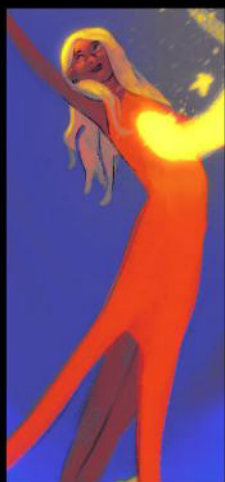


O que me habita



TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
PINTURA - UFRJ
2025

Autora: Luana Pastor
Orientadora: Martha Werneck

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE BELAS ARTES – EBA CURSO DE GRADUAÇÃO EM PINTURA

LUANA RODRIGUES PASTOR

O que me habita

Rio de Janeiro
2025

O que me habita por Luana Pastor

Orientadora: Profa. Dra. Martha Werneck

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.

Aprovada em:

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Martha Werneck – Universidade Federal do Rio de Janeiro (Orientadora)

Profa. Dra. Lourdes Barreto – Universidade Federal do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Ricardo A. B. Pereira – Universidade Federal do Rio de Janeiro

CIP - Catalogação na Publicação

R293q Rodrigues Pastor, Luana
 O que me habita / Luana Rodrigues Pastor. -- Rio
 de Janeiro, 2025.
 42 f.

 Orientadora: Martha Werneck de Vasconcellos.
 Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
 Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
 Belas Artes, Bacharel em Pintura, 2025.

 1. arte digital. 2. monstros. 3. sentimentos. 4.
 fantasia. 5. emoções. I. Werneck de Vasconcellos,
 Martha, orient. II. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.

Dedico este trabalho à minha mãe, irmã, Vitor e padrasto, que são os amores da minha vida – que ainda que se incomodem (às vezes) com meus monstros, sempre me ajudaram a controlá-los e a entendê-los.

Ao Billy, por ter sido meu melhor amigo sempre e para sempre.

Às minhas avós, Iclea e Dyrce, à tia-avó Marli, às primas Rachel e Agnes e às minhas tias Valérias, por serem as mulheres que me inspiraram desde menina. Algumas partiram, mas ainda restam em mim.

Por fim, dedico a minha orientadora e professora, Martha, por ter me guiado em todo percurso até o fim, com todo apoio e paciência que pôde.

RESUMO

O trabalho apresentado é uma exploração da criação de monstros como representações visuais de sentimentos humanos – meus sentimentos. Cada monstro foi desenvolvido a partir de emoções que me acompanham desde a infância, sendo uma forma de externalizar e dar forma ao que é internalizado. Através da arte digital crio seis emoções centrais – medo, coragem, ódio, amor, luto e alegria – que foram traduzidas em criaturas, cada uma representada por cores e formas que evocam suas características emocionais numa ótica pessoal.

A pesquisa sobre o uso das cores como símbolos de sentimentos foi essencial para a construção das obras, com base em teorias de semiótica da cor e suas associações históricas e culturais. Além disso, o trabalho incorpora referências pessoais, como a influência de jogos de RPG e filmes que abordam a figura do monstro, as quais sempre estiveram presentes em minha vida, proporcionando uma conexão entre a fantasia e a realidade emocional. A exposição das obras não visa apenas representar esses monstros, mas também evidenciar a luta constante para aceitar e compreender minhas emoções, representadas por esses seres.

Palavras-chave: arte digital; monstros; sentimentos; fantasia; emoções.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura I: SZINYEI MERSE, PÁL. MEADOW WITH POPPIES. ÓLEO SOBRE TELA, 1896.	13
Figura II: JEUNET, JEAN-PIERRE. O FABULOSO DESTINO DE AMÉLIE POULAIN. PRODUÇÃO: CLAUDIE OSSARD, 2001. 2H 2MIN.....	14
Figura III: Inside, 2016.....	14
Figura IV: PICASSO, PABLO. A TRAGÉDIA.	12
1903. ÓLEO SOBRE MADEIRA, 105,3 X 69 CM.....	12
Figura V: GOYA, Francisco. : n.º 42.- "Tu que não podes"	12
(pormenor), 1799.....	12
Figura VI: Okami, 2006.....	13
Figura VII: Child of Light, 2014.....	14
Figura VIII: Apontheon, 2015.....	15
Figura IX: Florence, 2018.....	15
Figura X: Sem título, 2004-2006.....	16
Figura XI: Sem título, 2004-2006.....	16
Figura XII: Sem título, 2004-2006.....	17
Figura XIII: Felicidade.....	18
Figura XIV: Tristeza.....	18
Figura XV: Raiva.....	18
Figura XVI: Agonia.....	20
Figura XVII: Inércia.....	20

Figura XVIII: Esperança.....	21
Figura XIX: Insegurança.....	21
Figura XX: Medo.....	22
Figura XXI: Coragem.....	28
Figura XXII: Medo.....	28
Figura XXIII: Ódio.....	30
Figura XXIV: Amor.....	30
Figura XXV: Luto.....	33
Figura XXVI: Alegria.....	33

SUMÁRIO

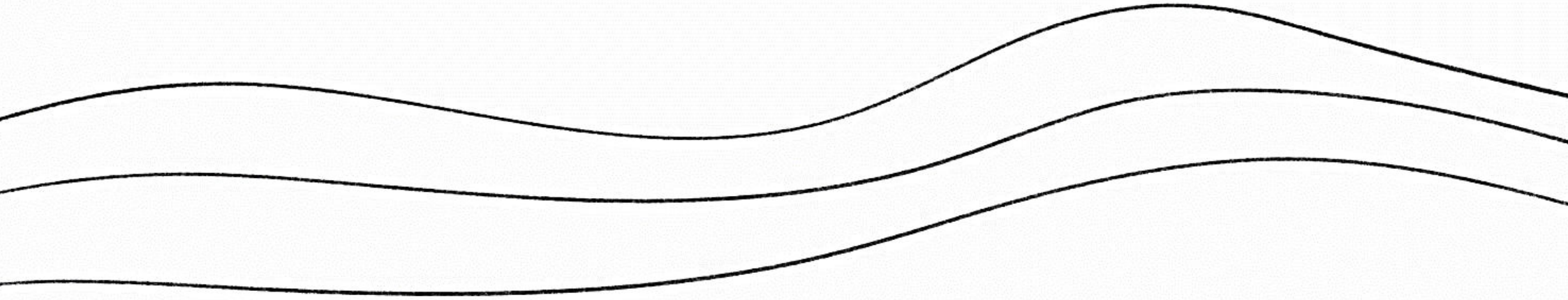
INTRODUÇÃO	12
1. REFERÊNCIAS VISUAIS.....	13
1.1. Cor	13
1.2. Tema.....	13
2. REFERÊNCIAS DE JOGOS.....	13
3. DE ONDE VÊM OS MONSTROS.....	16
3.1 Origem.....	16
3.2 Novos e velhos monstros	17
4. OS 6	24
4.1. o Medo e a Coragem	26
4.2. o Ódio e o Amor	29
4.3. o Luto e a Alegria	31
5. ELES HABITAM (CONCLUSÃO).....	34
BIBLIOGRAFIA.....	36
APÊNDICE.....	37

INTRODUÇÃO

Nesse trabalho, como artista visual e pintora, pretendo representar e assim revelar algumas criaturas – quase fantásticas – que me acompanham desde a infância e aos quais carrego até hoje. Elas são um reflexo da criança que fui e da adulta que me tornei. E serão parte de um eu futuro. Acho que esta foi a forma que mais me ajudou a lidar com emoções indomesticáveis.

Quero analisar minhas memórias, de antes e de hoje. Esse trabalho é também uma forma de retornar a memórias que me marcaram e ainda perduram. Espero que o observador repare nos meus gostos e preferências, que repare que aprecio videogame, odeio interação social, meus problemas de autoimagem e que amo a família.

O trabalho tem como objetivo explorar emoções externalizadas por meio de formas, personagens, cores, contextualizadas pelo meu atual olhar. Logo, os monstros e eu serão personagens principais de uma espécie de narrativa traduzida por um conjunto de imagens. Todas as artes foram produzidas por meio digital, usando um tablet (iPad Air, 2022) como ferramenta.



1. REFERÊNCIAS VISUAIS

1.1. Cor

Achei interessante usar a cor nos meus trabalhos como forma de narrativa, como a representação de uma dualidade que consiste numa luta minha contra o monstro. Então escolhi usar cores em que uma se faz mais presente e a outra oprime. Em algumas mídias pode-se observar esse método sendo usado, como o filme “O Fabuloso Destino de Amélie Poulain” (JEUNET, Jean-Pierre, 2001), o jogo “Inside” (JENSEN, Arnt Jensen, 2016) e a pintura “Meadow with Poppies” (SZINYEI MERSE, Pál, 1896).



Figura 1: SZINYEI MERSE, PÁL. MEADOW WITH POPPIES. ÓLEO SOBRE TELA, 1896.



Figura II: JEUNET, JEAN-PIERRE. O FABULOSO DESTINO DE AMÉLIE POULAIN. PRODUÇÃO: CLAUDIE OSSARD, 2001. 2H 2MIN.

Para construir uma narrativa visual em meus trabalhos, perceba que a cor é muito importante, pois para mim a cor é um meio para expressar meus sentimentos. A cor tem sido minha bússola, orientando-me ao longo do processo criativo. Considerei que seria interessante manter um padrão nas imagens, buscando cores que vão mudando e se transformando dependendo da representação visual do monstro.

A experiência da cor é relacionada à simbologia e a cultura, e influenciada pelo tempo. A cor é a projeção humana da expressão dos sentimentos há milênios, junto do som, da linguagem corporal e a arte visual. Cor é expressão para a humanidade desde os primórdios da descoberta dos primeiros pigmentos, há milênios atrás. Esse papel persiste até os dias atuais, quer sejam os pigmentos naturais encontrados na natureza, ou os sintéticos produzidos por processos químicos.



Figura III: Inside, 2016



Embora a cor tenha sido utilizada historicamente por razões estéticas, seu significado vai além disso, abrangendo aspectos psicológicos e culturais. A cor sempre carrega simbologia e expressão ao longo da história humana. Conforme mencionado por Kassia St. Clair em seu livro "The Secret Lives Of Color", as cores devem ser compreendidas como criações culturais subjetivas. Portanto, não existe uma maneira significativa de garantir uma definição universal precisa para todas as tonalidades conhecidas, assim como não é possível coordenar um sonho.

“As cores influenciam o ser humano, e seus efeitos, tanto de caráter fisiológico como psicológico, intervêm em nossa vida, criando alegria ou tristeza, exaltação ou depressão, atividade ou passividade, calor ou frio, equilíbrio ou desequilíbrio, ordem ou desordem etc. As cores podem produzir impressões, sensações e reflexos sensoriais de grande importância, porque cada uma delas tem uma vibração determinada em nossos sentidos e pode atuar como estimulante ou perturbador na emoção, na consciência e em nossos impulsos e desejos” (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2011, p. 18)

Figura IV: PICASSO, PABLO. A TRAGÉDIA.
1903. ÓLEO SOBRE MADEIRA, 105,3 X 69 CM

Ainda que a cor tenha significado próprio, de forma geral ou individual, ela pode ser um ponto de partida para a expressão de uma ideia. Então, eu me pergunto: que monstro deve ser considerando que, para mim, vermelho sempre simbolizou ódio e, para muitos em minha cultura, ele está ligado ao amor? Com isso busquei construir um outro desenvolvimento na interpretação da cor em meus trabalhos. Ora, se vermelho é ódio, devo incluir uma narrativa visual com formas que, interpretadas, levem o espectador a experimentar a mesma sensação, de forma que a mensagem final ficasse clara. Afinal, um rosto pode ficar vermelho de ódio, assim como corar de amor, o que muda é apenas a expressão facial. Como Peirce deixa claro, em sua teoria sobre signos linguísticos:

“Um signo, ou representamen, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém” (PEIRCE, 1958/1995, p. 46).

A ideia da cor, quando consideramos a categorização da cor de acordo com Saussure, é que o signo linguístico que representa a cor é arbitrário por natureza. Seguindo a teoria saussuriana, essa arbitrariedade se manifesta em duas tendências. Primeiramente, a associação de um significante a um significado particular é arbitrária (Saussure, 2006, p. 81). Em segundo lugar, o próprio significado é arbitrário por natureza (Saussure, 2006, p. 83). Além disso, o valor de um signo está condicionado pela oposição de outros signos, o que significa que a função de um signo pode variar dependendo do que está sendo analisado, produzindo uma ideia ao intérprete e dando ocorrência ao uso de determinada cor.

Já para Peirce (1958/1995), os modos pelos quais os signos podem representar seus objetos são classificados em três categorias: ícones, signos por semelhança; índices, referem a objetos que são diretamente conectados (como quando sabemos que o céu está azul e inferimos que não choverá); e símbolos, que referem por convenção.

Logo, não basta considerar a cor isoladamente, mas sua conjunção com outros elementos plásticos necessários para uma comunicação. A construção visual é crucial, e é importante para compreender que a escolha da cor não é universal, mas sim parte da narrativa. Nesse contexto, o uso da cor como um signo por convenção parece ser mais alinhada à minha abordagem temática, conforme a teoria peirciana sobre signos linguísticos e seus sistemas.

Além disso, como observado por Caivano (1998), as relações icônicas não necessariamente precisam ter semelhanças visuais diretas. Segundo ele, essas associações icônicas se devem a “paralelismos perceptuais”.

1.2. Tema

Em minha pesquisa, o uso de monstros na pintura é sempre multifacetada, com diversos significados e propósitos. Isso vai desde a representação do sobrenatural até o uso de metáforas e alegorias. Para compreender o significados dos monstros, deve se ter consciência do contexto histórico, cultural e artístico para que o uso seja explicado. A figura monstruosa é frequentemente usada para transmitir mensagens e contar histórias que precisam de símbolos para dar significado, normalmente

sempre empregados de forma a criar antagonismo e realizar ações terríveis que contribuem para a narrativa.

Mas o que realmente define um monstro? A noção de monstro está ligado à tudo aquilo que é considerado anormal, embora devamos lembrar que o conceito de "monstruosidade" é uma construção humana e frequentemente rotulada como desumana. Um monstro pode ter diferenças físicas, que vão além da humanidade, como é o caso de criaturas como Anaconda, Godzilla e King Kong. Por outro lado, a monstruosidade parece muitas vezes ser atribuída a algo que é, ou já foi, humano, ou até mesmo a seres que possuem apenas traços humanos, como é o caso de personagens como Frankenstein e Drácula.

Há ainda o conceito do monstro por rótulo, em que corpos não-normativos eram exibidos em 'freak shows' de circo, que se tornaram populares no século XX, em que era conveniente o exótico. Além disso, existem os monstros que ultrapassam

o aspecto físico, sendo definidos por suas ações terríveis. A monstruosidade moral só é tão horrível pela imagem negativa de um inimigo comum. Isso nos leva a reflexão: onde está a fronteira para ser considerado um monstro? Um monstro é puramente o mal, ou simplesmente atribuímos culpa àqueles que são diferentes? No final, na tentativa de nos distanciarmos e diferenciarmos dos monstros, ainda há aquilo que nos aproxima com a condição de sermos monstros.

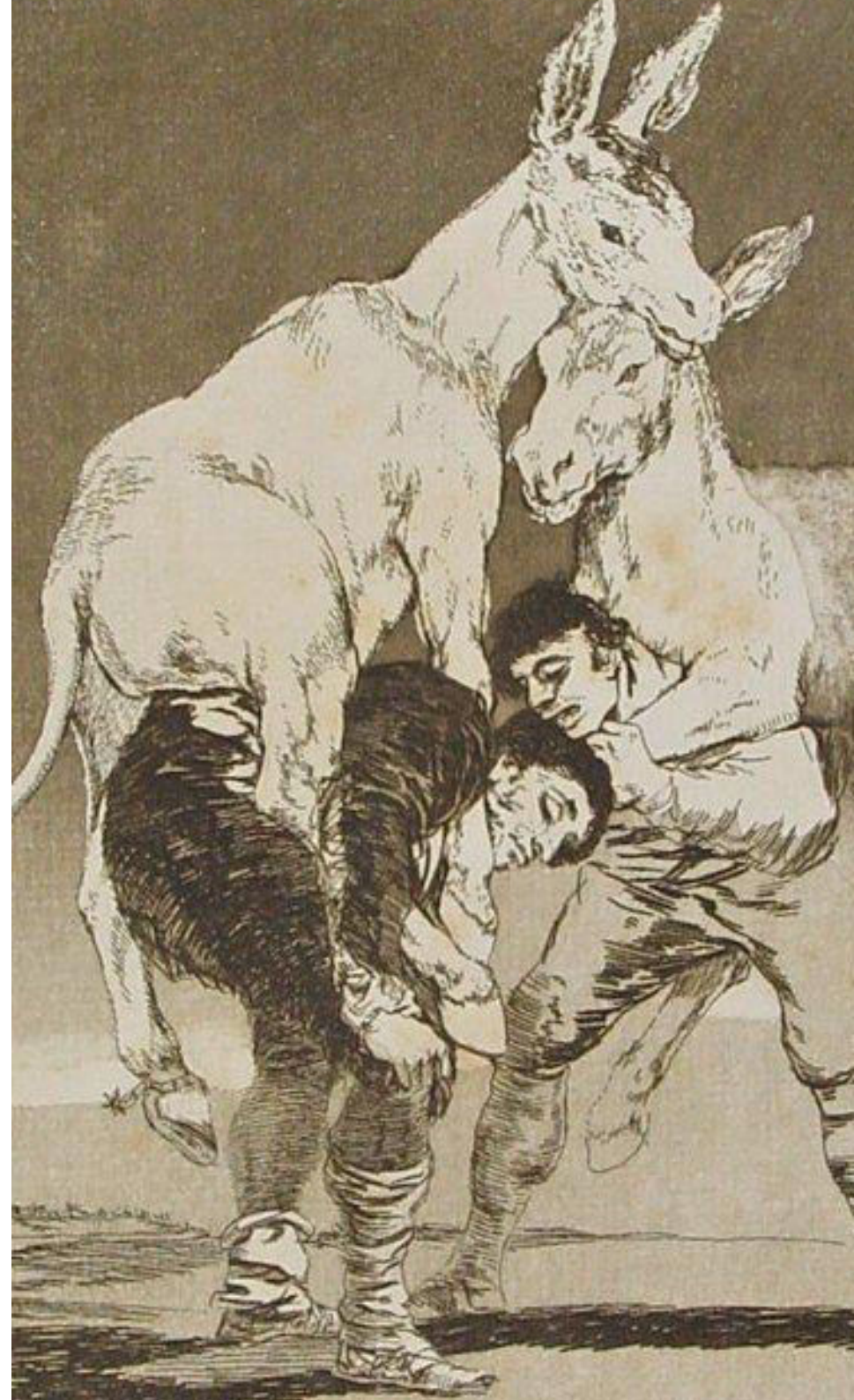
“[N]ão é a oposição simples que marca a diferença entre monstro e homens, mas um sistema complexo de aproximação e distância” (TUCHERMAN, Ieda. Breve história do corpo e de seus monstros, 1999, p. 78.)

Os monstros que aparecem em minhas obras são rotulados como 'monstros' simplesmente porque

inicialmente os vi como 'estranhos' e 'horríveis', sem antes buscar compreendê-los. Por último, se o monstro é aquilo que temo e rejeito, então por que não enfrentá-lo e aceitá-lo? Assim, minhas pinturas serão não apenas sobre os monstros e mostrar como são, e sim sobre exibir a redenção destes.

Temas que envolvem a ideia de monstros e emoções desempenham um papel central nas obras de Francisco de Goya, incluindo o seu trabalho em “Los Caprichos”. Essa série é caracterizada por críticas ácidas à sociedade espanhola, em que se expõem os defeitos dessa sociedade, especialmente a nobreza e o clero. Goya descreveu a série como uma representação das ‘inúmeras fraquezas e loucuras encontradas em qualquer sociedade civilizada, e dos preconceitos comuns e práticas enganosas que o costume, a ignorância ou o interesse próprio tornaram usuais’. Muitas vezes, os personagens retratados nas gravuras de Goya apresentavam fisionomias bestiais e exageradas.

Figura V: GOYA, Francisco. : n.º 42.- "Tu que não podes" (pormenor), 1799.



2. REFERÊNCIAS DE JOGOS

As referências a jogos desempenham um papel fundamental em meu trabalho. Esses jogos são, em sua maioria, se encaixam no gênero *point-and-click* e dão ênfase maior à narrativa visual interativa. O que neles importa não é a motricidade, essa sendo normalmente simplificada com comandos simples de movimento e interação, ou até mesmo ações realizadas apenas com o clique do mouse ou toque na tela (no caso de jogos em dispositivos móveis). Esses jogos são centrados nas histórias que contam.

Enquanto a maioria dos jogos contemporâneos tende a adotar uma abordagem mais naturalista, fazendo uso extensivo da tecnologia 3D em suas plataformas, há aqueles que se destacam por sua estética ilustrativa e visualmente rica, muitas vezes com uma direção de arte altamente autoral. Dependendo do jogo, ele pode apresentar uma arte para indicar um período histórico ou referência histórica como é o caso de títulos como ‘Apotheon’ (Alientrap, 2015.), ‘Tengami’ (Nyamyam, 2015.), ‘Okami’ (Capcom, 2006.) e ‘Cuphead’ (StudioMDHR Entertainment Inc., 2017.).



Figura VI: Okami, 2006

Além disso, alguns jogos adotam uma solução visual que se desenvolve conforme a progressão do jogo, adotando uma abordagem mais ilustrativa, como visto em 'Gris' (Nomada Studio, 2018), 'Child of Light' (Ubisoft Montreal, 2014) e 'Florence' (Annapurna Interactive, 2018).



Figura VII: Child of Light, 2014

O que torna esses jogos interessantes é sua estética, que foge do convencional. Há neles o empenho para imergir o jogador em sua estética única, levando-o a se sentir plenamente imerso nos mundos fictícios e incitando a curiosidade para explorar o jogo em sua totalidade.



Figura VIII: Apontheon, 2015

Já em 'Florence' (Annapurna Interactive, 2018) observamos que existe uma referência advinda dos quadrinhos, incorporando elementos e solução artística que se baseia na linguagem das narrativas visuais para contar a história. É um jogo 2D point-and-click e de interações mínimas, permitindo que a história se desenvolva. O jogador é colocado no cotidiano do personagem principal e deve completar pequenas ações para conhecer sua história.

Um exemplo notável é o jogo 'Apotheon' (Alientrap, 2015), um jogo 2D de ação brutal que utiliza uma narrativa de um herói grego, onde introduz temas vinculados à mitologia grega. A estética do jogo remete a uma jornada histórica completamente interativa, repleta de elementos inspirados na arte grega, o que proporciona ao jogador um contexto histórico único.



Figura IX: Florence, 2018

3. DE ONDE VÊM OS MONSTROS

3.1 Origem



Figura X: Sem título, 2004-2006

A ideia de incorporar monstros como tema em meu trabalho teve suas raízes nas memórias da minha infância. Quando criança, costumava brincar e inventar monstros, colocando a cada um deles um nome. Não sei ao certo das motivações que me levaram a criá-los: se para exteriorizar meus sentimentos ou só para inventar uma brincadeira nova – ou um pouco de ambos.

Sempre fui uma ávida consumidora de diversos jogo, livros, desenhos e filmes que abordam sobre o tema dos monstros. Filmes clássicos da Disney, como 'A Bela Adormecida' (Walt Disney Productions, 1959) e 'A Bela e A Fera' (Walt Disney Productions, 1959), livros como 'Onde Vivem os Monstros' (Maurice Sendak, 2009) e jogos como 'Baldur's Gate' (BioWare, 1998), sempre me atraíram. Sempre gostei de criaturas peculiares, por vezes gigantes, que são sempre algo a mais. Entretanto, apesar de ser uma brincadeira, sinto que há certo fundo de verdade em cada monstro.

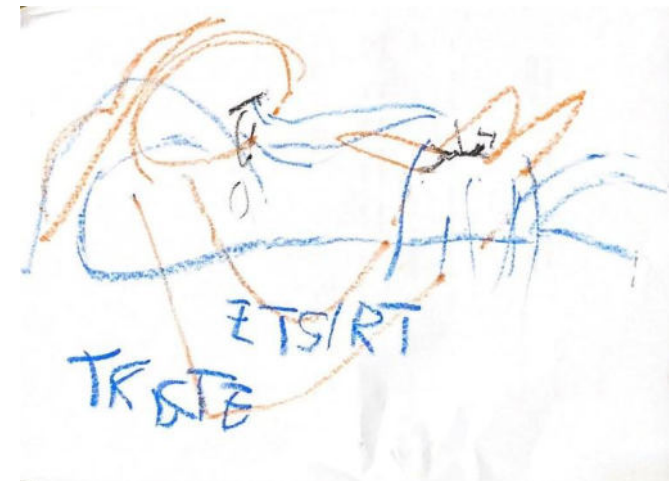


Figura XI: Sem título, 2004-2006



Figura XII: Sem título, 2004-2006

A paixão pela fantasia sempre foi parte do meu gosto pessoal, e os monstros insistiam em aparecer. Foi no decorrer do quarto período, durante a disciplina de Pintura 2, que comecei a projetar novamente esses monstros. A ideia veio logo após recolher velhos desenhos perdidos numa caixa: eram os meus velhos ‘monstrinhos’, muitas vezes difíceis de interpretar, mesmo para a criadora, já com um olhar mais maduro. Como forma de usar esse material primordial, resolvi reinterpretar cada um deles nessa fase atual da minha vida.

3.2 Novos e velhos monstros

Ao olhar para os antigos desenhos de monstros, muitas das memórias que tinha da época foram vindo à tona. Algumas delas estavam completamente esquecidas, outras apenas vagamente lembradas, e algumas eram vívidas em minha mente. Precisava, então, reviver essas criaturas numa ótica, traço e interpretação atuais. Afinal, ainda sou a mesma pessoa, apenas com mais experiência de vida. Foi importante para mim explorar até mesmo os monstros que possam ter raízes traumáticas, pois eles ainda fazem parte de mim, embora agora estejam sob controle. E pensando bem... Alguns nem tanto.



Figura XIV: Tristeza



Figura XIII: Felicidade



Figura XV: Raiva

Na disciplina de Pintura 2, comecei a recriar alguns dos desenhos que havia achado. Foi a partir desse ponto que surgiram a Raiva, a Tristeza e a Felicidade, todas representações reinterpretadas em formas e cores correspondentes à minha visão no momento em que as pintei.

Com o momento pandêmico e à escassez de materiais, acabei migrando para arte digital, incorporando essa técnica como parte das séries, uma vez que penso que ela se relaciona intimamente com as imagens e narrativas visuais que consumo.

Nas três pinturas sobre fundos de diferentes cores que produzi de início, procurei reduzir o uso das linhas, usando as cores como artifício visual para aludir aos sentimentos. De maneira

quase óbvia, considerando o contexto das sensações corporais, a Raiva para mim é representada com cores quentes, a Tristeza com tons frios e a Felicidade como um festival de cores.

Como uma forma de me incluir na narrativa, decidi incluir uma figura feminina em cada pintura. Essas tentativas visavam mostrar uma interação entre mim e as criaturas, cada uma em seu próprio habitat. Além disso, busquei induzir o espectador a visualizar o contraste entre o fantasioso e o que poderia estar mais próximo da nossa realidade.

Esses foram os primeiros trabalhos que criei em mídia digital pensando sob aspectos do aprendizado no Curso de Pintura. Durante o processo, realizei diversas tentativas e experimentações, em especial no que diz respeito às texturas visuais e ao uso de pincéis, testando também efeitos e interação entre cores. Não foram trabalhos feitos da maneira habitual que costumava criar no meio digital, pois costumo utilizar muitas linhas e cores mais sólidas, com poucas texturas.

Ao longo da graduação, fui trabalhando em diversos tipos de monstros, buscando variedades para interpretar o tema. Durante a fase de experimentações, inseri nas pinturas elementos únicos que fizessem sentido para o sentimento e monstro em questão. Isso inclui elementos como *glitches*¹, interferências, colagens e caixas de diálogo que simulam interfaces. Busquei trazer para as imagens elementos que fizessem referência ao digital, ao universo dos jogos virtuais e às minhas memórias de infância.



Figura XVII: Inércia



Figura XVI: Agonia

¹ Em tecnologia, erros em sistemas e aparelhos eletrônicos recebem diversas designações, dentre elas: falha, defeito no programa, defeito no software, bug, tilt, glitch.

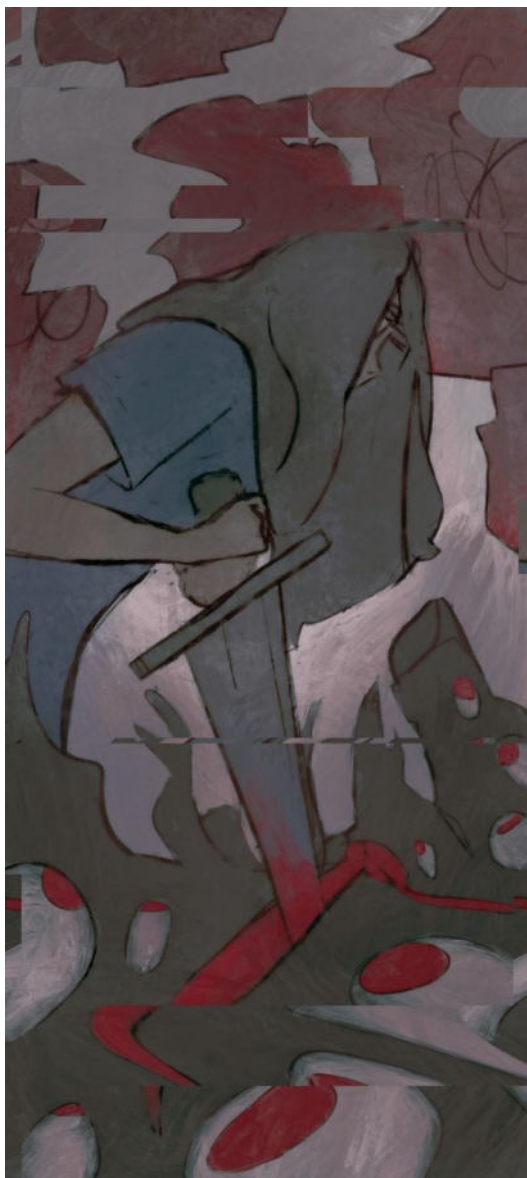


Figura XIX: Insegurança

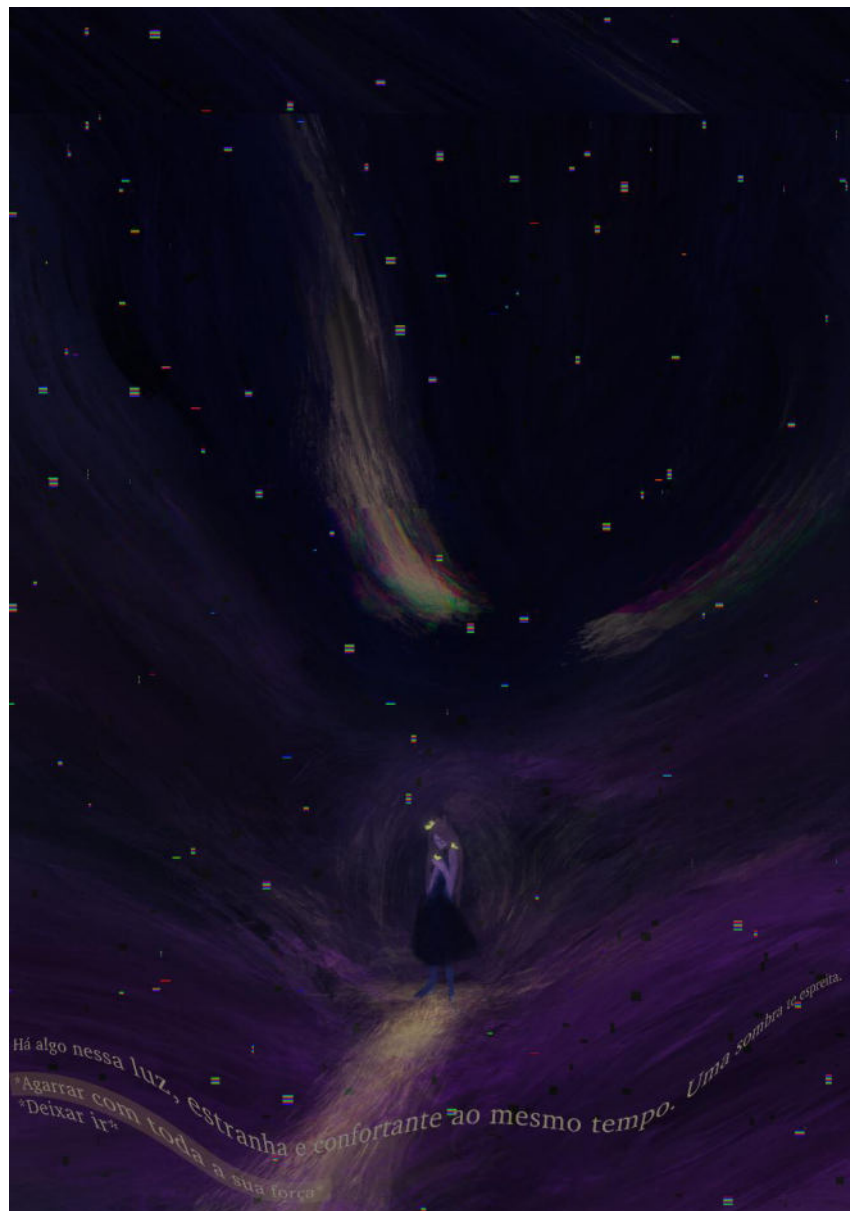


Figura XVIII: Esperança



Figura XX: Medo

Se cada monstro corresponde a um sentimento distinto, era justificado que cada obra também seguisse esse raciocínio. Ainda assim, percebi uma falta de continuidade nos trabalhos, que os tornassem esteticamente um conjunto coeso, apesar de compartilharem o mesmo tema. O que os unifica é haver sempre a figura feminina e a criatura, criando unidade.

Nesse momento, busquei referências nos jogos de *RPG*², incorporando elementos como armaduras, espadas e a *HUD*³ do *Baldur's Gate* (Bioware, 1998), a fim de estabelecer uma ligação por um meio menos óbvia. Cada criatura habita uma realidade distinta e personifica sentimentos despertados em diferentes situações. Reconheço que a sinceridade nas infinitas interpretações tão pessoais que são as memórias e os sentimentos que carrego. As obras oferecem um olhar que oscila entre o onírico e um universo de imagens afetivas que ressoam com a minha geração.

² *RPG* é um estilo/gênero de jogo em que o jogador deve se encontrar em uma narrativa para que seja possível a sua interação com o mundo (do jogo) e com outros personagens.

³ Durante os games, o *HUD* é composto por todas as informações que aparecem na tela sobre a história em si, como é o caso da quantidade de vidas, força, magia, quantidade de gols, alvos, mapas, número de mortes e por aí vai.

4. OS 6

Os 6 são seis obras em mídia digital, foram criadas usando o programa *Procreate* (*Savage Interactive Pty Ltd*, 2011, iOS), e formam um conjunto que parte da interpretação de seis sentimentos que carrego comigo de forma intensa desde muito tempo. Na verdade, são 3 ‘monstros’, dos quais são representados por uma dupla de sentimentos, um negativo e outro positivo. Um não existe sem o outro, pois são mútuos. Esses sentimentos que referenciei são universais e sentidos por todos, mas interpretando como os meus monstros e como os vejo, refletindo minha perspectiva única. Enfim, esses monstros não são necessariamente quem sou em sua totalidade, mas sim uma parte de mim. No entanto, eles são tão intrínsecos à minha identidade que às vezes erroneamente me reduzo a eles. E assim como os controlo, também posso perdê-los, e nesse descontrole me torno mais os próprios monstros do que a mim mesma.

Às vezes eles têm uma aparência precisa e amigável, enquanto em outras ocasiões parecem terríveis e desconfortáveis. Da mesma forma, eu mesma passo por um processo de desassociação e reassociação. Não mais a criança que os desenhou, entretanto a mulher que os viu se transformando; e ainda estão. Desenhar e pintar esses monstros é como criar um autorretrato, porém com a liberdade poética que a arte proporciona.

Nessa série, destaco como vejo a mim mesma e aos sentimentos que represento: o **Medo** e a **Coragem**, o **Ódio** e o **Amor**, o **Luto** e a **Alegria**. Todos esses sentimentos se unem, apesar de suas aparências

físicas e cores diversas. A mesma menina sendo representada, finalmente os enfrentando e lidando com eles, um caminho digno para a aventureira que sempre se imaginou nos jogos que jogava e ainda joga.

Nesses trabalhos quero enxergar não apenas a eu atual, como também a eu que fui e sempre serei. São seis espelhos que refletem quem eu era, quem sou e quem certamente serei. Quero enfatizar as cores que cada sentimento evoca, sendo de caráter pessoal ou social, e compartilhar não apenas sobre esses sentimentos, mas também um pouco de mim, personificando-os nas imagens. Sendo assim, aqueles que **habitam em mim**.

4.1. o Medo e a Coragem

O Medo foi uma das artes mais desafiadoras de criar; um trauma de um abuso infantil que tinha um rosto que não me recordo, só da gravata vermelho-sangue que ele vestia e os óculos no rosto. De resto nada é muito nítido. Ele era um predador insaciável, como um lobo faminto em busca de algo. Assim foi criado o Medo: como um lobo negro que veste suas calças desabotoadas, a gravata e óculos redondos. Optei por uma representação simples, quase infantil. Afinal, Lobos Maus deveriam apenas existir nos contos, mas esse existiu fisicamente. Fez o medo ser real e nunca ser esquecido. Ainda assim, a figura da menina brande uma espada dourada e veste uma capa que lembra um dos bonecos com os quais eu brincava naquela época.

Assim, a Coragem aparece simbolizada por essa espada. Na imagem seguinte, o lobo está sem sua cabeça, não morto, mas decapitado. Ele ainda vive, mas com a espada fincada onde estava sua cabeça. A menina está indo embora. Na imagem, similar à primeira, os padrões do fundo são dourados e chamam tanta atenção quanto o vermelho. Finalmente, iluminando o sombrio.

A gravata e a espada são objetos de poder, ambos acabam de alguma forma no pescoço do animal, mas diferente da gravata, que está no pescoço pois pertence a ele, a espada foi introduzida no lugar, removendo a gravata e dando o poder à figura feminina. No entanto, ela não permanece no ambiente e deixa o lobo sangrando sozinho, com a cabeça virada em direção ao próprio sapato,

mais especificamente para a sola, que a língua do lobo lambe. Assim como cães, a lambida na pata pode significar um problema psicológico ou emocional, assim, a lambida significa um emocional que ainda está abalado, mesmo que o lobo tenha sido 'vencido'.



Figura XXII: Medo

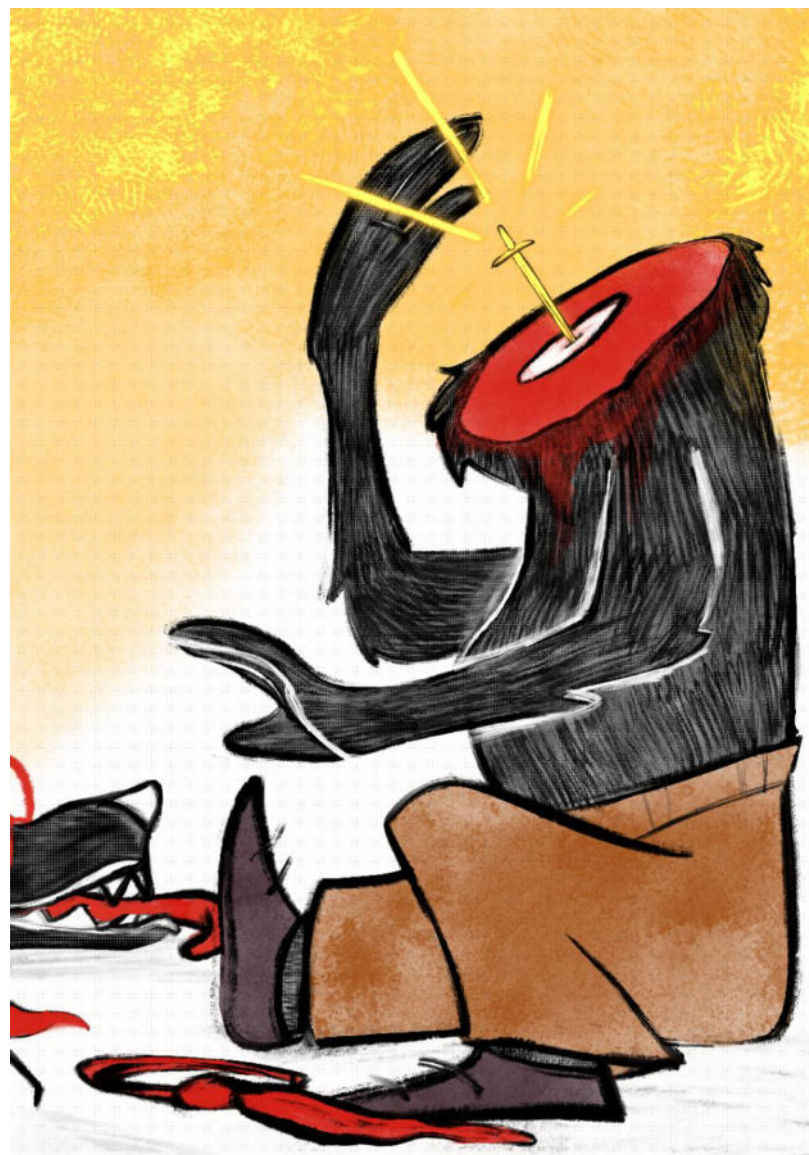


Figura XXI: Coragem

4.2. o Ódio e o Amor

O Ódio sempre foi um estranho familiar para mim; aquele que se enxerga todo dia no reflexo e questionava do quanto daquela imagem realmente reflete a quem sou. A questão com o meu reflexo sempre envolvia uma distorção completa da realidade, tanto no aspecto superficial quanto no essencial. Eu via um nariz grande, pensava que estava "acima do peso", odiava meu corpo e achava que não conseguia sorrir – ali estava uma ignorante, uma estranha odiosa, uma pessoa insuportável. Olhar no espelho era um exercício de autoflagelação, uma figura estranhamente familiar tentando dominar o meu verdadeiro eu. Na imagem, tons de violeta invadem as áreas que a figura mais distorce para, finalmente, começar a querer dominar o real.

Em contrapartida, o Amor se desprende do próprio espelho, agora quebrado em um canto. Ele é a própria imagem do ódio, mas não mais distorcida, apenas revelando a semelhança com a minha verdadeira essência. Os tons de roxo se transformam em rosa – cores análogas no círculo cromático – sendo o roxo um tom frio e o rosa, quente, tal como esses sentimentos se contrapõem em sua imposição. Amar a si mesma e odiar sempre foi para mim um conflito persistente e contraditório, tênues.

O espelho intacto do Ódio representa uma parábola de enxergar o todo, enquanto o espelho quebrado do Amor simboliza encontrar sentido além da imagem. Mesmo os cacos ainda refletem, mas em pequenos pedaços que juntos constroem uma nova percepção. É um exercício de olhar além do reflexo e aceitar o eu completo, para além da superficialidade.



Figura XXIII: Ódio

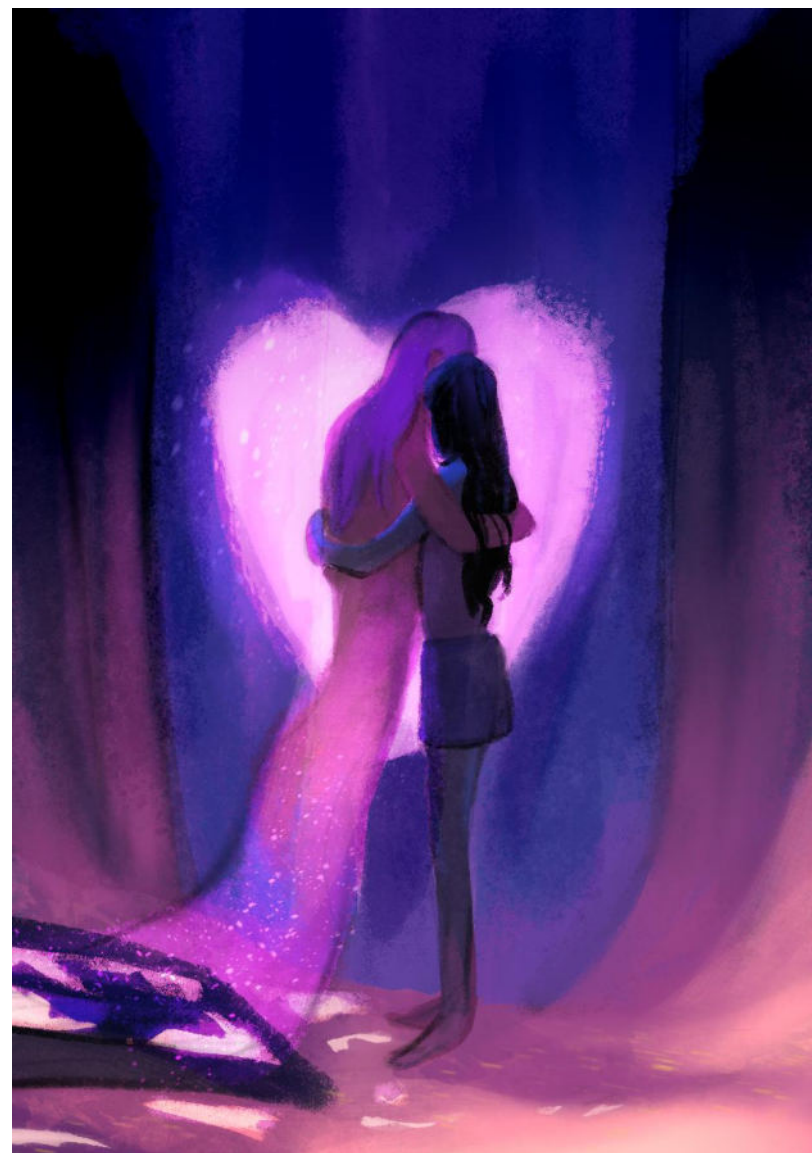


Figura XXIV: Amor

4.3. o Luto e a Alegria

O Luto pode ser compreendido como uma forma persistente de tristeza, um sentimento que se manifesta em sua própria insistência. Aqui, ele é representado como um rosto indefinido, sem corpo. Surge a inquietante pergunta: de quem seria esse rosto? A ausência de definição reflete a angústia de não reconhecer o rosto de alguém amado que partiu, de vê-lo transformar-se em algo incerto.

O azul domina a cena, carregando a opressão do luto. A coleira simboliza a sensação insuportável de estar presa a esse sentimento, enquanto a imersão na água reforça a angústia sufocante de tentar relembrar alguém ou algo. Sabe-se que, na água, as percepções se distorcem: qual era o cheiro? Qual era a cor? Qual era o som? A luz que reflete no rosto é como uma memória Alegre, um fragmento que ainda aquece em meio à frieza do azul.

Alegria então é sentimento de se sentir nas nuvens. Uma criatura que poderia voar, já que ela tão rápido chega e num voo se vai. Na representação há pequenas asas no chão, alegrias que já morreram depois de voar por um momento, mas que permanecem marcadas como memórias. Na obra a “borboleta” maior usa a máscara do Luto (ou tristeza), que passou por sua metamorfose e agora estando livre para pousar como algo que é alegre; memórias que tem rosto.

A figura feminina parece graciosa, vestindo um vestido vermelho intenso, que dá intensidade e calor ao cenário azul, que antes sufocava, agora sendo livre.

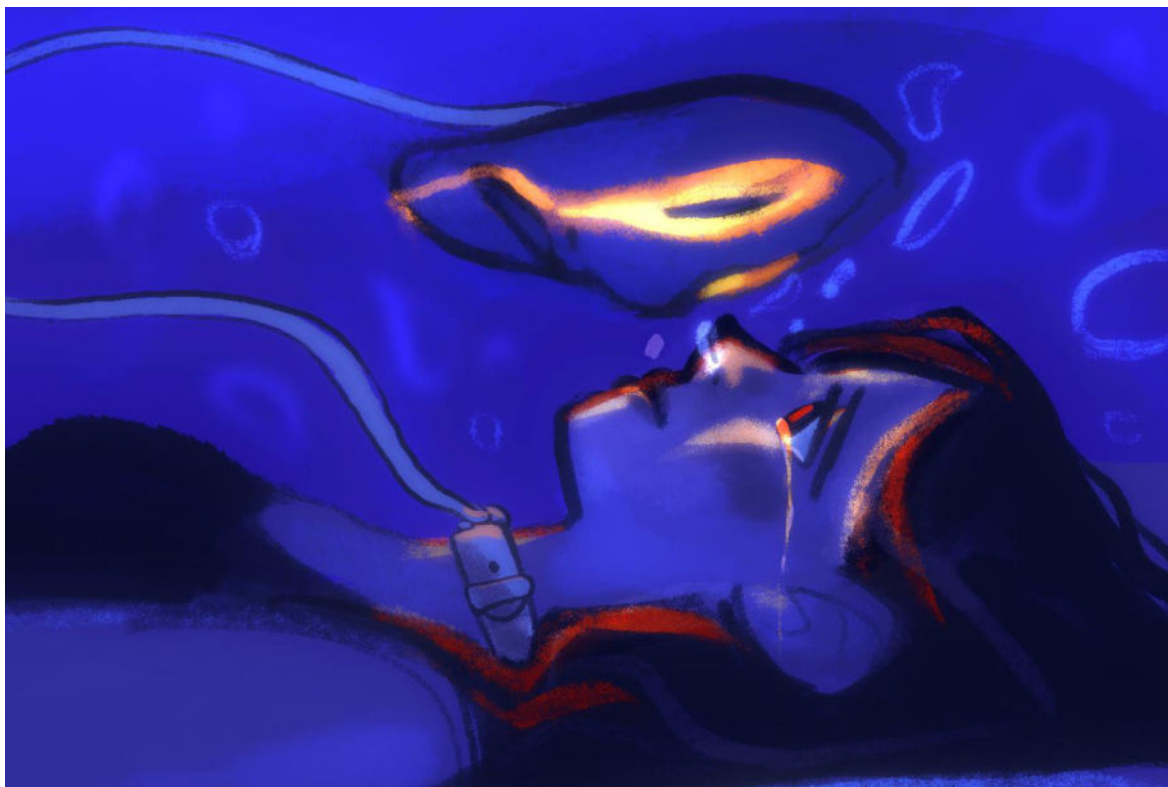


Figura XXV: Luto

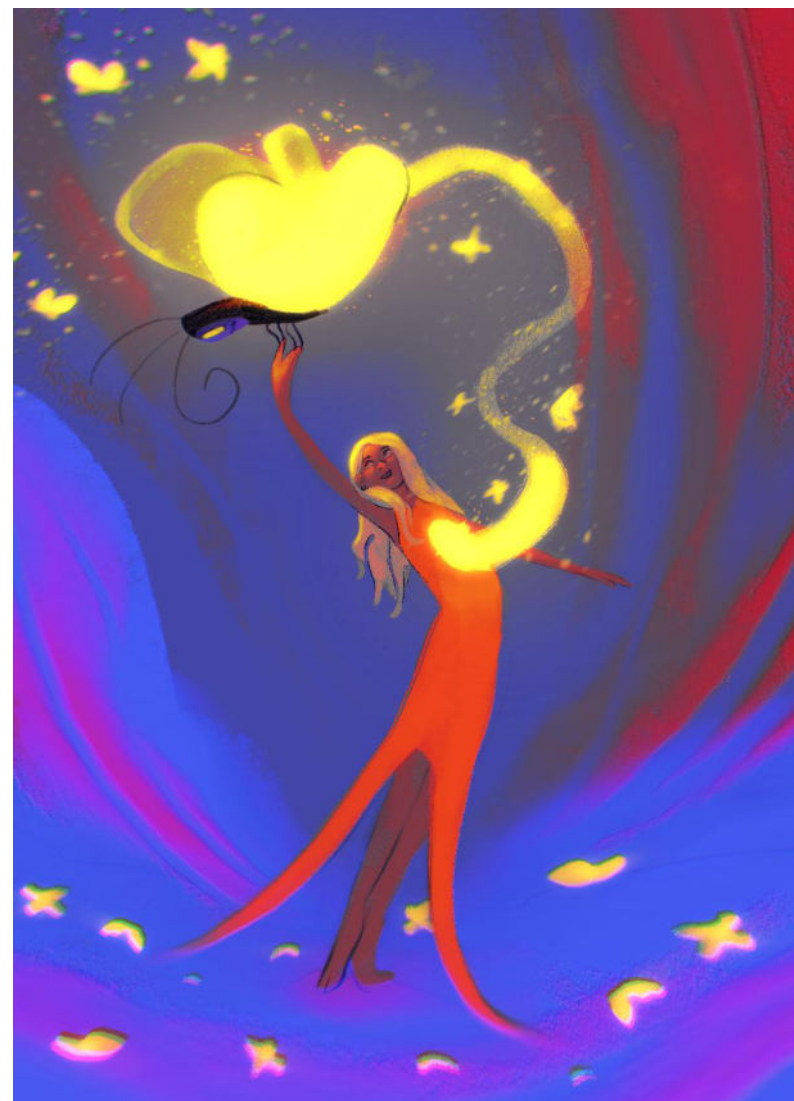


Figura XXVI: Alegria

5. ELES HABITAM (CONCLUSÃO)

Este trabalho explora a criação de monstros como uma representação visual e simbólica de sentimentos complexos, utilizando a arte como um meio de autocompreensão e expressão emocional. As obras apresentadas refletiram a relação intrínseca entre cor, forma e narrativa, permitindo que cada monstro fosse entendido não apenas como um ser fictício, mas como um espelho das emoções humanas. Especificadamente, como eu enxergo e lido com essas emoções.

Os seis sentimentos – medo e coragem, ódio e amor, luto e alegria – foram traduzidos em composições digitais que dialogam com o espectador de maneira intuitiva e sensorial, proporcionando uma visão pessoal das minhas experiências emocionais. Por meio da cor, como um elemento narrativo, e da simbologia incorporada em cada figura, foi possível criar um universo onde as emoções se tornam palpáveis, acessíveis e, de certa forma, redentoras.

A influência de jogos e filmes da minha infância desempenhou um papel essencial nesse processo. Desde cedo, os "monstros" apresentados nessas narrativas serviram como reflexos das complexidades humanas e despertaram em mim um fascínio que foi além do entretenimento, tornando-se parte integrante do meu processo de autodescoberta. Criaturas que antes me assustavam ou intrigavam ganharam novos significados, ajudando-me a compreender aspectos de mim mesma que, de outra forma, poderiam ter permanecido inexplorados.

A dualidade constante entre os sentimentos opostos revelou como a arte foi um instrumento poderoso para ressignificar dores e celebrar conquistas emocionais. Aqui, revisito o conforto que sempre encontrei em criar figuras e cenários fantasiosos e exagerados, uma prática que começou com esses jogos e filmes, e que continua sendo um pilar da minha expressão artística.

Por fim, este trabalho não se encerra com essas obras; ele é um ponto de partida para futuras explorações, onde os monstros continuarão a habitar não apenas as telas, mas também os espaços de reflexão sobre quem fui, quem sou e quem posso ser. Através dessas obras, reafirmo a importância de aceitar as partes sombrias e luminosas de si mesmo transformando-as em narrativas que me inspiram a reconhecer quem sou: **uma pessoa habitada por pequenos e grandes monstros que moldam àquilo que sou.**

BIBLIOGRAFIA

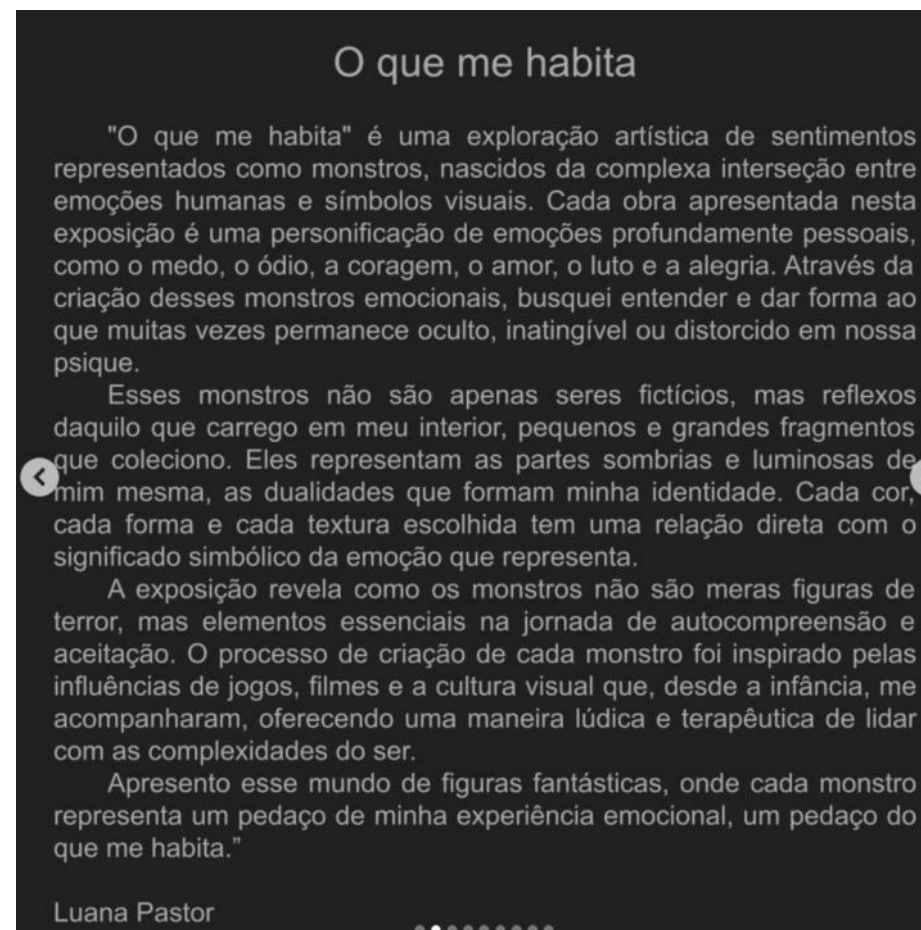
- FARINA, MODESTO; PEREZ, CLOTILDE (ORGS.); BASTOS, DORINHO (ORGS.). *Psicodinâmica das cores em comunicação*. 6 SÃO PAULO: BLUCHER, 2011, 173 p.
- ST CLAIR, KASSIA. *The Secret Lives of Color*. PENGUIN BOOKS, 2017.
- SAUSSURE, FERDINAND DE. DE. *Curso de Lingüística Geral*. 27.ED. SÃO PAULO: CULTRIX, 2006.
- PEIRCE, CHARLES SANDERS. *Semiótica*. (TRAD.) JOSÉ T COELHO NETO. 2ª ED. SÃO PAULO: PERSPECTIVA, 1995. (THE COLLECTED PAPERS OF CHARLES SANDERS PEIRCE, 1958)
- CAIVANO, JOSÉ LUIS. *Color and semiotics: a two-way street*. COLOR RESEARCH AND APPLICATION. DEC. 1998, VOL. XXIII, 6.
- TUCHERMAN, IEDA. *Breve história do corpo e de seus monstros*. EDITORA BRASILIENSE, 1999.

APÊNDICE

GExposição individual: O que me habita



CARTAZ DA EXPOSIÇÃO



TEXTO DA EXPOSIÇÃO

DISPONÍVEL DIGITALMENTE: [MACUNAÍMA DIGITAL](https://macunaima.digital)