura 63 - The Man in Motion II. Óleo sobre Tela. 110x80cm. 2023.....	51
Figura 64 - Detalhes da pintura.....	52
Figura 65 - Estudo cromático.....	54
Figura 66 - Paleta final escolhida (Dinâmica).....	54
Figura 67 - Dinâmica. Técnica Mista. Óleo e acrílica sobre Tela. 120x100cm. 2023.....	55
Figura 68 - Detalhes da pintura 1.....	56
Figura 69 - Detalhes da pintura 2.....	57
Figura 70 - Fotos de referências.....	58
Figura 71 - Fotos de referências.....	59
Figura 72 - Cartaz para exposição.....	63
Figura 73 - Parede 1.....	65
Figura 74 – Parede 2.....	65
Figura 75 – Tela 1.....	66
Figura 76 – Tela 2.....	66
Figura 77 - Detalhe parede 3.....	67
Figura 78 - Detalhe parede 3.....	67

INTRODUÇÃO

Minha curiosidade com a animação começou quando criança, nos primeiros contatos com os desenhos animados me via questionando como era possível criar todo aquele mundo de possibilidades de cenários, personagens e expressões, tudo ainda em constante movimento. Com os anos se passando, a curiosidade se transformou também na vontade de entender e estudar melhor o que seria essa técnica e como eu poderia também produzi-la algum dia.

Durante os anos acadêmicos, afastei-me da animação e mesmo direcionando-me integralmente ao meu desenvolvimento na pintura tradicional, ainda me questionava: como seria possível juntar essas duas técnicas? Durante minhas pesquisas me deparei com o filme chamado “Com amor Van Gogh”, filme que responderia essa pergunta e me cativaria a realizar meus trabalhos.

Decidi que, para o trabalho final da graduação, pesquisaria as possíveis relações entre a animação tradicional e a pintura tradicional, assuntos completamente diferentes que, mesmo assim, podem causar resultados interessantes juntos.

1. COMO A ANIMAÇÃO TRADICIONAL SURTIU

1.1. O começo da idealização de imagens em movimento

Para uma melhor contextualização do assunto, abordarei brevemente o surgimento e desenvolvimento dos primeiros anos da animação tradicional.

A palavra animação deriva do latim *anima*, que significa alma. Podemos traduzir simplificada para “dar alma” ou “dar vida a algo”. Esse interesse de ter a capacidade de animar aquilo que é inanimado vem desde os primórdios da humanidade. Desde o início, o homem 'fez seu cinema'... Muito antes de Edison e os irmãos Lumière, as paredes das cavernas e os objetos decorados por artistas paleolíticos testemunharam o estabelecimento de processos, gráficos, técnicas e narrativas característicos de uma verdadeira “pré-história do cinema” (AZÉMA, 2015, p.125).

Através de pintores paleolíticos e suas intenções em simular os movimentos nos desenhos, pode-se considerar que essa seria a primeira documentação dos meios visuais da história. Eles entendiam que a aplicação de sobreposições nas pinturas e o efeito do fogo em desenhos estáticos permitiriam ilustrar e conceder movimentos a momentos de ação do cotidiano, como a caça.

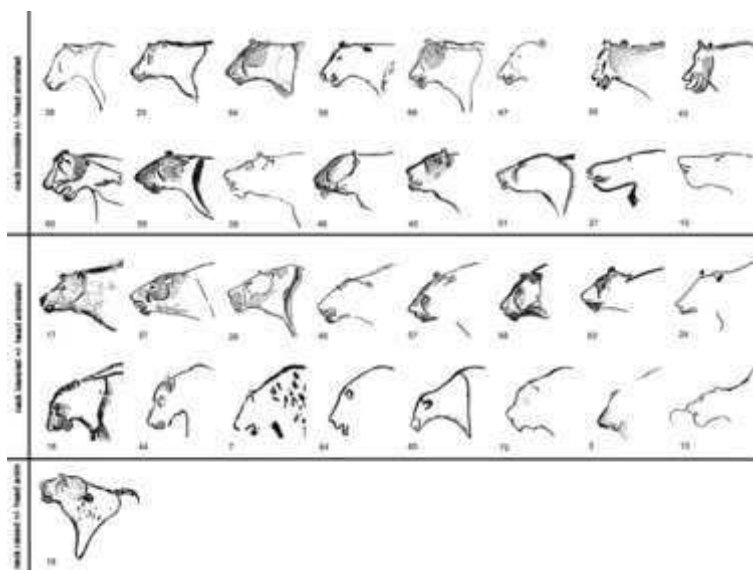


Figura 1 – Animação da cabeça e expressões faciais do leão da caverna na Caverna Chauvet-Pont d'Arc, depois de Clottes, Azéma, 2005.



Figura 2 – Parte de “O grande painel” da “Salle du Fond” da Caverna Chauvet-Pont d’Arc (Ardèche), um exemplo de narração gráfica paleolítica, um bando de leões persegue uma tropa de bisões. 2003



Figura 3 – O Painel do Cavalo da Caverna Chauvet-Pont d’Arc.

Tempos depois, mais precisamente no século XIX, com a criação dos brinquedos ópticos, a ilusão das imagens se moverem sucessivamente se tornou possível e mais realista. Em 1834, um matemático chamado William George Horner criou um tambor com fendas, no qual imagens eram impressas na parede interna de um cilindro, e, quando girada rapidamente, enganaria os olhos com a sensação de movimento, como imagens sucessivas de um filme. Mesmo sendo uma invenção fascinante para a época, somente em 1867 que a empresa de jogos de tabuleiro Milton Bradley começou a comercializar o zootrópio.

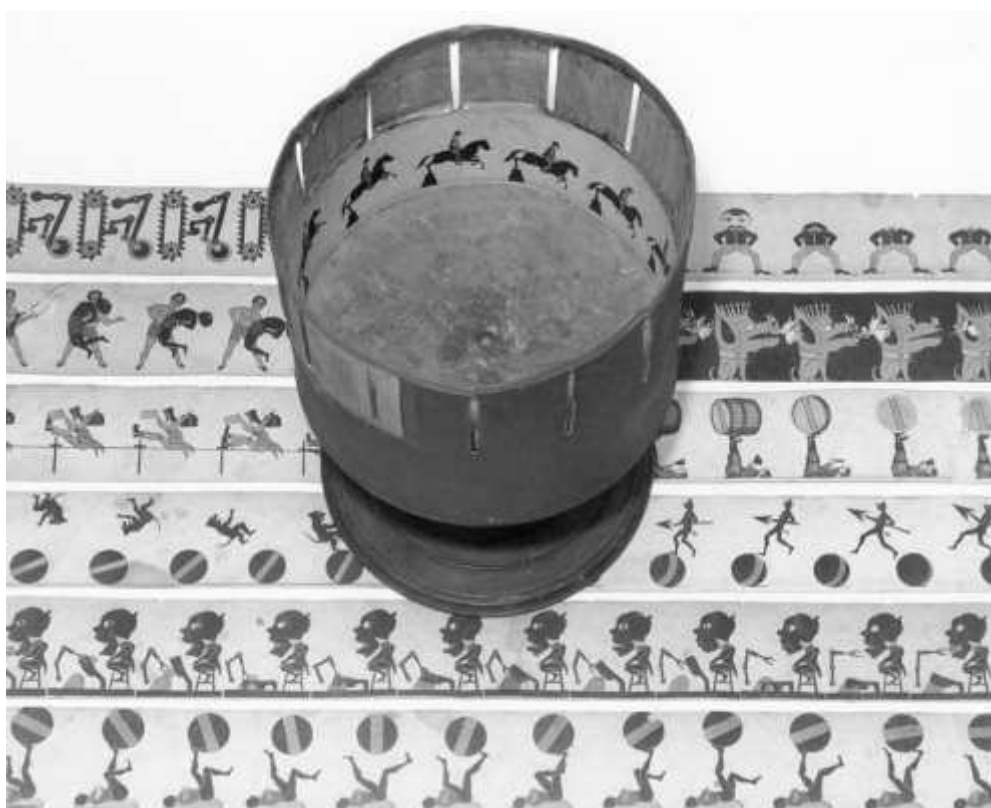


Figura 4 – Um zootrópio com seis tiras de animações

Para Leskosky (2006), *flipbooks*, zootrópios e dispositivos semelhantes eram fontes de muitas horas de entretenimento em 1800, tornando-os "os *Game Boys* do século XIX". Ele ressalta que, assim como os *Game Boys*, muitos deles eram portáteis, forneciam entretenimento visual e davam ao manuseador algum controle sobre eles. Você podia virar as imagens para trás, para frente, mais rápido, mais devagar.

Já nos anos 20, com o uso da técnica tradicional do papel, lápis e centenas de folhas reproduzindo cada movimento do personagem, o zootrópio não ficou esquecido como somente um brinquedo antigo. Esses instrumentos apresentavam a animação de forma mecânica e foram de grande contribuição para a tecnologia da animação e do cinema como conhecemos hoje (LIBÂNIO, 2016).



Figura 5 – Walt Disney segurando uma fita de zootrópio.

Nos estúdios da Walt Disney, pode-se notar o uso do método como referência significativa para a produção e entendimento do movimento, percepção visual e desenvolvimento de outros métodos relacionados, como por exemplo, a criação da câmera multiplano e a técnica da rotoescopia.

No zootrópio, as imagens que eram coladas na parede interior do cilindro seriam imagens em sequência de um desenho. Podemos comparar essas imagens com o fotograma: em vez de desenhos, eram fotos que, colocadas uma após a outra, formavam uma sequência de movimento.

A animação não é a arte dos desenhos que se movem, mas a arte dos movimentos que são desenhados. O que acontece entre cada fotograma é muito mais importante do o que existe em cada fotograma
- Norman McLaren.

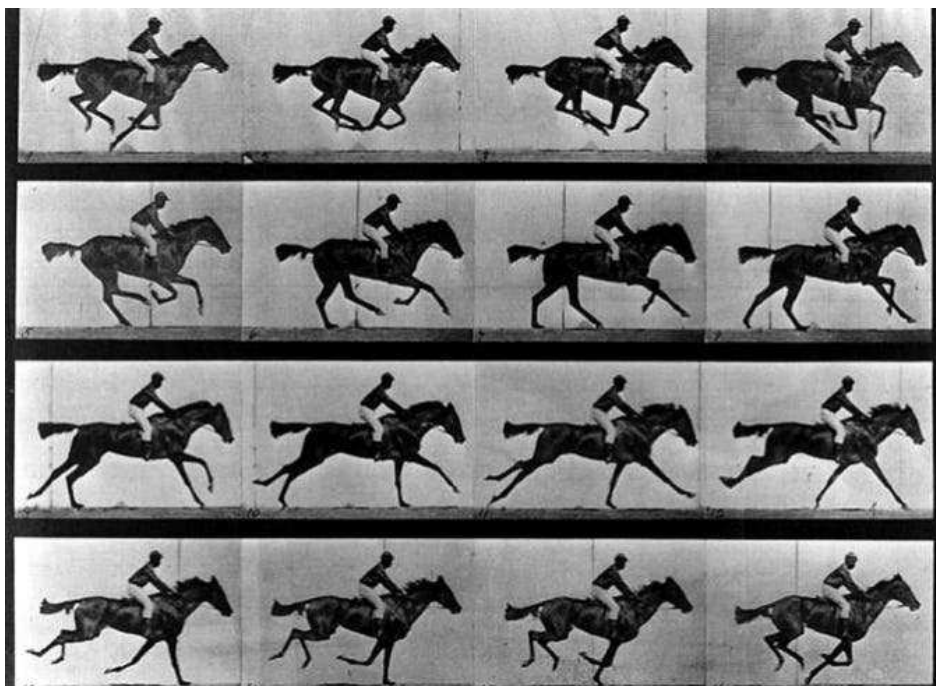


Figura 6 – *The Horse in Motion* - Eadweard Muybridge, 1878.



Figura 7 – *Peter Pan*, Disney concept art da animação, 1953.

1.2. O uso da rotoescopia nas animações

Com esses elementos visuais trazidos dos experimentos do zootrópio e o fotograma, deu-se a criação da técnica chamada rotoescopia, um jeito novo de transformar a indústria da animação mais realista. Com o objetivo de trazer mais naturalidade e realismo aos movimentos, o animador Max Fleischer criou e patenteou uma máquina que permitia a projeção de vídeos reais em um painel transparente, facilitando o desenho de cada fotograma em uma folha de papel separada. Isso permitia parar o vídeo em um quadro, decalcá-lo, ir para o próximo e repetir. A animação não tem regras definidas, ela é fruto da arte que acontece entre fotogramas (LUZ, 2014, p. 922).

Os exemplos mais notáveis do uso da rotoescopia estão em animações como “Popeye” e “Betty Boop”. Essa última teve muito reconhecimento pelo fato de os passos de dança usados para dar aos personagens de “Betty Boop” movimentos de dança serem quase reais e profissionais. Em 1937, quando a patente de Fleischer acabou, foi a vez dos estúdios de Walt Disney se servirem dessa técnica tão notória. Com o filme “Branca de Neve e os Sete Anões” em produção, o estúdio não se absteve de usar referências de modelos vivos e atores para a criação dos movimentos dos desenhos nas cenas.



Figuras 8 e 9 – Imagens da produção com modelos reais atuando para o processo de rotoescopia do filme Branca de Neve e os Sete Anões de 1937 e Cinderela de 1950.



Figura 10 – Imagens da produção com modelo real atuando para o processo de roscopia do filme Alice no País das Maravilhas em 1951.

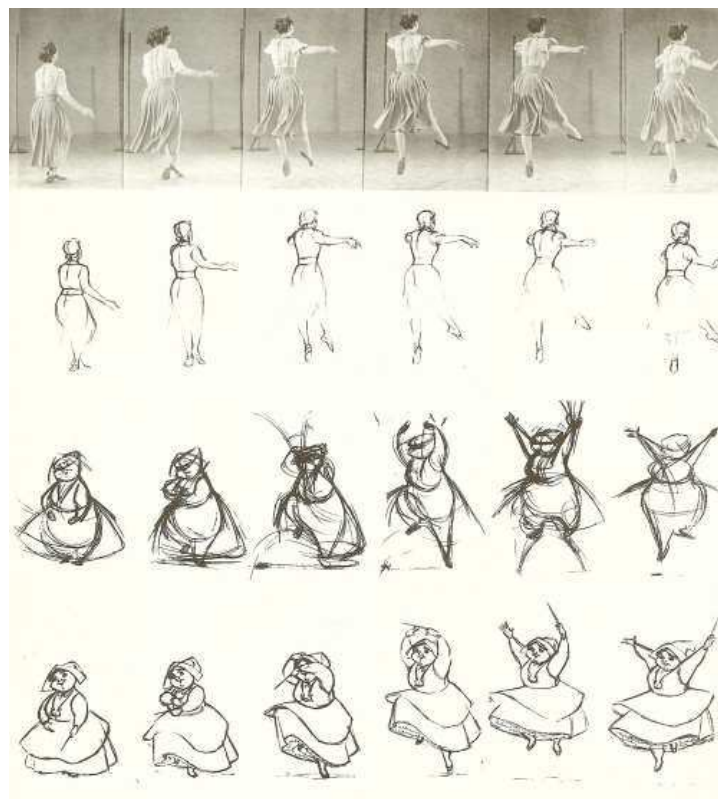


Figura 11 – Merryweather limpando a casa. “A Bela Adormecida” 1959. “The Illusion of Life: Disney Animation” 1995.

2. Pintura x Movimento

2.1. Primeiro filme animado a Óleo

Ao contrário da animação, em que todo o processo é feito por desenhos sequenciais, quando pensamos em pintura tradicional, a figura de uma superfície com tintas, cores e texturas cruza nossa mente, e nela constitui uma imagem estática, um retrato, uma paisagem ou um movimento que foi capturado em um determinado segundo do tempo, não tendo uma continuação para sabermos a próxima ação daquilo sendo pintado. Quando pensamos nas duas técnicas, parece inesperável criar qualquer relação, já que se executam com propostas completamente opostas, porém quando nos deparamos com o filme “Com amor, Van Gogh” de 2017, temos a surpresa do brilhante e inusitado resultado dessa junção improvável.

O filme, idealizado pela artista plástica polonesa Dorota Kobiela e pelo cineasta Hugh Welchman, conta com mais de 100 artistas executando pinturas tradicionais com a mesma técnica de Vicent Van Gogh, totalizando 65 mil quadros feitos a óleo, que são chamados de *frame*. Juntos, esses artistas realizaram uma animação de 95 minutos. Com um resultado incrível, esse seria um dos exemplos de que há possibilidades criativas e muito bem executadas de juntar ambas as técnicas.



Figura 12 – Bastidores dos artistas produzindo os quadros para o filme *Com amor, Van Gogh*.



Figura 13 – Comparação da imagem do ator com o resultado final do frame pintado a óleo.



Figura 14 – Frame do filme *Com amor, Van Gogh*.

2.2. Movimentos na Pintura e na fotografia

Hoje em dia estamos muito acostumados a ver a complexidade de um movimento enquanto a câmera congela a imagem. E apesar desse feito atual, o filme não foi a primeira vez que artistas idealizaram essa junção de temas. Podemos perceber que a ideia da pintura, imagem e movimento juntas vem de artistas mais antigos, como os pintores William Kentridge e Marcel Duchamp e os fotógrafos Eadweard J. Muybridge e Étienne-Jules Marey.

Nas obras de William Kentridge, podemos perceber a tentativa de materialização do tempo. Com a forte ligação com a animação, movimento e tempo, Kentridge busca trabalhar com variadas técnicas, do óleo ao nanquim, carvão ao grafite, e seus conceitos de narrativa trazem sempre figuras de características urbanas e sentimentais. Podemos perceber que em muitos de seus trabalhos o pintor usa a técnica da fotografia em conjunto com o desenho, pois ele tira fotos de cada etapa das alterações feitas no desenho, assim resultando em um curta animado.



Figura 15 – Willian Kentridge, 2011. *Untitled*



Figura 16 – Willian Kentridge, 2011. Desenho para o filme “Other Faces”.

Nas obras de Marcel Duchamp, encontramos uma pintura que igualmente tem como assunto a dilatação e o desmonte do tempo. Analisando a pintura “Nu descendo uma escada, n° 2”, do ano 1912, deparamo-nos com o seu interesse em retratar o movimento. Nessa pintura, Duchamp apresenta uma figura estática e, com várias linhas e formas, sinaliza que ela estaria descendo as escadas. Com a ideia de repetições na imagem, pode-se perceber que ele tenta transmitir um sentimento de lentidão, contrapondo-se às ideias futuristas de aceleração e do movimento como fluxo contínuo e dinâmico. Ao pintar “Nu descendo uma escada, n° 2” (1912), Duchamp estava interessado nas experiências de análise e decomposição do movimento por meio da desaceleração (CAROLINY PEREIRA, 2012). Podemos comparar essa ideia com a técnica de animação *stop motion*.

Duchamp começa a se atrair pela análise e decomposição do movimento por meio da desaceleração quando se depara com os trabalhos dos fotógrafos Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge. Com as experiências da cronofotografia, ou fotografia do “tempo”, que seria um processo de análise do movimento contínuo a partir de uma sucessão de fotos tiradas em intervalos iguais, temos o início do aprimoramento da fotografia estática em direção à fotografia cinética.



Figura 17: 1912. DUCHAMP, Marcel. Nu descendo uma escada n°2
Óleo sobre tela, 147 x 89,2 cm.
Philadelphia, *Museum of Art*.



Figura 18: Marcel Duchamp descendo uma escada, fotografia de Eliot Elisofon para LIFE Magazine, Nova York, 1952.

Os principais expoentes da captação do movimento na fotografia foram Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge, responsáveis pelos estudos feitos através da técnica cronofotografia. Eles realizaram fotos feitas em sobreposições, que, basicamente, seriam múltiplas exposições tiradas em uma única placa de filme, assim resultando na possibilidade de analisar e observar detalhadamente os movimentos do corpo humano e de animais, trazendo a realidade dos movimentos que a visão humana não conseguia ver naturalmente e, com isso, desencadeando também o estudo da temporalidade.

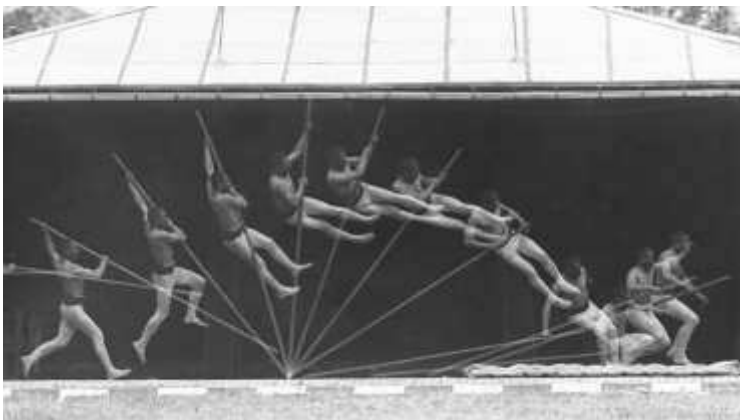


Figura 19 - Locomoção humana IIIB, cronofotografia, 1886. Étienne-Jules Marey/ Collège de France.



Figura 20 – *Untitled (Sprinter)*, cronografia, 1893. Étienne-Jules Marey.



Figura 21 – Plate Number 188. *Dancing (fancy)*, 1887. Eadweard Muybridge

3. PROCESSO DAS PINTURAS

3.1. Início

Quando comecei a elaborar ideias para as pinturas, ocorreu-me a dúvida de qual seria a melhor escolha plástica para abordar esse tema. Tenho grande interesse nas técnicas aguadas, portanto, ao iniciar os esboços, pensei em utilizar aquarela. Porém, logo que comecei os estudos cromáticos, percebi que ficaria mais interessante se eu utilizasse as faturas mais marcadas com a tinta sobrecarregada da técnica a óleo, pois os empastamentos e ritmos feitos com a espátula estabeleceriam um preenchimento interessante no fundo e me auxiliariam nas partes de maior vazio das composições.

Decidi que todas as pinturas seriam feitas em telas, com tamanhos variados, assim podendo ter a dinâmica das composições, com algumas sendo dípticos e séries e outras explorando dinamicamente o espaço de uma única tela vazia. No total foram 14 telas utilizadas no projeto.

Quanto à parte cromática, optei por trabalhar com as relações de cores complementares e os quentes e frios. Busquei aplicar cores no fundo que pudessem respirar e compor harmonicamente as cores que iriam por cima.

3.2. Artistas e obras como referências

No início da pesquisa, busquei referências que pudessem me auxiliar na composição do desenho, já que minha maior preocupação era de como poderia transmitir a ideia do movimento da melhor forma possível nas pinturas. Analisei artistas que já pesquisavam sobre movimento, como William Kentridge e Eadweard Muybridge, que me inspiraram a fragmentar a composição em telas diferentes, assim simulando a ideia de animação em papel e a fotografia em *frame*.

Uma grande referência também para as pinturas foi a pesquisa sobre o uso do “Efeito de Luca”, termo que aprendi em uma aula de ilustração que me abriu os olhos para uma nova maneira de criar as composições. Efeito de Luca

é uma técnica que o artista quadrinista Gianni De Luca desenvolveu para o melhor resultado de movimentos sequências nos quadrinhos que estava desenvolvendo. A resposta de De Luca para esse problema foi esculpir a dinamicidade do movimento de seus personagens, repetindo-os várias vezes em uma página, criando uma ideia de passagem de tempo e de espaço parecida com o sentimento de um ator ou de uma atriz andando por um palco de teatro (PJ BRANDÃO, 2022).



Figura 22 - Quadrinho: Hamlet, Gianni de Luca, 1975

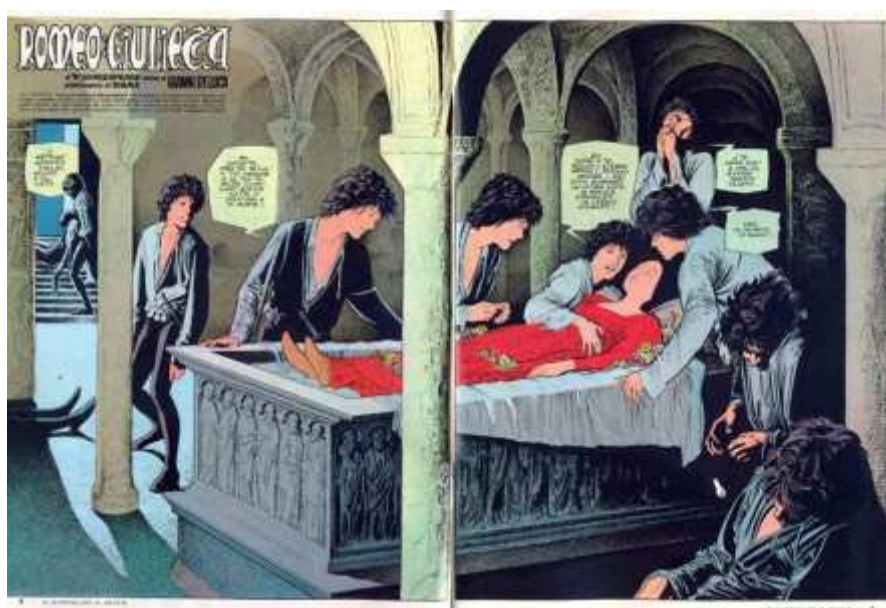


Figura 23 - Quadrinho: Romeu e Julieta, Gianni de Luca, 1976

Em seguida, os artistas Edward Manet, Edgar Degas, Nicolas Uribe e Joanna Quinn foram minhas influências para as soluções plásticas, tendo em vista as pinceladas mais carregadas e marcadas e as cores saturadas. Analisando suas obras, percebo como são cheias de intenções para com o movimento, são obras bastante expressivas e fluidas. Uma vez que são pintores que utilizam o cotidiano como tema, isso amplifica ainda mais a sensação de movimento nas pinturas. “A animação, em si, é uma cópia física da memória psicológica” (Paul Wells).

Edward Manet (1832–1883) foi minha escolha de pintor âncora no começo do curso e, desde então, venho estudando e buscando aplicar um pouco de impressionismo em meus trabalhos, como o interessante tratamento de variações cromáticas nas roupas, ambiente e peles. Interessa-me também o modo que ele trabalha com simples sugestões de um dado objeto, não se prendendo a formas realistas.



Figura 24 - Edward Manet - At the Café, 1879

Edgar Degas, da mesma maneira, é uma fonte ótima para exemplos de pinturas que exalam movimentos e expressividade. E em algumas de suas obras podemos perceber o uso de linhas, que ajudam a dar dinâmica para as formas.



Figura 25 - Bailarinas em Rosa e Verde. Edgar Degas. 1890



Figura 26 - No Espelho. Edgar Degas. 1886

Nicolas Uribe (1977) é um pintor estadunidense que atualmente está trabalhando em Bogotá, Colômbia. Uribe foi uma forte fonte de inspiração para o desenvolvimento cromático das minhas pinturas, principalmente no modo que ele aproveita a cor do fundo da pintura e as partes inacabadas para reforçar expressividade e dinâmica na composição e nas relações cromáticas, como quente e frio e complementares. Relações essas que busco aplicar em meus trabalhos igualmente.



Figura 27 - "Portrait of a Woman" (2021)

Joanna Quinn (1962) é uma animadora e diretora britânica. Mesmo que os meus trabalhos para o TCC não tenham características de *cartoon*, suas obras me influenciaram bastante com suas linhas expressivas e seus estudos de animação, que me ajudaram a entender melhor os processos de animação 2D.



Figura 28 - 'Affairs of the Art,' courtesy of Beryl Productions International/NFB.

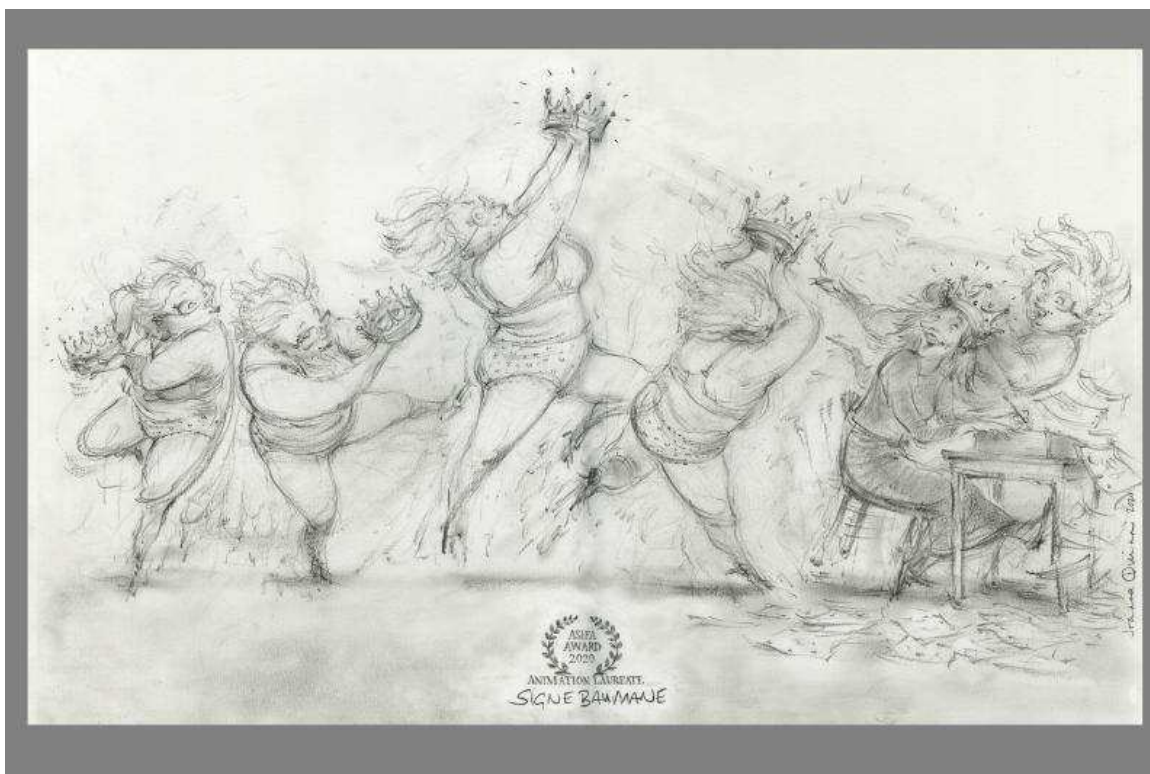


Figura 29 - ASIFA PRIZE 2020 - awarded to Signe Baumane October 2020

4. Pinturas

4.1. “*Frame*”

Para esta primeira série de pinturas, resolvi ser a “modelo” das fotos utilizadas como referência, já que me pareceu a melhor escolha ter cenas de cotidiano como composição para transmitir movimentos mais orgânicos. Depois de muitas fotos e poses estudadas, pareceu-me uma boa ideia retratar uma cena que remetesse a alguma atividade pessoal minha e optei por criar *frames* nos quais estou utilizando minha câmera analógica; comecei o hobby da fotografia analógica há dois anos, e acredito que poderia ser uma representação interessante na pintura.

É uma série de 6 (seis) quadros no total, de tamanho 50x40cm, possuindo a representação do fragmento da animação, que seriam os *frames*, nome que escolhi dar a essa série. As telas são a representação dos papéis (sequenciais) que geram a ação da animação 2D.

Quando estava refletindo sobre o modo que seriam organizados esses quadros na parede e como teriam um melhor resultado sequencial, senti que adicionar dinâmica no olhar da figura central produziria um bom efeito. Começando com a primeira pintura, inicialmente estou somente olhando para o lado e depois, gradativamente, nos quadros seguintes, somente meus olhos e corpo se movem. A partir do quarto quadro revelo que estou segurando uma câmera e fecho a sequência com o quinto e sexto quadro na posição de “tirando uma foto sua”. Esse desfecho resulta no apontamento da câmera para a pessoa que observará o quadro de frente, fazendo com que a personagem da pintura esteja olhando para fora do quadro, em direção ao observador. A concepção de capturar o andar inicial até a posição da foto, tirada no final, pareceu-me muito interessante de retratar, ao ter certa interação com o externo.

Estes são os estudos lineares e cromáticos para a série de pinturas *Frame*. Os estudos foram feitos em pintura digital, como todos os outros. No desenvolvimento da paleta de cores, quis começar com um fundo quente e esfriar com tons verdes, porém, no primeiro estudo que fiz, achei que no geral

a pintura estava muito fria, e o tom violeta do fundo não me agradou. Então, no estudo seguinte optei por um tom magenta um pouco dessaturado e um verde mais escuro, tornando-se o estudo escolhido e que mais me agradou quanto à harmonia das cores e a relação de quentes e frios.



Figura 30 - Estudo linear

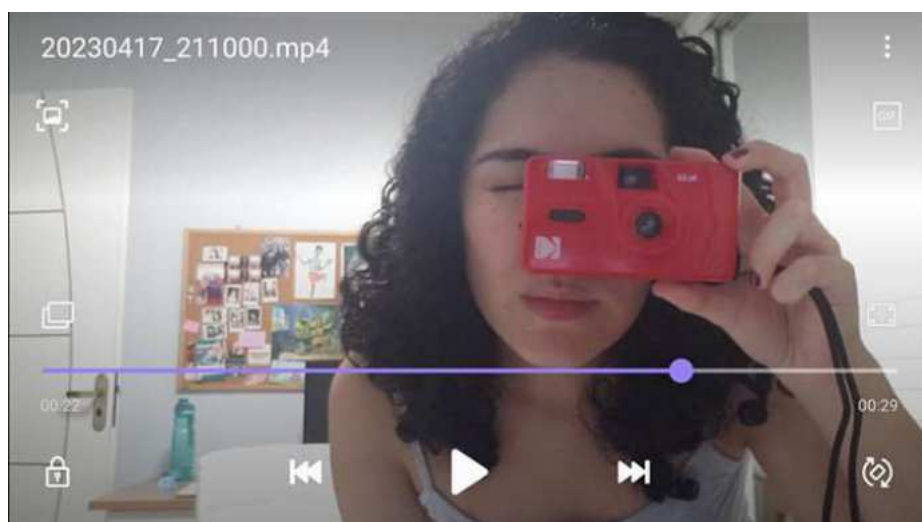


Figura 31 - Uma das fotos de referência para a composição



Figura 32 - Estudo Cromático 1



Figura 33 - Estudo Cromático 2

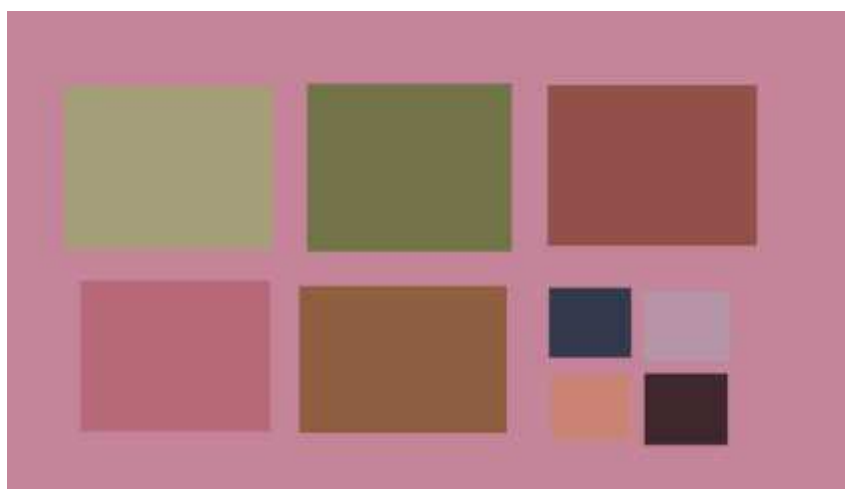


Figura 34 - Paleta final escolhida (frame)

Pinturas finalizadas





Figura 35 - Série: Frame. Óleo sobre tela. 50x40. 2023



Figura 36 - Detalhes da pintura

4.2. “Díptico: Movimentos no quarto” e “Díptico: Movimentos na sala”

Para a segunda e terceira pintura, procurei trabalhar com apenas 2 quadros de tamanho 90x60cm, sendo uma composição de dípticos. Nesse caso, já que estaria mais limitada se fizesse *frames* como no último trabalho, decidi explorar as linhas para expressar a sensação de movimento e também somar, dentro de um único quadro, cada ação da figura, assim compondo vários momentos em um mesmo espaço.

Nesse trabalho, escolhi ter meus amigos como referência na composição. Na pintura “Díptico: Movimentos no quarto”, a “modelo” teria que entrar no quarto, deixar a mochila no chão e deitar na cama para ler. Escolhi essa sequência pois acredito que demonstre uma prática simples do nosso cotidiano, e, aplicando certos ângulos e movimentos, essa simples ação daria interessantes resultados, junto ao ambiente igualmente dinâmico. Na pintura “Díptico: Movimentos na sala”, o “modelo” estaria andando e sentando no sofá, interagindo com objetos, como o controle remoto. Mais uma vez escolhi uma ação bem simples do cotidiano, porém eu poderia explorar ângulos como o perfil da figura e o caminhar dela. Pude também trabalhar com detalhes de sobreposição do movimento e aplicar diferenças de movimento através das linhas das roupas da figura e das cores sobrepostas umas às outras, assim explorando as pinceladas aguadas e mais densas, dando dinâmica na parte cromática da composição.

Abaixo estão alguns estudos lineares e cromáticos das pinturas. No começo do desenvolvimento do “Díptico Movimentos no quarto”, fiquei apreensiva se as linhas ficariam confusas no resultado final, mas, durante o processo da pintura, consegui resolver isso com a aplicação de tons diferentes nas sobreposições e demarcando, em alguns momentos, as linhas. No primeiro estudo de cor, nesse caso, já tive a sensação de estar tudo muito quente com a adição dos laranjas e vermelhos e mais o fundo rosa/violeta. Decidi, então, inverter e trabalhar com laranjas e ocre para o fundo e trabalhar com o azul, que é complementar na figura, dando total destaque a ela, e adicionar magenta na cama para que ficasse um pouco mais análoga com o fundo quente.

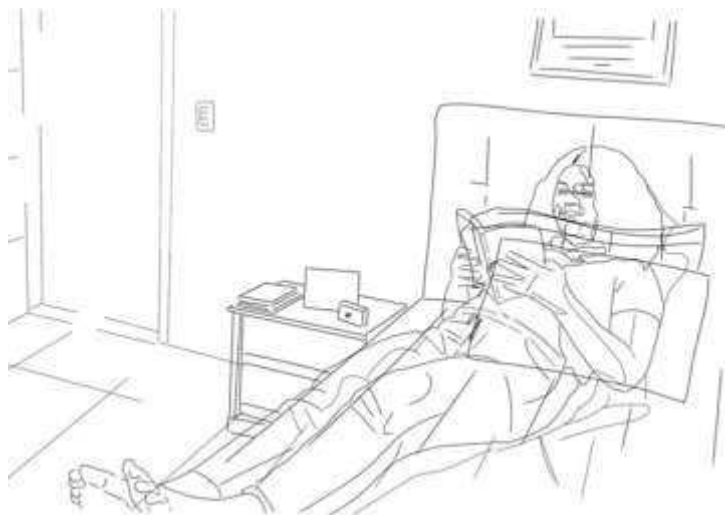


Figura 37 - Um dos estudos lineares



Figura 38 - Estudo cromático 1



Figura 39 - Estudo cromático 2



Figura 40 - Paleta final escolhida (Díptico: Movimentos no quarto)

Pinturas finalizadas





Figura 41 - Díptico: movimento no quarto. Óleo sobre tela. 90x60cm. 2023



Figura 42 - Díptico: movimento no quarto. Óleo sobre tela. 180x120cm juntos. 2023



Figura 43 - Detalhes da pintura

Já no desenvolvimento do “Díptico Movimentos na sala”, eu fiz alguns testes cromáticos, que tenderam para um resultado mais frio e saturado, então optei por aplicar a mesma paleta da pintura “Díptico: Movimentos no quarto”, com laranja no fundo e verdes e azuis fazendo o papel de complementares. Mesmo não sendo composições contínuas ou que deveriam funcionar somente juntas, elas têm a mesma ideia de assunto e composição. Acredito que essa escolha obteve uma harmonia entre elas quando expostas lado a lado.

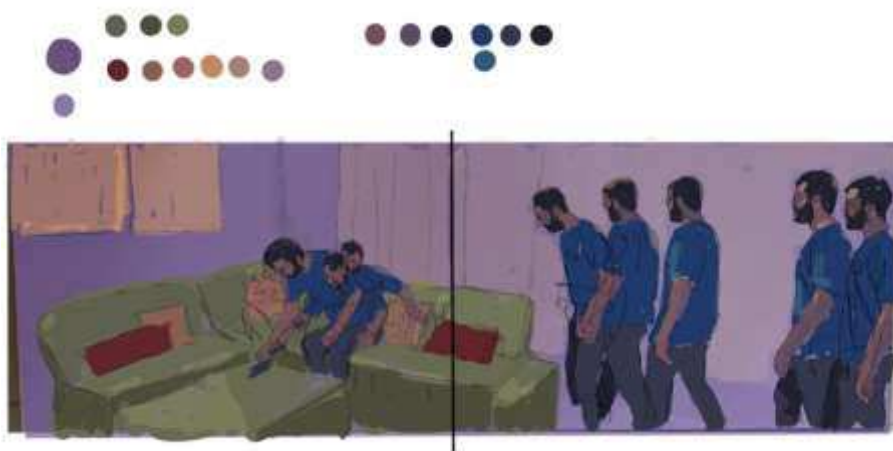


Figura 44 - Estudo cromático 1



Figura 45 - Estudo cromático 2



Figura 46 - Estudo cromático 3

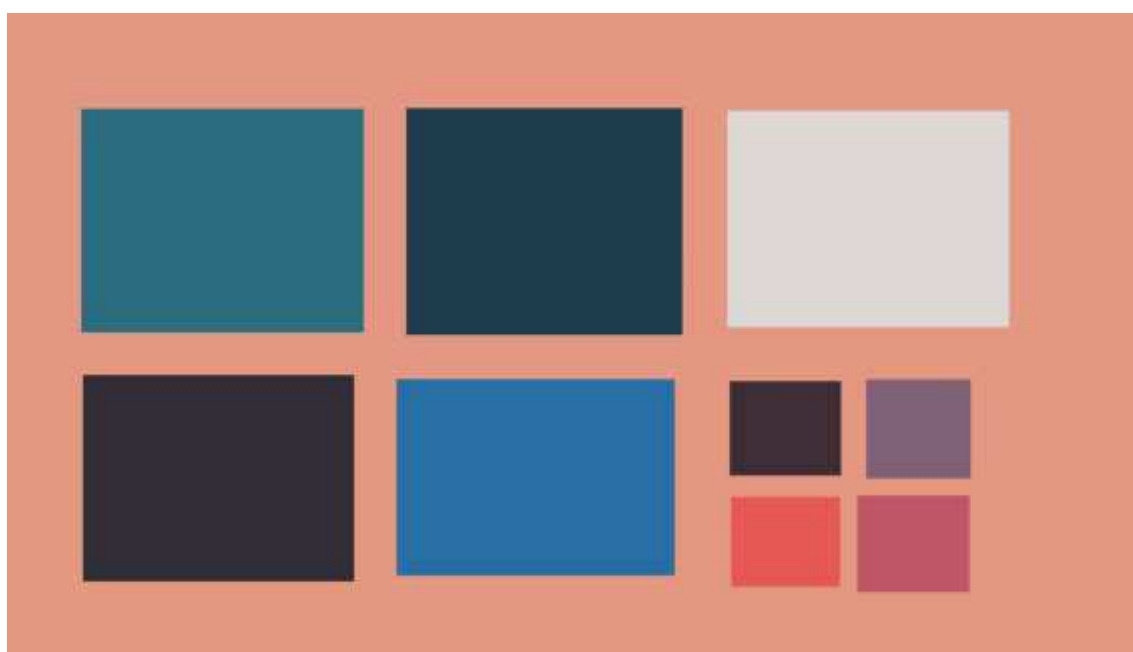


Figura 47 - Paleta final escolhida (Díptico: Movimentos na sala)

Pinturas finalizadas



Figura 48 - Díptico: Movimento na sala. Óleo sobre tela. 90x60cm. 2023



Figura 49 - Díptico: Movimento na sala. Óleo sobre tela. 180x120cm juntos. 2023

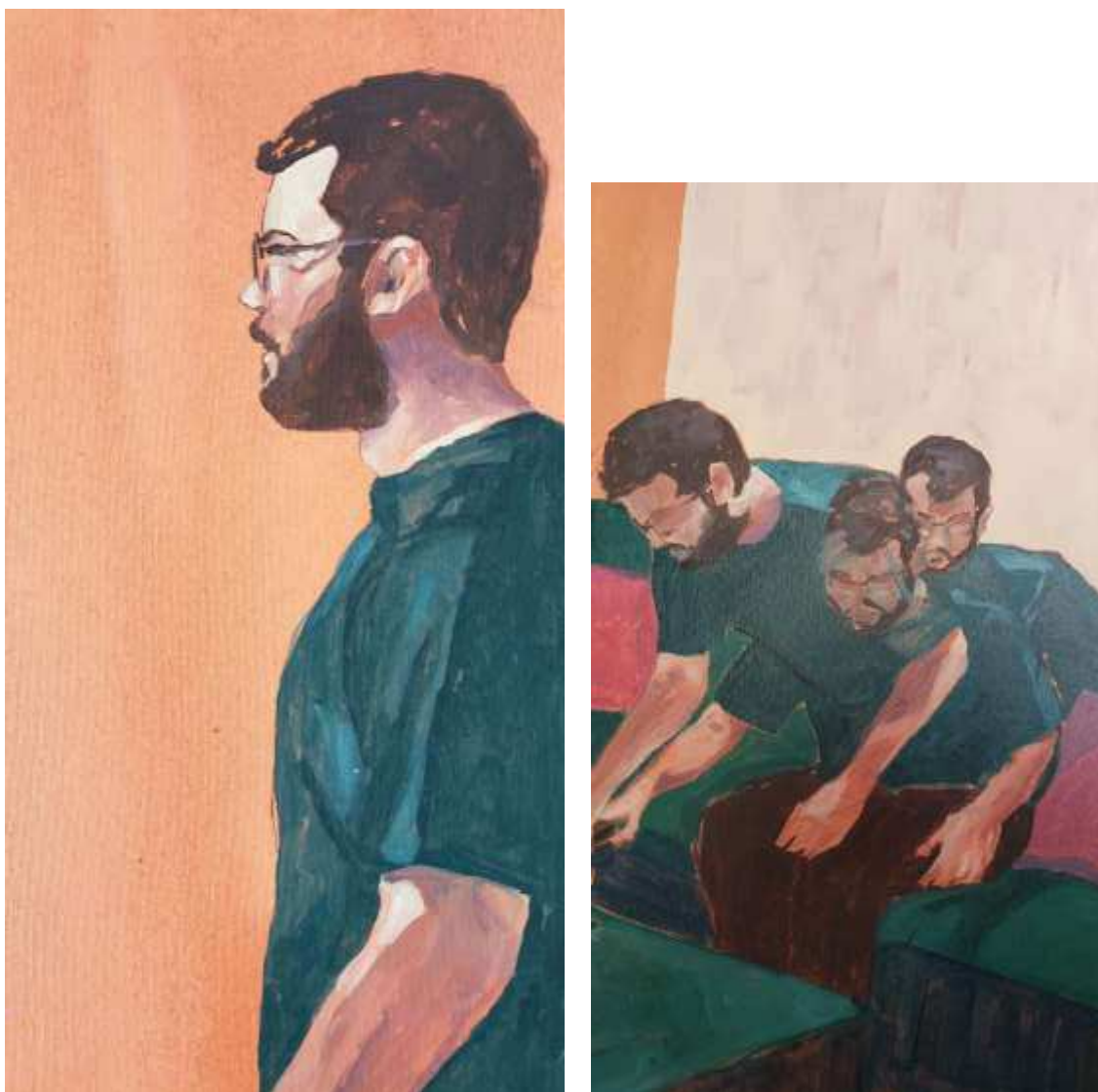


Figura 50 - Detalhes da pintura



Figura 51 - Detalhes da pintura

4.3. “Movimentos na escada”

Na quarta pintura, há continuidade da ideia de explorar os movimentos da figura dentro de um mesmo quadro em uma cena de cotidiano. Em “Movimento na escada”, já utilizo minha foto como referência na escada da faculdade, por onde caminhei por muitos anos e que fez parte do meu cenário durante a graduação. É uma pintura feita em um quadro 100x70cm.

No desenvolvimento da paleta, também optei por utilizar a mesma paleta de cores das duas pinturas anteriores, o laranja ao fundo tendo um papel importante de saturar um pouco a escada com seus tons neutros, ajudando a harmonizar quanto aos tons quentes da blusa e da pele. O azul do quadro se sobressai em contraste com sua cor complementar, laranja.

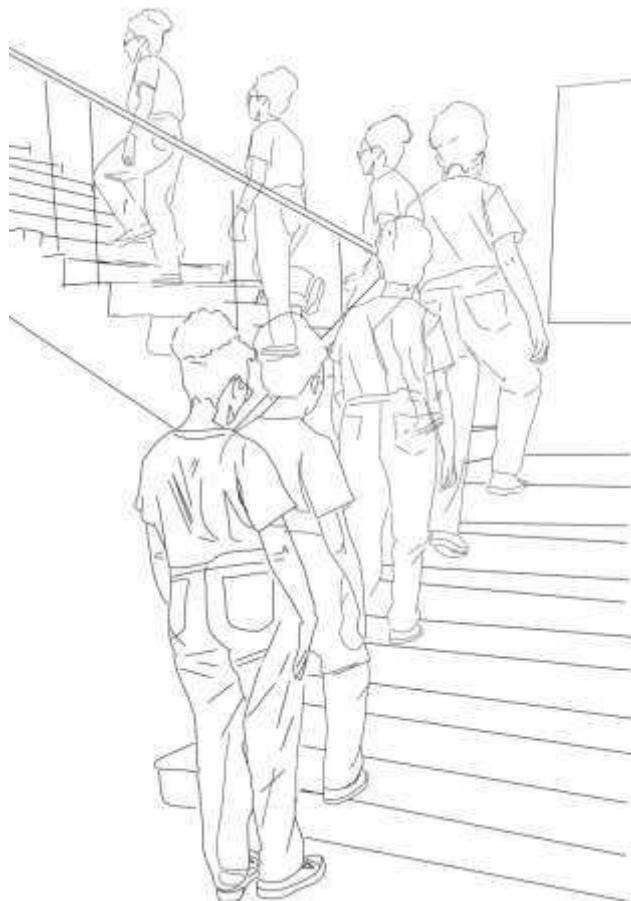


Figura 52 - Estudo linear

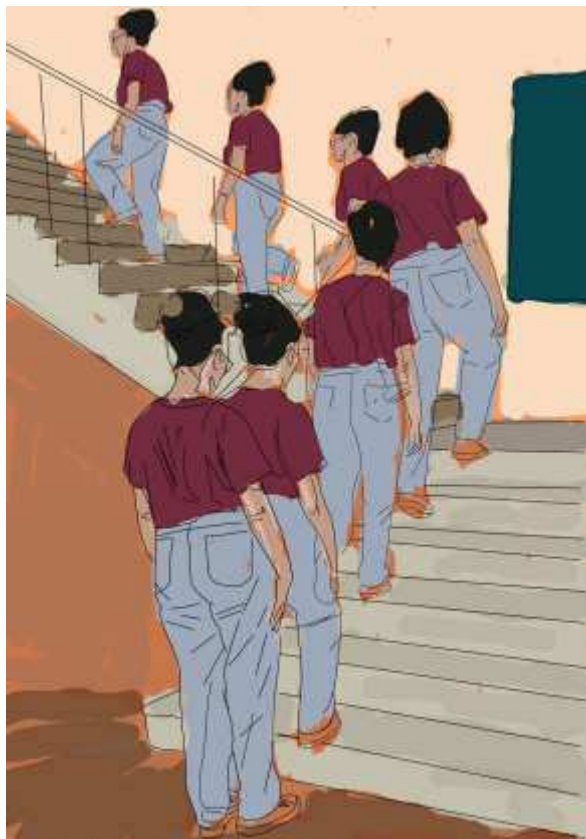


Figura 53 - Estudio cromático 1



Figura 54 - Estudio cromático 2

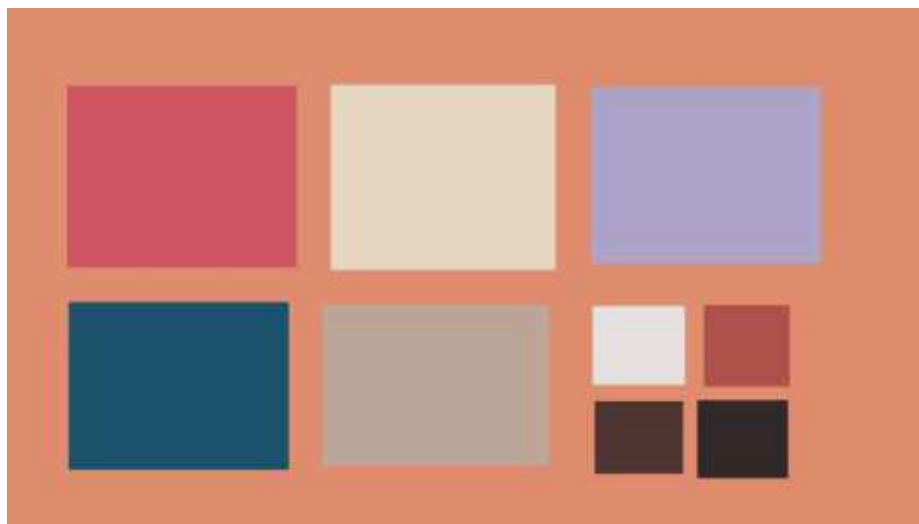


Figura 55 - Paleta escolhida (Movimentos na escada)

Pintura finalizada



Figura 56 - Movimento na escada. Óleo sobre tela. 100x70cm. 2023



Figura 57 - Detalhes da pintura

4.4. “The Man in Motion I” e “The Man in Motion II”

Nestas duas pinturas, escolhi abordar a animação “*frame a frame*” mais uma vez, porém com quadros mais detalhados do movimento. Cada retângulo representa um movimento e, juntos, formarão uma movimentação completa de ação. Em ambos os quadros utilizo um vídeo do meu pai segurando uma bola; depois de gravar, recortei o vídeo em partes para fragmentar os movimentos, assim explorando cada segundo do vídeo. Usei como referência um dos trabalhos do fotógrafo Eadweard Muybridge.



Figura 58 - MUYBRIDGE, Eadweard. Animal Locomotion: an electro-photographic investigation of connective phases of animal movements. Londres, 1987.

Nos estudos cromáticos decidi trabalhar com o fundo magenta, assim tendo uma saturação nas cores mais terrosas. Nos primeiros estudos, pensei em aplicar cores diferentes em cada retângulo, porém, durante os estudos, percebi que as cores poderiam atrapalhar a leitura de cada movimento, então decidi por uma cor mais neutra, o cinza; por sua vez, o tom neutro ajudaria a refletir a saturação do magenta e, ao mesmo tempo, permitiria ainda que a figura principal se destacasse como ponto focal. Escolhi ter as cores magenta no fundo e cinza no segundo fundo, com a figura humana em cores terrosas, amarelos e azuis. São duas pinturas que se complementam e possuem o mesmo assunto, mas não são sequências como as anteriores. Escolhi trabalhar em quadros de 110x80 cm.

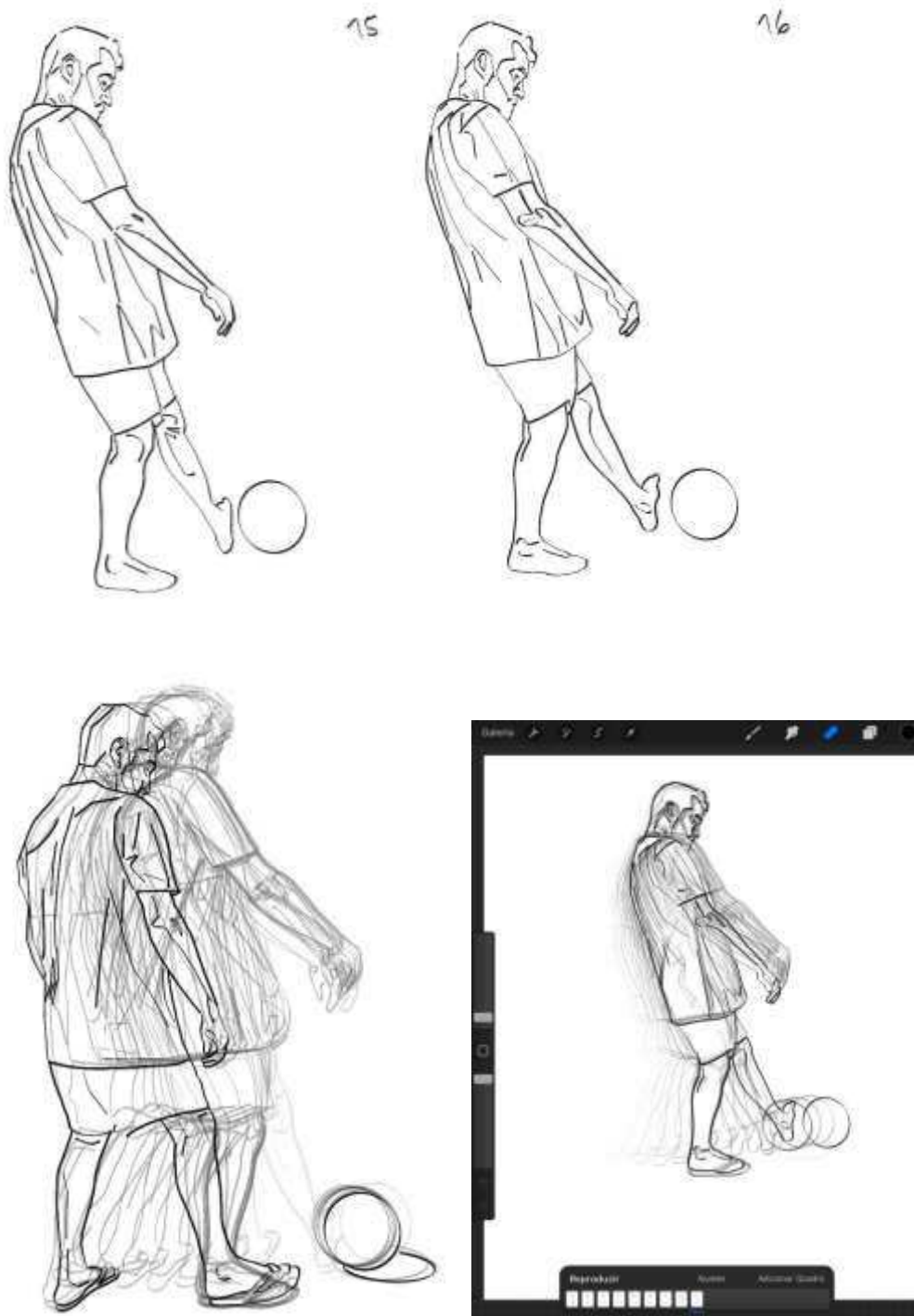


Figura 59 - Estudios lineares

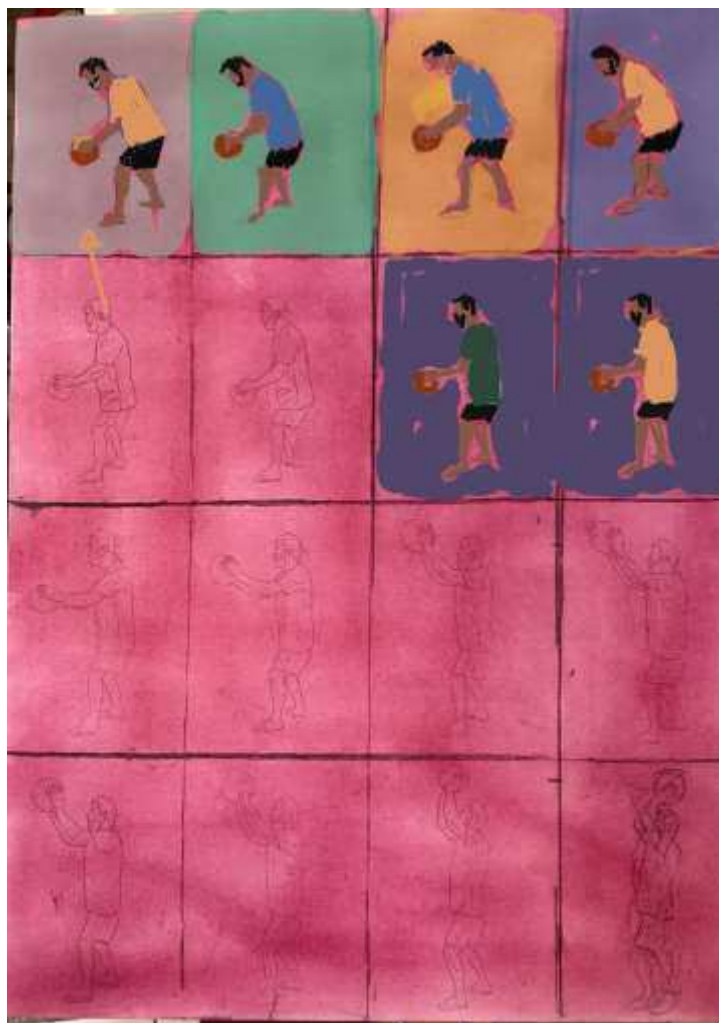


Figura 60 - Estudo cromático



Figura 61 - Paleta final escolhida (The Man in Motion I" e "The Man in Motion II)

Pinturas finalizadas

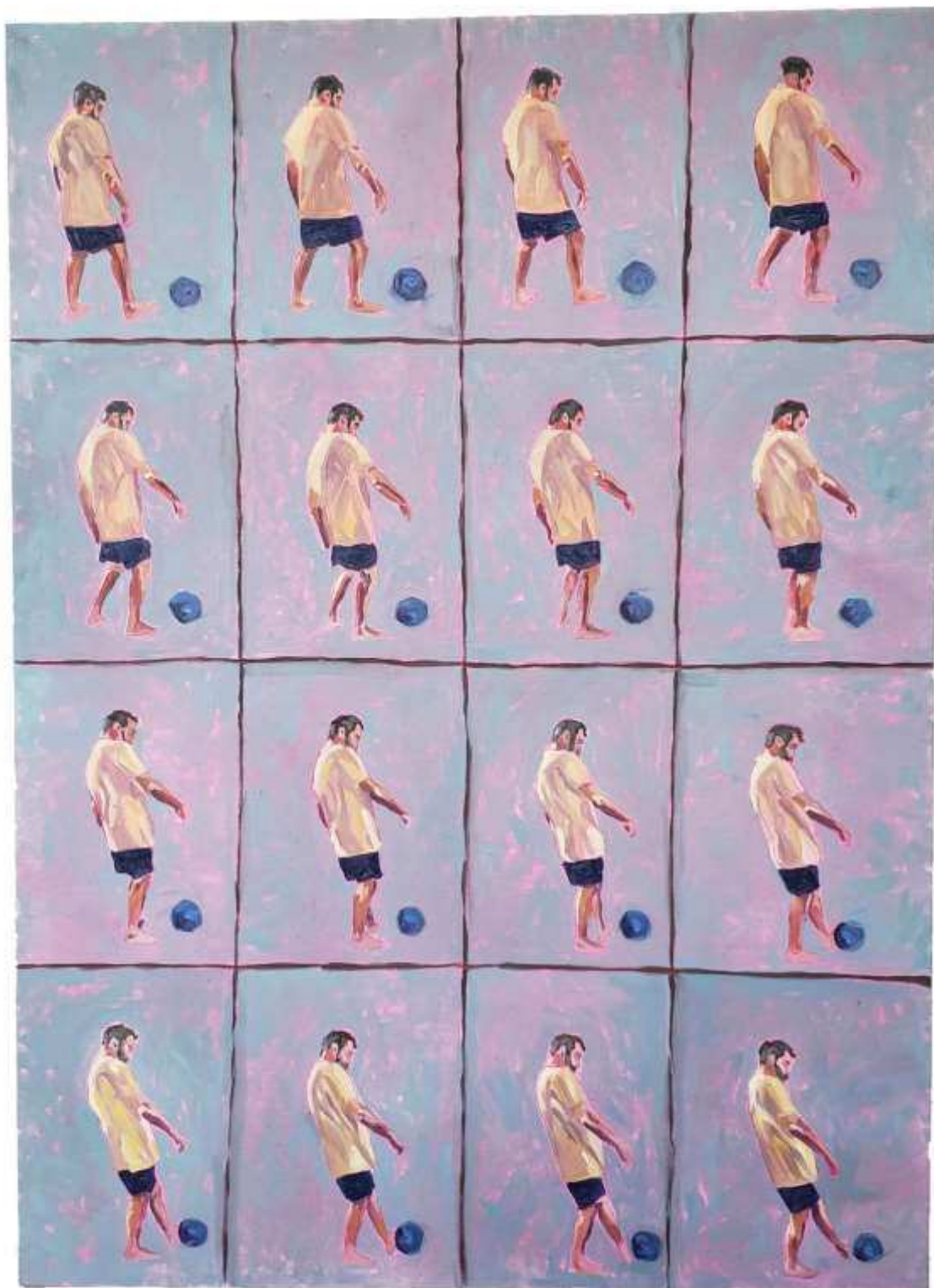


Figura 62 - The Man in Motion I. Óleo sobre Tela. 110x80cm. 2023



Figura 63 - The Man in Motion II. Óleo sobre Tela. 110x80cm. 2023

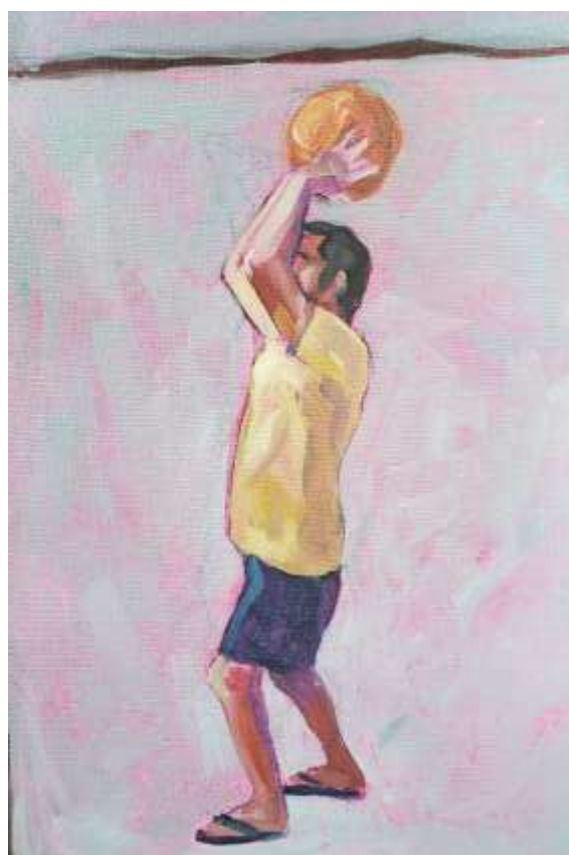


Figura 64 - Detalhes da pintura

4.5. “Dinâmica”

Para a sétima e última pintura, escolhi experimentar possíveis dinâmicas dentro de uma única composição, utilizando de referência algumas fotos minhas. Escolhi centralizar a figura principal na tela e preencher com linhas os vazios dos lados esquerdo e direito, assim dando peso e equilíbrio à figura central. Resgatando a ideia dos quadros dípticos, escolhi sobrepor as imagens, o que resulta na movimentação em uma única composição e pose, de modo que obtive dinâmicas interessantes, vide as 3 cabeças e 5 pernas ajudando a narrar como a figura está se movimentando.

Resolvi buscar ousar um pouco mais nas relações cromáticas durante o processo e escolhi cores mais saturadas para toda a composição. Dessa forma, o amarelo ocre do fundo pôde se destacar mais e se relacionar diretamente com as cores da figura. Utilizei o vermelho e os laranjas para adicionar harmonia de análogas com o amarelo ocre, e o azul para adicionar relação de cores primárias e complementares com laranjas e vermelho. Além disso, utilizei a técnica aguada para essa pintura, buscando a dinamicidade não só nas cores mas sobretudo na textura, tendo em contraponto pinceladas mais pastosas e carregadas de tinta. A dinamicidade também está presente no acabamento da figura, com algumas partes apresentando bastante detalhes, tais quais o pé e o rosto central, enquanto outras partes se mostravam inacabadas e soltas, tais quais a cabeça da esquerda e a figura andando.



Figura 65 - Estudo cromático

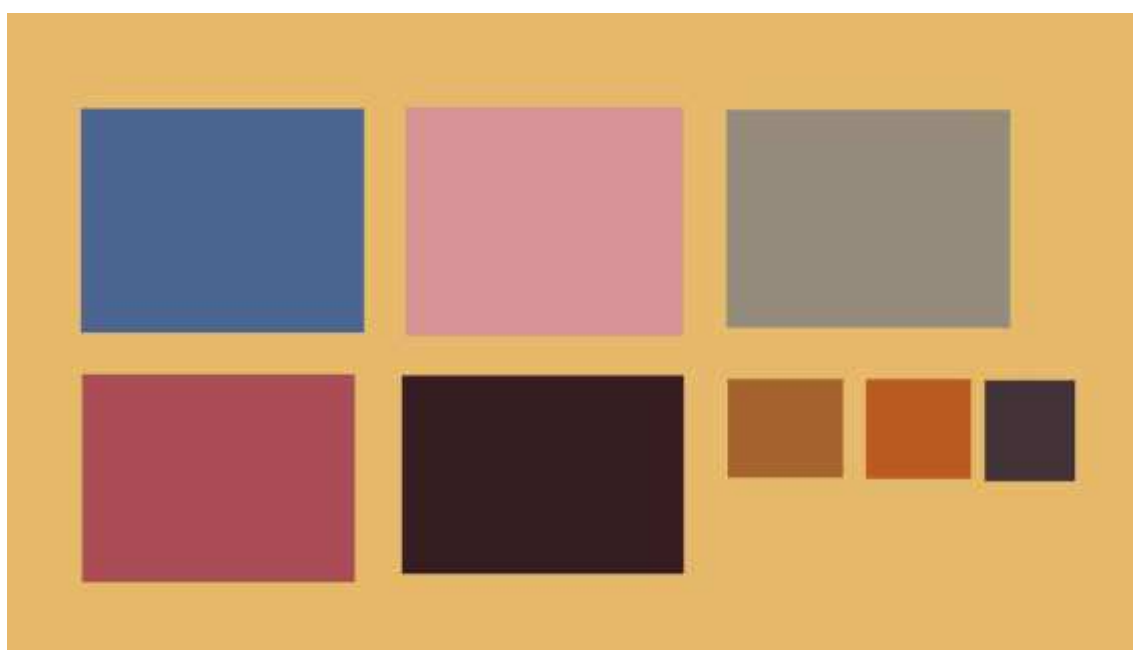


Figura 66 - Paleta final escolhida (Dinâmica)

Pintura finalizada



Figura 67 - Dinâmica. Técnica Mista. Óleo e acrílica sobre Tela. 120x100cm. 2023



Figura 68 – Detalhes da pintura 1



Figura 69 - Detalhes da pintura 2

4.6. Fotos usadas para referências



Figura 70 – Fotos de referências



Figura 71 – Fotos de referências

CONCLUSÃO

Neste projeto procurei explorar as possibilidades que temos de trazer o movimento para um quadro estático. Um quadro branco e vazio pode ser bem assustador quando começo uma pintura e pode ser até limitador às vezes, mas poder “colidir” esses dois assuntos que tanto me interessam dentro desse quadro foi uma experiência muito interessante.

Durante o processo de pesquisa e leitura me deparei com uma fala do livro “Desenho para animação” que contribuiu muito para este TCC e que define perfeitamente o que aprendi durante o processo das pinturas; Paul Wells fala que a observação é, em essência, o processo de aprender a ver e, no final, a nossa observação imagética sobre pessoas, lugares e objetos, como artista, é sempre influenciada pelo nosso conhecimento e pelos contextos em que vivemos, então o resultado tende a ser uma imagem de nossa memória bem guardada. A animação, em si, é uma cópia física da memória psicológica. (WELLS; PAUL, 2012, p.24). E é isso o que se reflete nas pinturas deste projeto; foram observações e narrativas pessoais que pude explorar vivamente durante os movimentos que filmei, fotografei, observei e vi.

BIBLIOGRAFIA

ANIMAÇÃO. Cinema de animação e artes digitais, CAAD, UFMG. 2022. Disponível em: <https://eba.ufmg.br/caad/index.php/animacao/>. Acesso em: 15 de jan. de 2024

AZÉMA, Marc. **Animation and Graphic Narration in the Aurignacian**, Palethnologie. 2015. Disponível em: <https://journals.openedition.org/palethnologie/861>. Acesso em: 15 de dez. de 2023.

CASTELLO BRANCO, P. S. **Cinema abstracto: da vanguarda europeia às primeiras manipulações digitais da imagem.** BOCC: Biblioteca Online de Ciências da Comunicação. Covilhã: University of Beira Interior, 2010.

DUCHAMP, Marcel. **O ato criativo.** In: TOMKINS, Calvin. Marcel Duchamp. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

EQUIPE EDITORIAL. **A arte do sul-africano William Kentridge.** Arte/ref. 2013. Disponível em: <https://arteref.com/artista-da-semana/william-kentridge-2/>. Acesso em: 17 de jan. de 2024.

JOHNSTON, Ollie e THOMAS, Frank. **The illusion of life: Disney animation.** Los Angeles: Disney editions, 1995.

KENTRIDGE STUDIO. Explore Work. 2020. Página de trabalhos do artista. Disponível em: <https://www.kentridge.studio/explore-art-william-kentridge/>. Acesso em: 17 de jan. de 2024.

LIENHARD, John H. **Marey & Muybridge.** University of Houston, Cullen of engineering, The Engines of our ingenuity. 2022. Disponível em: <https://engines.egr.uh.edu/episode/826>. Acesso em: 22 de jan. de 2024.

MAKING MODERNISM: MUYBRIDGE AND MAREY. Photoworks. 2010 Disponível em: <https://photoworks.org.uk/making-modernism-muybridge-marey/>. Acesso em 22 de jan. de 2024.

PEREIRA, Caroliny. **A temporalidade na pintura nu descendo uma escada, de Marcel Duchamp.** VIII EHA - Encontro de História da Arte. 2012.

REDAÇÃO LUMINE. **Com amor Van Gogh**. Sala de estar, o blog da Lumine. 2022. Disponível em: <https://blog.lumine.tv/com-amor-van-gogh/>. Acesso em: 10 de jan. de 2024.

TRADITIONAL ANIMATION: What is Traditional animation? Baianat. 2022. Disponível em: <https://www.baianat.com/books/animation-revolution/traditional-animation>. Acesso em: 20 de dez. de 2024.

WELLS, Paul; QUINN Joanna e MILLS, Les. **Desenho para Animação**. Porto Alegre. Editora Bookman, 2012.

APÊNDICE

Exposição Individual

A Dinamicidade no Inanimado

Por Rayssa Costa
Abertura 24/10 Às 12H

De 24/10 a 03/11 de 2023



Galeria Macunaima
Edifício JMM - UFRJ
Av Pedro Calmon, 550
Cidade Universitária, Rio de Janeiro -RJ

e**ba** ESCOLA DE
BELAS ARTES



Figura 72 - Cartaz para exposição

Texto de curadoria por Rayssa Costa, 2023

A Dinamicidade no Inanimado

Rayssa Costa

A palavra animação deriva-se do latim “anima” que significa alma, podemos traduzir simplificada para “dar alma” ou “dar vida a algo”. Esse interesse na capacidade de animar aquilo que é inanimado vem desde o princípio. Na Arte Rupestre já existia as intenções em simular os movimentos nos desenhos das paredes em cavernas e objetos decorados, observamos o testemunho do estabelecimento de processos gráficos, técnicas e narrativas.

E por outro lado quando pensamos na palavra pintura a figura estática cruza em nossa mente, nela constitui um retrato, uma paisagem ou um movimento que foi capturado em um determinado segundo do tempo, não tendo uma continuação para sabermos a próxima ação daquilo sendo pintado.

Neste projeto, Rayssa Costa procura buscar explorar a possibilidades dos movimentos na pintura. Procurando trabalhar com a ideia de passagem de tempo e da relação de corpo e espaço pelo qual esse corpo passeia, os trabalhos foram inspirados em artistas que também pesquisaram sobre o movimento na arte, como Edward Muybridge e William Kentridge.

Buscando resultar pinturas de fundos quentes e as relações das cores análogos e o quente e o frio, Rayssa explora a dinamicidade das linhas e das pinceladas marcadas. Resultando as pinturas – frames em GIFs animados, assim podendo observar a possível dinâmica que a tela e o óleo pode nos trazer.

Registros da exposição



Figura 73 - Parede 1

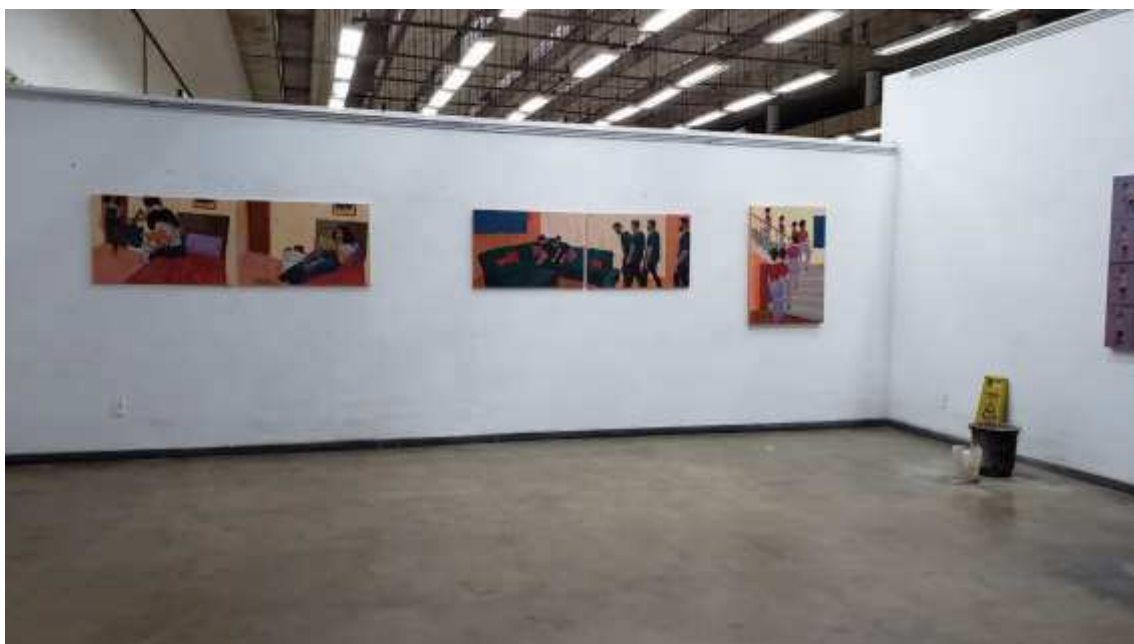


Figura 74 - Parede 2



Figura 75 - Tela 1



Figura 76 - Tela 2

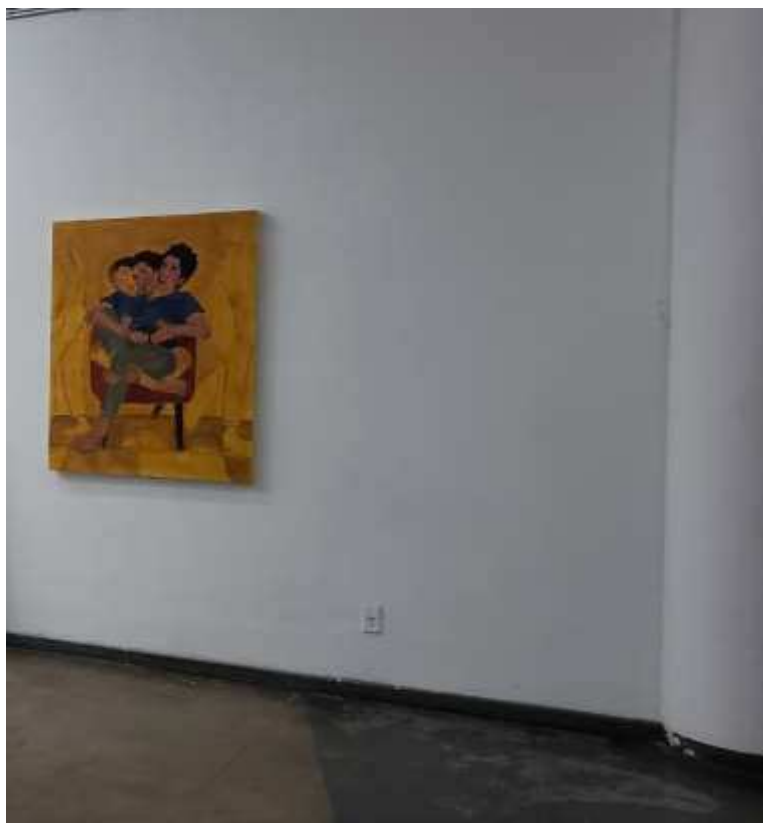


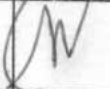
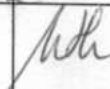

Figura 77 - Detalhe parede 3



Figura 78 - Detalhe parede 3

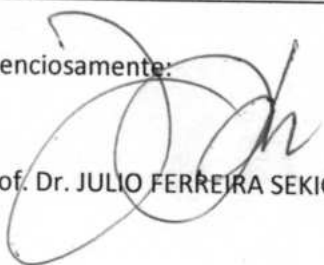
ATA DA SEÇÃO PÚBLICA DE AVALIAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE
GRADUAÇÃO

Às **11:00** horas do dia **17/05/2024**, reuniu-se na sala de Pesquisa do Ateliê de Pintura da Escola de Belas Artes da UFRJ a Banca Examinadora, constituída pelos professores: Prof. Dr. **Ricardo Antonio Barbosa Pereira** - EBA/UFRJ e Profª Drª. **Martha Werneck** - EBA/UFRJ, para avaliar a produção final das pinturas e do trabalho teórico intitulado: **A dinamicidade no inanimado** da estudante **RAYSSA COSTA da SILVA SOUSA, DRE: 11817170**. Os trabalhos foram apresentados para cumprir os pré-requisitos para a conclusão do curso de Bacharel em Pintura. O Professor Orientador Dr. **Julio Ferreira Sekiguchi** - EBA/UFRJ abriu a seção apresentado os membros da Banca e o/a candidato/a, que teve vinte minutos para a apresentação de seus trabalhos. Os examinadores tiveram, cada um, quinze minutos para proceder à arguição/explanação, tendo também o candidato quinze minutos para a resposta a cada um. Em seguida, a Banca se retirou para a deliberação sobre a nota do candidato. A Banca atribuiu-lhe o grau 10 (De). O resultado final foi comunicado publicamente, encerrando-se a sessão com a assinatura da presente Ata.

Avaliadores		Rubrica	Grau
1º	Prof. Dr. JULIO FERREIRA SEKIGUCHI – BAB/EBA/UFRJ (orientador)		10,0
2º	Profª. Drª. MARTHA WERNECK – BAB/EBA/UFRJ		10,00
3º	Prof. Dr. RICARDO ANTONIO BARBOSA PEREIRA – BAB/EBA/UFRJ		10,0
Media Final			10,0

Obs.: _____

Atenciosamente:


Prof. Dr. JULIO FERREIRA SEKIGUCHI