

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Júlio de Mesquita Filho

Instituto de Artes - Campus São Paulo

KATHLEEN ALMEIDA SILVA

LINHAS, MONTAGENS, ENGRENAGENS:

reflexões sobre arte, seu propósito, e processos criativos

SÃO PAULO

2025

KATHLEEN ALMEIDA SILVA

LINHAS, MONTAGENS, ENGRENAGENS:

reflexões sobre arte, seu propósito, e processos criativos

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como parte dos requisitos para
a conclusão do Curso de Bacharelado em
Artes Visuais no Instituto de Artes da
UNESP, sob a orientação do Prof. Dr. Carlos
Eduardo Riccioppo Freitas.

SÃO PAULO

2025

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do
Instituto de Artes da UNESP. Dados fornecidos pelo autor.

S586l Silva, Kathleen Almeida, 2001-

Linhas, montagens, engrenagens : reflexões sobre arte, seu propósito,
e processos criativos / Kathleen Almeida Silva. -- São Paulo, 2024.
49 f. : il.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Eduardo Riccioppo Freitas.
Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) –
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes.

1. Arte. 2. Criação (Literária, artística, etc.). 3. Cultura popular. 4.
Indústria cultural. I. Riccioppo, Carlos Eduardo (Carlos Eduardo Riccioppo
Freitas) II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título.

CDD 700.103

Bibliotecária responsável: Catharina Silva Gois - CRB/8 11323

KATHLEEN ALMEIDA SILVA

LINHAS, MONTAGENS, ENGRENAGENS:

reflexões sobre arte, seu propósito, e processos criativos

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como parte dos requisitos para
a conclusão do Curso de Bacharelado em
Artes Visuais no Instituto de Artes da
UNESP.

Trabalho aprovado em: 17/01/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Carlos Eduardo Riccioppo Freitas
UNESP - Instituto de Artes - Orientador

Mestre Marco Antônio Baena Fernandes
UNESP - Instituto de Artes

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família pelo apoio ao longo da minha graduação, em especial à minha irmã Kessi e ao meu pai Antonio, que sempre acreditaram em mim. Minha gratidão também à minha médica Karla e à minha psicóloga Ana Paula, por cuidarem de mim com tanto carinho. Um agradecimento especial ao Prof. Dr. Cadu, por enxergar tanto potencial na minha pesquisa.

RESUMO

Este trabalho nasce do processo de concepção de “AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!!!!!
Uma experiência educativa com o 9º Ano A”, apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Artes Visuais ao IA-Unesp, e que consistia na construção, aplicação e relato de uma sequência didática que envolvia o desenvolvimento do pensamento crítico por meio da arte e da indústria cultural. Aqui, discorro sobre meu processo criativo, que envolve a relação entre arte e cultura de massas e como relaciono as imagens e objetos advindos de ambos os registros.

Palavras-chave: sequência didática; arte; indústria cultural; processo criativo

ABSTRACT

This work starts from the process of conceiving “AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!!!!!
Uma experiência educativa com o 9º Ano A” (An educational experience with 9th graders), which was presented to the IA-Unesp as the final coursework for a degree in Art-Education and consisted of the construction, application and reporting of a lesson plan involving the development of critical thinking through art and the cultural industry. Here, I discuss my creative process, which involves the relationship between art and mass culture and how I relate the images and objects from both spheres.

Keywords: lesson plan; art; cultural industry; creative process

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Segunda folha da atividade diagnóstica.....	23
Figura 2 - frame do vídeo de Larissa Gloor.....	28
Figura 3 - frame do filme <i>Coraline</i>	36

SUMÁRIO

1. Introdução.....	10
1.1 De onde venho.....	10
1.2 Para onde quero ir.....	12
2. Fundamentações e considerações iniciais.....	14
2.1 Processo criativo e criatividade.....	14
2.2 Sobre a Indústria Cultural.....	15
2.3 Raiva!!!!!!!!!!!!	18
3. A sequência e seus processos.....	21
3.1 eu sou sua professora de artes, é claro que eu quero saber sua opinião.....	21
3.2 eu sou a única pessoa que, de verdade, consegue acalmar ele.....	27
3.3 PLEASE I'M A STAR!!!!!!	28
3.4 que a sorte esteja sempre a seu favor.....	32
3.5 a dona aranha subiu pela parede.....	34
3.6 costura de Rosana Paulino.....	37
4. Conclusões ????.....	40
Referências.....	42

1. Introdução

ATENÇÃO!!!!!!!!!!!!!!

você irá ler um trabalho que dialoga diretamente com meu Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Artes Visuais, “AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!!!! Uma experiência educativa com o 9º Ano A”.

os trabalhos são independentes, mas estão conectados por suas reflexões e abordagens.

boa leitura, beijos de luz! ✨

1.1 De onde venho

Tudo que sei, aprendi através da irmã mais velha, Kessi, ou da vastidão da internet.

Minha memória mais antiga relacionada à arte remonta a um circuito cultural que fiz com ela quando eu tinha oito anos e ela dezoito. Visitamos o Museu da Língua Portuguesa, a Pinacoteca e o Centro Cultural São Paulo. Recordo-me bem do acervo da Pinacoteca e de uma exposição de Paulo Nazareth no CCSP, cujas obras só consigo reconhecer graças às fotos que tiramos naquele dia. Nessa mesma época, Kessi me apresentou ao primeiro *single* da Lady Gaga, *Poker Face* (2009), e ao primeiro álbum de Bárbara Eugênia, *Journal de BAD* (2010).

Meu primeiro post no Tumblr¹ foi em julho de 2013, quando eu tinha doze anos, e adotei o usuário “rainhadaunicornilandia”. Na plataforma, compartilhava e reblogava gifs de filmes e séries, fotos dos meus cantores, bandas e atores favoritos, imagens com edições que eu acreditava ser uma representação de como é tomar ácido, muitos pensamentos depressivos escritos em inglês com ajuda do Google Tradutor, trechos da fanfic de *Percy Jackson e os Olimpianos*² (2008-2010),

¹ *Tumblr* é uma plataforma de blogging, estando em uma categoria intermediária entre o microblog, e blogs de formato convencionais. O usuário pode postar textos, imagens, vídeos, links, citações, áudios e “diálogos”; pode seguir outros usuários, e favoritar e/ou reblogar posts de outros blogs.

² *Percy Jackson e os Olimpianos* é uma série literária infanto-juvenil de aventura e fantasia, escrita por Rick Riordan. O adolescente Percy descobre ser um semideus, e se envolve em uma jornada para evitar uma guerra entre os deuses.

que nunca terminei de escrever, memes do Vine³, e muitos posts que sugerem claramente minha futura identificação como pessoa bissexual.

Minha irmã me ensinou a baixar filmes ilegalmente com o filme *Moonrise Kingdom* (2012), de Wes Anderson; também me levou pra ver *Mommy* (2014), de Xavier Dolan, e *Hoje Eu Quero Voltar Sozinho* (2014), de Daniel Ribeiro, no cinema de rua Espaço Itaú Augusta. Minha exploração no Tumblr me levou a descobrir outros filmes como *Trainspotting* (1996), *Adeus, Lênin!* (2003), *Encontros e Desencontros* (2003), *Les 400 coups* (1959), *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964), *Heathers* (1988), *The Rocky Horror Picture Show* (1975), além de obras de Woody Allen, Stanley Kubrick, Jean-Luc Godard, Sofia Coppola.

A internet também me apresentou a uma variedade de músicos como Lou Reed, Bob Dylan, Bikini Kill, BROCKHAMPTON, FKA Twigs, Best Coast; na MTV, conheci Of Monsters and Men e Lana Del Rey. Kessi me introduziu à Belle and Sebastian, Sky Ferreira, Tatá Aeroplano, Gal Costa, Pavement, Jaloo, Blood Orange e Diana, enquanto na escola, eu e minha amiga Isabela assistíamos aos clipes de Nicki Minaj, Anitta e MC Livinho.

Por meio do Tumblr, meu interesse pela arte se aprofundou, influenciado pelas inúmeras imagens que romantizavam o realismo técnico das obras renascentistas e neoclássicas. Isso me motivou a pesquisar mais sobre movimentos artísticos, que me guiaram para os mais abstratos e contemporâneos, e expandindo organicamente meu repertório para outras áreas, como moda, design, arquitetura e literatura.

As redes sociais, aliadas à minha irmã, proporcionaram-me uma introdução e aprofundamento em movimentos político-sociais, como a luta feminista e LGBTQIAPN+, o movimento antirracista, o vegetarianismo e a luta contra o aquecimento global como ações políticas, e os movimentos de esquerda.

Hoje, acompanho todas as séries adolescentes lançadas na Netflix⁴, maratono pelo menos uma vez ao ano a saga *Crepúsculo*⁵ (2008-2012) com Kessi, e também assisto aos indicados ao Oscar com ela. Minha rotina matinal inclui escutar Taylor Swift e funk automotivo; Joni Mitchell é a trilha sonora da minha auto-manicure

³ Vine foi um serviço de armazenamento de vídeos em formato curto, de até seis segundos. Os usuários podem gravar e editar seus vídeos, e também “revinar”, compartilhamento similar ao “retweet” do *Twitter*, agora *X*.

⁴ Serviço on-line de streaming por assinatura.

⁵ Série de filmes de romance-fantasia, baseado na série de livros de mesmo nome da escritora Stephenie Meyer.

semanal; The Cranberries acompanha minhas reflexões enquanto escrevo estas palavras. Na mesma semana, leio *Bridgerton*⁶ (2013-2016) e Sylvia Plath com o mesmo nível de engajamento.

Desde a infância, fui exposta a esses dois lados da arte que, com o passar dos anos, tornaram-se um só. Ao consumir ambos, acredito que possa ter desenvolvido um olhar crítico para todas as formas de arte e entretenimento que consumo. Como diria Hannah Montana⁷, vivo o melhor dos dois mundos.

1.2 Para onde quero ir

O processo criativo, seja de um algoritmo computacional ou de uma instalação artística interativa multimidiática, envolve uma série de decisões e conexões entre ideias, referências e influências. Quando aplicado à montagem de uma sequência didática, ele se aproxima do ato de criação artística, onde cada etapa do planejamento é uma construção dinâmica.

Neste sentido, montar uma sequência didática é um exercício criativo que reflete as influências culturais, artísticas e intelectuais do articulador. O educador, nesse papel, vai além de ser um transmissor de conhecimento: ele organiza e conecta múltiplas referências para criar uma experiência que faça sentido para seu grupo de educandos e para si mesmo.

O processo criativo na sequência didática se revela em cada escolha feita: como apresentar os conteúdos, como estruturar as atividades e como fazer com que as diferentes partes se comuniquem e se entrelacem entre si. Essa teia de conexões é muito parecida com a composição artística, em que cada decisão criativa adiciona mais profundidade e significado à obra final.

Lawrence Lessig (2008), professor de Direito em Harvard e conhecido por seu trabalho nas áreas de propriedade intelectual e cultura digital, ao discutir sobre cultura remix, ressalta que o processo criativo é, por natureza, colaborativo e se baseia na reinterpretação de referências preexistentes. Na montagem de um plano de aula, o educador está constantemente remixando elementos para construir algo novo. O produto final é o resultado dessas conexões: uma combinação de escolhas

⁶ *Bridgerton* é uma série de drama romântico ambientada na Londres do século XIX, é baseada nos livros de Julia Quinn e explora as histórias de amor da família Bridgerton, envolvendo romance, intrigas e alta sociedade.

⁷ Personagem de seriado de mesmo nome da Disney Channel.

individuais e influências coletivas. O processo de remixagem pode ser colocado como uma metáfora para a criação de uma sequência didática, onde cada elemento é selecionado, reinterpretado e reorganizado com um propósito criativo específico.

Uma garota que você encontra gritando em um show pode, mais tarde, voltar para sua casa e editar os vídeos que gravou para criar GIFs e memes que passarão por muitas outras mãos, transformando-se em algo completamente diferente e totalmente bizarro. Insatisfeitas com a limitação temporal, espacial e situacional do One Direction, garotas que gritam e também são escritoras de fanfics reimaginam-os como funcionários de cafeterias suburbanas, ou os transportam para os anos 1960 para interagir com aquela outra famosa banda britânica, ou mergulham nos bastidores com detalhes totalmente imaginados, explorando o que acreditam ser as consequências emocionais da fama ou as dores universais de um amor secreto. A escritora Zan Romanoff já entrevistou mulheres que se vestem inspiradas no espírito de Harry Styles – entregando-se a um cosplay elaborado – como uma expressão de devoção que também funciona como um prolongado exercício criativo. (TIFFANY, 2022, p. 49, tradução nossa).

Vamos imaginar: ao preparar um plano de aula sobre o Modernismo Brasileiro para três turmas de nono ano, é possível que uma turma se conecte mais com a pintura, outra com a escultura, e a terceira com o teatro do movimento. Ou, talvez, uma responda melhor à música, outra ao teatro, enquanto a última não demonstre interesse em nenhuma das manifestações artísticas desse movimento. É como o trabalho *Uma e Três Cadeiras* (1965), de Joseph Kosuth: cada turma, como cada versão da cadeira, interpreta e compreende o conteúdo de formas diversas.

Este trabalho investiga o processo criativo das conexões feitas na elaboração da sequência didática realizada em meu Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Artes Visuais. A sequência utiliza a indústria cultural como porta de entrada para discussões sobre obras de arte, tendo como tema central a raiva, explorada através dos elementos visuais escolhidos. A partir da análise das imagens e obras que escolhi levar em sala de aula, reflito sobre a funcionalidade e o propósito da arte no debate da dimensão pública. Este estudo propõe, ainda, uma análise crítica do planejamento e replanejamento das aulas, compreendendo-os como práticas artísticas que demandam reflexão, experimentação e inovação. Além disso, aborda os conflitos entre a arte e os objetos da indústria cultural, explorando como esses embates influenciam o processo educativo.

2. Fundamentações e considerações iniciais

2.1 Processo criativo e criatividade

Logo na introdução de seu livro *Criatividade e processos de criação*, Fayga Ostrower (1987, p. 5) diz:

As potencialidades e os processos criativos não se restringem, porém, à arte. Em nossa época, as artes são vistas como área privilegiada do fazer humano, onde ao indivíduo parece facultada uma liberdade de ação em amplitude emocional e intelectual inexistente nos outros campos de atividade humana, e unicamente o trabalho artístico é qualificado de criativo. Não nos parece correta essa visão de criatividade. O criar só pode ser visto num sentido global, como um agir integrado em um viver humano. De fato, criar e viver se interligam.

Para Ostrower (1987), o processo criativo envolve uma exploração contínua de ideias, emoções, materiais e experiências, onde o indivíduo, em qualquer área, combina e transforma elementos de maneira inovadora. É um ato de descoberta e construção, que reorganiza experiências e referências, gerando novas formas de compreensão e expressão. Esse conceito se aplica a qualquer atividade humana que demande invenção e construção de significados, não apenas à criação artística.

A autora vê o processo como uma abertura ao novo, que reorganiza experiências e referências, gerando novas formas de compreensão e expressão; “o ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta, por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar” (1987, p. 9). Essa visão do criar como algo abrangente e transformador ressoa com as ideias de bell hooks.

Em seu artigo *Artistas Mulheres: O Processo Criativo*, hooks explora a importância do tempo ocioso para a “contemplação e devaneio” (2019, p. 237) como parte fundamental do processo criativo. Argumenta que, especialmente para mulheres e grupos marginalizados, a criatividade e a produção artística transcendem a esfera individual, sendo práticas profundamente moldadas pelo contexto social e político — nesse sentido, criar torna-se não apenas uma forma de expressão pessoal, mas também um ato de afirmação identitária e resistência frente às forças opressoras de uma sociedade patriarcal e racista (hooks, 2019). O ato de criar, assim, é uma ação de sobrevivência, empoderamento e um espaço que, muitas vezes, envolve sacrifícios.

Ao falar sobre Frida Kahlo, que trabalhou enfrentando tanta dor, hooks (p. 241) ressalta:

Com o exemplo de Frida, vi a necessidade de um trabalho sustentável. Tendo aprendido com artistas com diferentes experiências e *backgrounds* culturais, estava determinada a criar um mundo para mim mesma em que minha criatividade fosse respeitada e sustentada. É um mundo que ainda está em processo de produção. No entanto, a cada ano da minha vida me vejo com mais tempo sem ser perturbada ou interrompida. Quando decidi aceitar um salário mais baixo para lecionar em meio período, foi para me dar mais tempo. De novo, a escolha exigiu sacrifício, um compromisso com uma vida mais simples. No entanto, nós, artistas mulheres, precisamos fazer essas escolhas se queremos mais tempo para contemplar, mais tempo para trabalhar. Não podemos esperar pelas circunstâncias ideais para encontrar tempo e só então fazer o trabalho que é nossa vocação; temos de criar na oposição, trabalhar contra o fluxo. Cada uma de nós deve inventar estratégias alternativas que nos permitam desviar ou ultrapassar as barreiras que se colocam em nosso caminho.

Unindo as reflexões de Ostrower e hooks, podemos entender o processo criativo com um campo amplo, onde o indivíduo conecta suas vivências pessoais às forças sociais a seu redor. Ostrower foca na reorganização contínua de referências e na descoberta de novas formas e compreensão, enquanto hooks vê a criação como uma ferramenta de resistência e afirmação.

Pensando naquela sequência didática de que parte este trabalho, talvez seja o caso de indagar até que ponto sua elaboração não configure mais do que a criação de um instrumento pedagógico. Ela reflete, antes, o poder do processo criativo em sua forma mais ampla, onde o educador reconfigura e articula diferentes elementos, transformando o ensino em uma prática inovadora, socialmente engajada e consciente. Criar e ensinar tornam-se atos que interligam o íntimo e o social, o pessoal e o coletivo, em um ciclo contínuo de construção, descoberta e transformação.

2.2 Sobre a indústria cultural

O conceito de indústria cultural, criado por Theodor Adorno e Max Horkheimer na primeira metade do século XX, trouxe à tona como o capitalismo usa a cultura de massas como produto para espalhar suas ideias através dos meios de comunicação (BRÍGIDO, NOGUEIRA, 2016).

Embora, em alguns momentos, possa parecer que Adorno adote uma visão elitista em relação à cultura popular, Brígido e Nogueira (2016, p. 65) argumentam que:

Na verdade, Adorno não se opõe à cultura alguma, e a suposta preferência pela cultura elitista deve ser desconsiderada, pois ele analisa a questão da possibilidade de haver arte e a separação entre o que seria arte padronizada e não padronizada. Conforme o filósofo, arte padronizada é “aquilo” que cai no gosto popular, o que não tem tanta autonomia, isto é, aquela arte que é produzida pela indústria. Por sua vez, na arte não padronizada está implícita a noção de liberdade, ou seja, de não ter uma forma onde ela se encaixe para que haja promoção e distribuição, caracterizando assim, o que é tipicamente industrial.

Os autores identificam quatro aspectos principais da indústria cultural. O primeiro é a standardização, cujo objetivo é a uniformizar as mercadorias de modo a atender ao maior número de consumidores. O segundo, a estereotipização que resulta na falta de singularidade, uma vez que as produções tendem a seguir fórmulas que limitam a originalidade. O terceiro aspecto é negação do novo: tudo que é vendido como “novidade” é, na verdade, uma reciclagem de algo já existente, apenas com uma nova roupagem. Por fim, a serialização, em que tudo é produzido em grande escala, visando maximizar a eficiência e o lucro.

Todas essas características se dão diretamente pelo modo de produção industrial dos bens culturais, fazendo com que a cultura e a arte passem a ser meramente mercadorias produzidas em série, de forma padronizada e repetitiva, ou seja, uma racionalidade técnica que visa produzir sempre mais e mais mercadorias, não levando em consideração a individualidade, transformando o homem, deste modo, num simples instrumento de trabalho e de consumo, ou seja, objeto da Indústria Cultural e não protagonista dela. (BRÍGIDO, NOGUEIRA, 2016, p. 70)

Diante desse panorama, estudar a ligação entre indústria cultural e arte tornou-se cada vez mais relevante a partir do começo do século XX, pois ambas estão cada vez mais entrelaçadas. Com a aceleração desse processo na atualidade, cada vez mais a arte circula por plataformas midiáticas e redes sociais, e a indústria cultural molda frequentemente como a arte é produzida, distribuída e consumida, afetando o conteúdo das obras e a forma como o público interage com elas. Redes sociais como o Instagram e o TikTok transformaram a maneira como instituições culturais promovem e divulgam exposições e eventos, adaptando a apresentação

das obras para que sejam mais “instagramáveis”⁸ e visualmente atraentes nas plataformas digitais.

Embora essa adaptação possa comprometer a profundidade e a complexidade das criações, artistas contemporâneos como Yayoi Kusama, com suas instalações interativas de bolinhas e espelhos, e JR, com suas fotos em larga escala no meio da paisagem das cidades, conseguem destacar-se. Suas obras, embora facilmente compartilhadas nas mídias sociais, preservam seu conteúdo crítico e inovador.

Há também artistas que incorporam elementos da indústria em suas criações. Takashi Murakami, por exemplo, funde arte tradicional japonesa com elementos da cultura *pop* ocidental, incluindo padrões que refletem a estética visual da indústria cultural, especialmente em suas colaborações com marcas como Louis Vuitton; o próprio artista auto intitula-se como um artista comercial (LONGMAN, 2019)⁹. Outro exemplo é Mariana Castillo Deball, que investiga a interseção entre arte e cultura popular, analisando como as narrativas são construídas dentro da mídia.

Compreender essa interseção é essencial, pois revela como a indústria cultural molda a estética e as narrativas predominantes, enquanto a arte atua como uma ferramenta crítica, desafiando padrões e oferecendo novas perspectivas sobre cultura e sociedade. Esse entendimento nos permite refletir sobre os produtos culturais que consumimos e buscar expressões mais autênticas, equilibrando o senso crítico com o prazer do entretenimento.

O papel do mercado da arte, nesse contexto, torna-se igualmente relevante, especialmente por sua natureza elitizada. Galerias de renome, como as localizadas no bairro dos Jardins em São Paulo, na Zona Sul do Rio de Janeiro, ou em distritos internacionais de arte como o Soho, em Nova York, além de eventos como a Bienal de Veneza e feiras de arte como a Art Basel, levantam questões sobre a relação entre esses espaços e a indústria cultural. Até que ponto é aceitável que essas esferas se aproximem da indústria? Como esse distanciamento reflete na relação das massas com as chamadas “belas-artes”? Ao manter uma postura classista, essas instituições e eventos restringem o acesso e a compreensão das produções

⁸ O termo “instagramável” refere-se a lugares ou experiências visualmente atraentes que geram conteúdos de fácil compartilhamento e engajamento na rede social Instagram. Esse conceito destaca a influência das redes sociais nas escolhas de destinos e produtos, priorizando a estética em detrimento de experiências mais significativas.

⁹ Veja mais em: <<https://select.art.br/takashi-murakami-sou-um-artista-comercial-mesmo/>>.

artísticas contemporâneas, que frequentemente dialogam com um círculo limitado de pessoas. Assim, a arte nesses espaços tende a ser autossuficiente e autorreferencial, até mesmo quando se volta para questões de impacto social. Essa postura levanta questões sobre a função social da arte, porque manter-se fora do alcance das massas reduz seu potencial transformador e limita sua relevância.

Em vez de se prender à lógica exclusiva do mercado de arte, uma aproximação equilibrada com a indústria cultural pode ampliar o alcance e a influência das artes plásticas, tornando-as não apenas uma expressão visual agradável, mas também um meio para refletir sobre a sociedade.

Discutir os processos criativos no contexto da indústria cultural é essencial especialmente diante da tendência à padronização, que privilegia a eficiência e a produção em larga escala. Esse processo frequentemente suprime a individualidade e a inovação, resultando em produtos moldados por fórmulas pré-estabelecidas para atender às demandas do mercado de massa. Contudo, ao colocar os processos em evidência, abre-se espaço para subverter essa lógica, destacando o valor da experimentação, da liberdade artística e da autenticidade. Ao priorizar o processo, e não apenas o produto final, promove-se uma reflexão crítica sobre as restrições impostas pela indústria cultural, estimulando práticas mais singulares.

Explorar o processo criativo de minha sequência didática permite uma análise crítica dessa relação. Como professora, assumo o papel de criadora e vou além do papel de transmissora de conhecimento, para me tornar uma intérprete cultural. Ao elaborar uma aula, o arte-educador pode unir os mundos distantes da indústria cultural e das belas-artes, criando novos significados para obras já existentes e construindo narrativas que celebrem a liberdade criativa. De certa maneira, é essa tarefa que me faz compreender, em minha atuação enquanto arte-educadora, igualmente, o nexos central de meu processo criativo enquanto artista.

2.3 Raiva!!!!!!!!!!!!

Em *Retórica*, Aristóteles (2005, p. 161) define a raiva, a ira, a cólera como

um desejo acompanhado de dor que nos incita a exercer vingança explícita devido a algum desprezo manifestado contra nós, ou contra pessoas da nossa convivência, sem haver razão para isso.

As Dras. Lipp e Malagris (2013, p. 34), referências na Terapia Cognitiva e no tratamento de stress, afirmam que a raiva é

um sentimento de intenso desconforto que resulta da percepção de alguma provocação, seja ela uma ofensa, um desacordo, mau tratamento, rejeição, agressão, frustração ou desmerecimento por parte de alguém ou entidade. O desconforto experimentado é tão grande que leva a pessoa a querer revidar e a atacar quem supostamente a enraiveceu.

Em 2006, Fiona Apple foi questionada se toda arte vem da angústia em uma entrevista no *The Late Late Show with Craig Ferguson*¹⁰ (Fionna Apple Rocks, 2020). Ela responde que não, e Ferguson questiona como ela escreveu seu último álbum, *Extraordinary Machine*, e Apple diz que estava angustiada quando escreveu. Ela complementa sua própria fala:

I only write when I'm angry or sad or something, because that's when I just have to write. And I only will work if I absolutely have to. If I'm having a good time and I'm happy and things are going really well, why would I want to stop what I'm doing to go and write at the piano?¹¹

Seria a felicidade simples demais?

Se o mundo e a vida fossem perfeitos, em instância pessoal e coletiva, saberíamos apreciar a beleza das coisas sem a feiura junto? A arte existiria?

Escolhi a raiva como tema da sequência didática porque é o sentimento que eu mais conheço, e nossos momentos mais próximos foram durante minha adolescência. Eu não sabia nomear nem dar forma pra tal sentimento que me dominava. Ela se tornou uma sombra constante.

Nunca me considere uma pessoa brava, briguenta, ou reativa, mas sei que sou tudo isso, muitas vezes sem querer, como um mecanismo de defesa. No final do filme *Ilha dos Cachorros* (2018), Boss, o cachorro principal e que se mostra o mais arisco ao longo da trama, diz: "I'm not a violent dog. I don't know why I bite."¹² Essa fala ressoa em mim, mesmo não gostando muito do filme.

Por muito tempo, confundi essa raiva com tristeza, incapaz de reconhecê-la e compreender suas nuances. Eu via a tristeza como a única forma de expressar a dor que sentia, quando, na verdade, ela era um desdobramento da fúria que emanava

¹⁰ Talk show estadunidense apresentado pelo ator e comediante Craig Ferguson, de 2005 à 2014.

¹¹ Veja mais em: <<https://youtu.be/xyOMvd1zt4g?si=74jwS6w9wgknVYwi>>. Tradução nossa: Eu só escrevo quando estou com raiva ou triste ou algo do tipo, porque é nesse momento que eu simplesmente preciso escrever. E só vou trabalhar se realmente for necessário. Se estou me divertindo, estou feliz e as coisas estão indo muito bem, por que eu iria querer parar o que estou fazendo para ir escrever no piano?

¹² Tradução nossa: Eu não sou um cachorro violento. Eu não sei porquê eu mordo.

das frustrações e mágoas que eu enfrentava. A raiva se manifestava em momentos de descontrole, quando eu sentia uma vontade intensa de gritar, gritos que nunca se materializaram em palavras, mas sim em cortes nos meus braços e coxas, e carrego essas cicatrizes comigo.

Não consigo falar de amor sem falar de ódio. Não consigo falar de paz sem falar de conflitos. Antes de amar e ser uma pessoa melhor, preciso reconhecer todas as coisas ruins que fiz, que disse, que fui. Por muito tempo, enxerguei a vida nesses dois extremos, e até alcançar uma ambivalência, foi uma longa jornada, algo difícil de alcançar sendo uma pessoa com transtorno de personalidade borderline¹³.

A primeira vez que me reconheci em uma obra de arte foi com *Can't Help Myself* (2016), de Sun Yuan e Peng Yu. Eu tinha cerca de 16 anos e vi a obra pela primeira vez no Facebook. O braço mecânico, confinado em paredes de polycarbonato e alumínio, lembra-me o banheiro do antigo apartamento da minha mãe, revestido por azulejos bege-alaranjados. O éter de celulose vermelho me lembra do sangue dos cortes mais profundos que já fiz em minha pele. O movimento insistente do braço mecânico, limpando o fluido que escapa de si mesmo, me faz pensar em mim mesma, sangrando e manchando minhas roupas, o tapete do banheiro, minha toalha e meu lençol, torcendo para não chamar a atenção de ninguém enquanto limpava os rastros da minha dor.

¹³ O transtorno de personalidade borderline (TPB) é caracterizado por instabilidade nas emoções, relacionamentos interpessoais e autoimagem. Indivíduos com TPB frequentemente enfrentam oscilações de humor intensas, medo de abandono e comportamento impulsivo, além de sentimentos de vazio e dificuldade para regular a raiva.

3. A sequência e seus processos

3.1 eu sou sua professora de artes, é claro que quero saber sua opinião

Para a primeira aula naquela sequência didática, optei por aplicar uma avaliação diagnóstica como uma forma de levantamento do repertório imagético e crítico da turma. A atividade foi intitulada “eu sou sua professora de artes, é claro que eu quero saber sua opinião”¹⁴, e é composta por quatro perguntas:

1. “Para você, o que é arte?”
2. “Tenho contato com arte e cultura através de:”
3. “Cite uma música, uma série e um filme que você goste.”

Para a pergunta 4, preparei um compilado de seis imagens e pedi para que escolhessem qual lhes chama mais a atenção, justificando a escolha.

Inicialmente, minha ideia era selecionar imagens que mostrassem uma linha do tempo simplificada da história da arte: arte rupestre, egípcia, greco-romana, gótica, Renascimento, Barroco, Romantismo, Impressionismo, Cubismo, Abstracionismo, Surrealismo, Futurismo e Modernismo Brasileiro. Pensei em pesquisar cada movimento no Google, e utilizar a primeira imagem que aparecesse como exemplo.

Também considerei trazer apenas obras não figurativas, transformando a pergunta em uma espécie de Teste de Rorschach¹⁵ com os alunos. Para isso, pensei em artistas como Kazimir Malevich, Lygia Clark, Piet Mondrian, Yves Klein, Amilcar de Castro, Daniel Buren, Mark Rothko, Jackson Pollock, Willem de Kooning, Anish Kapoor, Wassily Kandinsky, Yayoi Kusama, Paul Klee e Donald Judd.

Depois, cogitei selecionar imagens que explorem diretamente a raiva, o tema central dessa sequência. Para ter inspiração, folhee as páginas de *História da Arte*, de Ernst Gombrich (2015), e *Arte Moderna*, de Giulio Carlo Argan (1992), em busca de referências que me transmitissem essa emoção. Considerei as obras *Os Fuzilamentos de 3 de Maio de 1808* (1814), de Francisco Goya; *A Liberdade guiando o povo* (1830), de Eugène Delacroix; *Puberdade* (1895), de Edvard Munch;

¹⁴ Referência à trend no TikTok “eu sou... é claro que”, utilizada para se apresentar e falar algo da sua vida, profissão, hobbies, etc.

¹⁵ O Teste de Rorschach é uma técnica projetiva criada pelo psiquiatra Hermann Rorschach em 1921. Ele consiste em pranchas com manchas de tinta, onde o indivíduo descreve o que vê, e as respostas são usadas para avaliar aspectos da personalidade e padrões emocionais.

e *O Anjo Caído* (1847), de Alexandre Cabanel. Para acompanhá-las, pensei em incluir um trecho da música *Diss pro Evaristo Costa*¹⁶ (Lixeira do Calvo, 2023), de Zé Felipe; uma imagem do meme de uma entrevista de Luciana Gimenez (“mas cê tá brava?”)¹⁷ (Genivaldo Costa, 2016); e uma transcrição de um trecho de uma live de Jojo Todynho¹⁸ (@memesemdecomposicao, 2022).

Pensei em trabalhar apenas com artistas internacionais, depois apenas com nacionais, ou, ainda, usar um mesmo meme replicado e remixado diversas vezes; quase utilizei vários memes da Tulla Luana, personalidade da internet brasileira conhecida por seus vídeos onde expressa raiva e indignação de forma espontânea e exagerada sobre diversos temas.

Por fim, decidi por uma seleção de imagens aparentemente desconexas, sem uma relação óbvia entre si, abrangendo diferentes meios, materiais e épocas. O critério principal para a escolha foi a minha própria afinidade com as imagens, e seu poder de me intrigar visualmente.

¹⁶ Um *diss* é uma música que tem como objetivo atacar ou criticar publicamente uma pessoa, geralmente usada no contexto de rivalidades no rap ou na música pop. O *Diss para Evaristo Costa*, música de 2023, foi uma resposta do cantor Zé Felipe após ser ironizado pelo jornalista nas redes sociais, devido a uma polêmica envolvendo a esposa de Zé Felipe, Virgínia Fonseca. Veja mais em: <https://www.youtube.com/watch?v=D_IVOxDJJ6Y>.

¹⁷ Veja mais em: <<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=UNNuUSkliQE>>.

¹⁸ Veja mais em: <<https://www.youtube.com/shorts/0rFCfgQqFTg>>.

Figura 1 - Segunda folha da atividade diagnóstica

4. Qual dessas imagens te chama mais atenção e por quê?

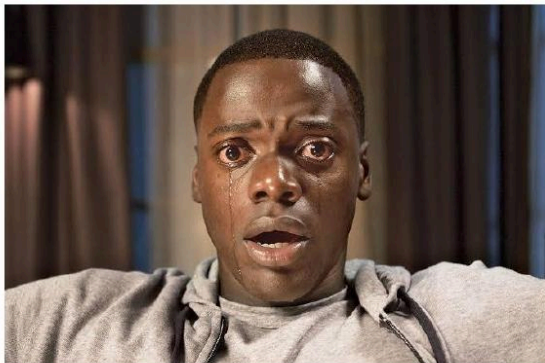
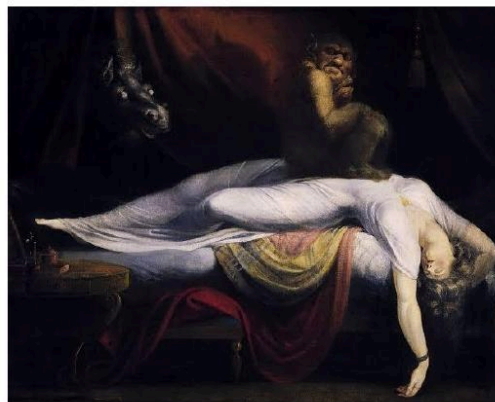


Imagem do filme "Corra", dir. Jordan Peele, 2017



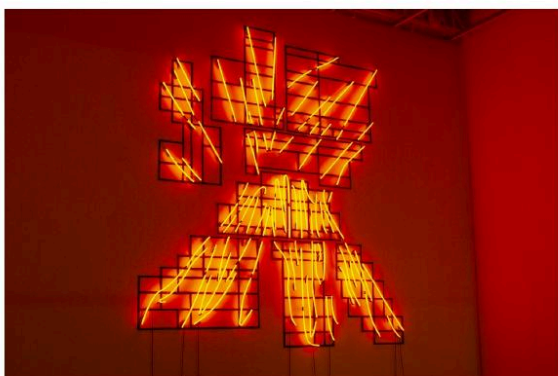
O Pesadelo, Henry Fuseli, 1781, óleo sobre tela, 120x127 m



Aves da Noite, Edward Hopper, 1942, óleo sobre tela, 84,1 x 152,4 cm



Convergência (número 10), Jackson Pollock, 1952, óleo sobre tela, 393,7 x 237,5 cm



Fonte Luminosa, Carmela Gross, 2021, neon e estrutura metálica, 342 x 300 cm



Paredes com Incisões a la Fontana, 2000, Adriana Varejão, óleo sobre tela e poliuretano em suporte de alumínio e madeira, 190 x 200cm

Para a primeira imagem, escolhi um frame do filme *Corra!* (2017), dirigido por Jordan Peele, um dos meus cineastas favoritos (ou assim eu acreditava, antes de que ele, muito recentemente, tenha assinado a infame campanha ou “carta de agradecimento” para o então Presidente dos EUA Joe Biden chamada #NoHostageLeftBehind). Embora eu tenha pensado em trazer uma imagem de Jean Jacket, o alienígena/OVNI de *Não! Não Olhe!* (2022), meu filme favorito dele, escolhi não fazê-lo, por receio de que a turma pudesse associá-lo ao mascote da Copa do Mundo de 2022. Assim, decidi por esse frame de *Corra!*, pois ele captura de maneira eficaz a tensão central da narrativa.

A pintura *O Pesadelo* (1781), de Henri Fuseli, me intrigou desde que a vi pela primeira vez na série de suspense *The Fall* (2013-2016). A trama acompanha a detetive Stella Gibson em sua caçada ao Paul Spector, um homem que vive uma vida dupla: de um lado, ele é um assassino de mulheres na faixa dos 30 anos, com carreiras corporativas e que moram sozinhas; de outro, ele é pai de família e conselheiro de luto. A série explora temas de controle e poder, além da linha tênue entre caçador e presa.

No episódio final da primeira temporada, após a família de uma vítima fazer um apelo público para que o assassino se entregue para a polícia, Paul liga para o Departamento de Homicídios e pede para falar diretamente com Stella. Durante a conversa, Stella o chama de artista, referindo-se à maneira meticulosa com que ele posiciona os corpos de suas vítimas nas cenas dos crimes. Paul responde: “A arte é uma mentira. A arte dá para o caos do mundo uma ordem que não existe”.

Essa visão sobre a natureza ilusória da arte ressurge no terceiro episódio da segunda temporada, quando Paul invade o quarto de hotel de Stella, lê seu diário de sonhos e altera o papel parede do computador dela para *O Pesadelo*, de Fuseli. Paul transforma a pintura em um símbolo de sua manipulação da realidade e sua tentativa de invadir a psique de Stella, assim como faz com suas vítimas: invade suas casas, reorganiza objetos pessoais e coleta troféus antes de matá-las.

O Pesadelo carrega um poder aterrorizante e grotesco, evocando a sensação de uma presença maligna e opressiva. No entanto, e se a imagem fosse interpretada de outra forma? E se o incubo, em vez de simbolizar uma força maléfica, estivesse ali para proteger a mulher adormecida? A égua ao fundo, com os olhos arregalados, poderia também ser vista sob essa mesma luz protetora, como uma sentinela,

pronta para intervir se necessário. Assim, levanto a questão: como a indústria cultural lida com o conceito do sublime de Kant?¹⁹

Representações do grotesco na tradição do horror clássico, especialmente em gêneros como o gore²⁰, mantêm a visão mais convencional de monstros e figuras grotescas como símbolos do mal absoluto e da ameaça iminente. Filmes como *Terrifier* (2016), *Jogos Mortais* (2004) e *A Centopeia Humana* (2009) exploram o horror corporal em situações extremas, destacando a violência explícita e a brutalidade. Nessas narrativas, as figuras monstruosas carecem de redenção ou complexidade, simbolizando o lado sombrio e implacável da humanidade e do desconhecido. O foco está em provocar uma resposta visceral, reforçando a dicotomia entre o humano e o monstruoso, sem espaço para ambiguidades ou a ressignificação do medo, como na pintura de Fuseli.

Por outro lado, algumas narrativas reconfiguram a relação com o grotesco ao deslocá-lo do âmbito do medo absoluto para a possibilidade de compreensão e transformação. Em *A Chegada* (2016), naves alienígenas pousam na Terra, e a linguista Louise Banks é convocada para decifrar a linguagem dos visitantes, enquanto as nações, em um estado de tensão crescente, debatem a ameaça representada por sua presença. À medida que Louise avança na comunicação, aprendendo a língua alienígena enquanto eles assimilam o inglês, o grotesco deixa de ser uma manifestação de ameaça bidimensional, e ela cria uma relação afetuosa com aqueles seres. Essa interação transcende a barreira do estranhamento inicial, transformando o desconhecido, e reconfigurando os paradigmas sobre o que constitui ameaça ou possibilidade.

De maneira semelhante, *Irmão Urso* (2003) subverte o grotesco ao explorar sua potência transformadora. Após buscar vingança pela morte de seu irmão, atacado por um urso, o jovem inuíte Kenai é transformado em urso pelos espíritos ancestrais. Para recuperar sua forma humana, ele embarca em uma jornada ao lado de Koda, um filhote de urso. Durante a jornada, ambos encontram uma caverna com pinturas rupestres que retratam um urso em posição de ataque e uma figura humana armada com uma lança. Diante da imagem, Koda comenta assustado: “Olha só,

¹⁹ Embora não mencionaremos neste trabalho a conceituação exata do “sublime” e de seu correspondente histórico imediato, o “grotesco”, referimo-nos neste trabalho às acepções já acatadas da história da arte com relação a esta terminologia. A este respeito, ver ARGAN, 1999, p. 12 e ss.

²⁰ O gênero gore se caracteriza pela representação explícita de violência e mutilações, visando chocar ou provocar reações intensas. Embora comum no cinema de terror, também aparece em outras mídias, como videogames e literatura.

esses monstros são de assustar... Principalmente com essas lanças.” Nesse momento, o grotesco, inicialmente percebido como ameaça, é ressignificado por meio de uma nova perspectiva.

Essas histórias subvertem o grotesco ao mostrar figuras ameaçadoras que, com o tempo, revelam sensibilidade e se tornam aliadas. O que inicialmente provoca medo adquire profundidade, abrindo espaço para a ambiguidade entre ameaça e acolhimento. A monstruosidade reflete não apenas o desconhecido, mas uma forma de diferença que, quando compreendida, pode trazer novos significados sobre a complexidade emocional humana e a possibilidade de transformação.

Escolhi a obra *Aves da Noite* (1942), por me identificar com os temas de solidão recorrentes nas obras de Edward Hopper. A composição de Hopper, com suas figuras dispersas e o cenário noturno de uma lanchonete vazia, evoca um sentimento de alienação e introspecção que eu conheço bem. Esse isolamento espacial, somado ao vazio emocional, pode ser visto como uma metáfora para os ambientes em que as interações humanas parecem mecanizadas ou rarefeitas, como pode ocorrer em uma sala de aula, onde cada aluno vive sua própria experiência de solidão ou integração social.

A obra de Jackson Pollock foi escolhida por seu caráter inteiramente não figurativo. Pollock propõe uma imersão total na abstração, como em todo seu trabalho, onde a experiência estética se dá pela materialidade da tinta e pela energia do gesto. Essa escolha abre espaço para questionar como a arte pode comunicar emoções de forma puramente sensorial, sem a necessidade de narrativas ou simbologias.

As duas últimas obras foram escolhidas por seu caráter tridimensional. *Fonte Luminosa* (2021), de Carmela Gross, vai além da imagem: ela incorpora luz como matéria-prima, criando uma relação entre o espectador e o espaço ao redor; a obra transita entre escultura, instalação e performance. Já *Parede com incisões a la Fontana* (2000), de Adriana Varejão, foi escolhida pela sua desconstrução da superfície pictórica, através das incisões que rompem com a bidimensionalidade da pintura e a transforma em objeto artístico.

3.2 eu sou a única pessoa que, de verdade, consegue acalmar ele

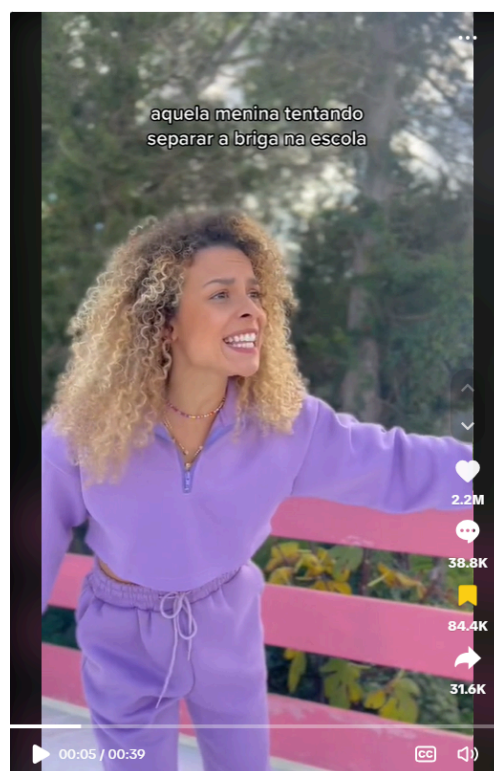
Enquanto folheava o livro de história da arte de Argan (1992), deparei-me com a obra *A Intervenção das Sabinas* (1799), de Jacques-Louis David. Nessa pintura, as mulheres, lideradas por Hersília, colocam-se entre os homens em guerra, tentando interromper a batalha entre os romanos e os sabinos.

David foi um fervoroso apoiador de Maximilien Robespierre, influente político revolucionário durante a Revolução Francesa. Robespierre instaurou o Reino do Terror na França, um período marcado pela perseguição implacável aos inimigos da Revolução, resultando na execução e prisão de muitos, incluindo inocentes. Após a queda de Robespierre, David escapou da guilhotina, mas foi preso. Durante seu exílio, sua esposa, Marguerite-Charlott David, sugeriu que ele pintasse *A Intervenção das Sabinas* como uma oferta de paz ao governo francês. Hersília representa a busca pela paz em meio ao conflito, ressaltando a complexidade das relações humanas e a importância da reconciliação.

Embora já conhecesse essa obra, dessa vez, ao buscar imagens que dialogassem com a indústria cultural, imediatamente me veio à mente o TikTok da comediantes Larissa Gloor (2021)²¹. No vídeo, Larissa encena uma menina separando uma briga entre dois colegas em ambiente escolar, tentando acalmar um dos rapazes. Curiosamente, seus gestos se assemelham aos de Hersília da pintura de David, enquanto ela ordena que o personagem Gabriel se afaste de Caio, a quem ela tenta confortar. A primeira mediação é Neoclássica; a segunda, cômica.

²¹ Veja mais em: <<https://www.tiktok.com/@larissagloor/video/7034947059132222722>>.

Figura 2 - frame do vídeo de Larissa Gloor



Fonte: Gloor, 2021.

Entretanto, o papel de um artista não é jamais algo definido. Varia tanto de acordo com o tempo, a posição histórica, quanto em relação à personalidade empírica do sujeito em questão. Não se limita apenas à mediação e à pacificação; a arte pode também incitar mais violência e provocar o lado oposto. Em contextos de conflito, como aquele entre Israel e Palestina, por exemplo, como me alertou um aluno a quem apliquei a sequência didática, um artista palestino pode criar obras que deliberadamente ofendam Israel, e vice-versa. Assim, o poder da arte se mostra ambíguo, diretamente ligado às intenções do artista, podendo tanto promover a paz quanto intensificar divisões.

3.3 PLEASE I'M A STAR!!!!!!

O tema da *female rage* (“fúria feminina”, em sua tradução literal) trata da validação das emoções das mulheres, especialmente em relação a dor, raiva e frustração, que historicamente foram desvalorizadas ou vistas como exageradas (NG, 2024). A raiva feminina foi constantemente associada a percepções históricas

de histeria, instabilidade e irracionalidade, sempre vinculadas à feminilidade, o que limitou a expressão legítima dessas emoções (CRAVEN, 2024; NG, 2024).

Essa temática tem ganhado força nos últimos anos, com artistas e movimentos culturais utilizando a raiva feminina como uma ferramenta de expressão autêntica e libertadora (CRAVEN, 2024). Hoje, as mulheres reconhecem sua raiva como legítima, utilizando-a como um veículo para desafiar injustiças e expectativas sociais contraditórias, além de questionar a romantização nas representações do sofrimento feminino (NG, 2024). Na literatura, no cinema e na música, essa raiva é transformada em um meio de afirmar a complexidade da experiência feminina, indo além da dor, para incluir também a alegria e a resistência (CRAVEN, 2024; NG, 2024). Ao apresentar a raiva como uma resposta válida às injustiças e às contradições impostas às mulheres, essas narrativas tornam a arte mais acessível, criando um espaço de identificação para experiências femininas reais (CRAVEN, 2024).

Meu interesse por esse tema cresceu em 2022, quando li *Estou feliz que minha mãe morreu*, a autobiografia da atriz Jennette McCurdy (2022). No livro, McCurdy relata sua experiência na indústria televisiva desde a infância, suas gravações em *iCarly*²², a relação abusiva com sua mãe narcisista, e sua luta contra transtornos alimentares. A partir dessa leitura, revisei *A redoma de vidro* (2014), de Sylvia Plath, o que me incentivou a explorar outras narrativas sobre a fúria e traumas femininos. Assim, li *Objetos cortantes* (2015), e *Gone Girl* (2013), de Gillian Flynn, *Garota em pedaços* (2017), de Kathleen Glasgow, toda a Tetralogia Napolitana (2021) de Elena Ferrante, *Animal* (2022) e *Três mulheres* (2019), de Lisa Taddeo, *Writers & Lovers* (2021), de Lily King, e *The Miseducation of Cameron Post* (2017), amiga genial de Emily M. Danforth.

Todas essas ficções trazem personagens femininas profundamente reais: falhas, invejosas, orgulhosas, ciumentas, raivosas, mal-humoradas, tristes, confusas, burras, inteligentes, deprimidas, maníacas, perdidas, odiosas, complexas, intensas, imprevisíveis, contraditórias, obsessivas, vulneráveis, cruéis, autodestrutivas, frágeis, manipuladoras. Mulheres loucas. Mulheres como eu.

²² *iCarly* (2007-2012) foi uma série de comédia da Nickelodeon, criada por Dan Schneider. A trama acompanha Carly Shay, uma adolescente que se torna famosa ao criar um webcast com seus amigos Sam e Freddie, explorando o humor e a cultura digital da época.

As personagens com que mais me conecto são Camille Preaker, de *Objetos Cortantes*, uma jornalista marcada por traumas familiares e automutilação, que retorna à sua cidade natal para investigar o assassinato de duas meninas; e Joan, de *Animal*, uma mulher consumida por traumas profundos e uma raiva intensa. Ao longo da narrativa, Joan reflete sobre sua vida marcada por relacionamentos abusivos, traumas sexuais, violências e suas complexas relações com o gênero masculino, além de explorar temas como dor, desejo e dinâmicas de poder.

Female rage ganhou popularidade nas redes sociais, especialmente no TikTok, com os *fan edits*, ou apenas *edits*: edições criadas por fãs que reorganizam ou modificam material original de filmes, séries ou vídeos, para gerar novas interpretações. Essas edições muitas vezes fazem referência a tendências atuais, incluindo músicas populares, eventos contemporâneos e memes, refletindo o que está em alta nas mídias e discussões do momento. Sobre a imagem e o poder criativo do fã, Kaitlyn Tiffany (2022, p.50), escritora da revista estadunidense *The Atlantic*, diz:

A imagem da fã histérica é tão familiar e dramática que impede a curiosidade. Mas, há décadas, os fãs não se limitam a apreciar passivamente ou a desejar intensamente os objetos de sua admiração. Eles também os editam, recirculam e os usam como inspiração para uma gama de trabalhos criativos tão vasta – e em grande parte não catalogada – que é impossível compreendê-la por completo. As artes, as histórias e as piadas internas são tão parte do que significa ser fã quanto esperar em um aeroporto ou decorar dezenas de músicas. (tradução nossa)

Confesso que minha própria curiosidade sobre o tema da ira feminina foi influenciado pelo TikTok. O *edit* mais famoso²³ sobre fúria feminina na plataforma, criado pela usuária bel6va (2023), atingiu 11,8 milhões de visualizações, 1,4 milhão de curtidas e 58,9 mil compartilhamentos. O áudio desse vídeo foi reutilizado por outros usuários em mais de 362 mil vídeos. No entanto, também existem muitos outros vídeos que utilizam o mesmo áudio, mas sem que apareça o crédito como uma reutilização direta do áudio original.

Esse *edit* foi o primeiro elemento escolhido para a aula. O vídeo é uma compilação de cenas dos filmes *Casamento Sangrento* (2019), *Pearl* (2022), *Hereditário* (2018), *Estrelas Além do Tempo* (2016), *Avatar: O Caminho da Água* (2022), além de trechos do vídeo game *The Last of Us* e de sua adaptação em série,

²³ Veja mais em: <<https://www.tiktok.com/@bel6va/video/7207062985829846278>>.

e da série *Euphoria* (2019-presente). Dos mencionados, o único que não assisti foi *Avatar*.

O segundo *edit* (@rslfiless, 2024)²⁴, apresentado para mim pelo algoritmo do TikTok, traz uma perspectiva brasileira da fúria feminina, reunindo cenas das novelas *Avenida Brasil* (2012), *A Força do Querer* (2017), *Pantanal* (2022), *Travessia* (2022), *Todas as Flores* (2022), *Fuzuê* (2023), *Terra e Paixão* (2023), *Amor de Mãe* (2019), *A Favorita* (2008), e *Vai na Fé* (2023). Dessas, tenho mais familiaridade com *Avenida Brasil*, enquanto as demais conheço de forma mais superficial.

Desde o início do planejamento, sabia que abordaria o tema da fúria feminina com esses *edits*, mas ainda não tinha certeza de qual referência artística incluir. A primeira obra que me veio à mente foi *A noiva hesitante* (1866), de Auguste Toulmouche, que também se tornou viral no TikTok através de uma *trend*²⁵. Optei por não escolhê-la, pois a raiva está tão claramente presente na obra que acabaria trazendo reflexões excessivamente óbvias.

Em seguida, considerei a tela *Grupo num balcão* (1810-15), de Francisco Goya. A forma como as figuras masculinas observam as mulheres sempre me transmitiu uma sensação de assédio, sugerindo uma dinâmica de poder e desconforto: sensações comuns na vida de uma mulher. Escolhi por não incluí-la, por acreditar que uma pintura tão antiga e feita por um homem não dialogava com temas mais contemporâneos, especialmente no que diz respeito às novas representações da raiva feminina.

Pensei em todas as artistas mulheres que conheço e em quais delas se relacionam com a fúria feminina. Considerei trazer obras de Frida Kahlo, Tracey Emin, Louise Bourgeois, Marina Abramovic, Cindy Sherman, Rosana Paulino, Ana Mendieta.

No final, decidi apresentar *As duas Fridas* (1939), de Frida Kahlo, obra que representa de forma profunda a dualidade emocional e a complexidade da fúria feminina. Essa obra não apenas aborda a luta interna da artista, mas também questões universais de identidade, amor e dor.

Kahlo retrata duas versões de si mesma: uma vestida com trajes tradicionais mexicanos, representando sua herança e sua conexão com suas raízes, e a outra,

²⁴ Veja mais: <<https://www.tiktok.com/@rslfiless/video/7345207630559776005>>.

²⁵ Para exemplos da trend, veja mais em:

<<https://www.tiktok.com/search?q=reluctant%20bride&t=1729707821984>>.

em um vestido europeu, simbolizando a influência da cultura ocidental e suas experiências de rejeição e sofrimento (WOLFE, 2019). Essa dualidade reflete não só o conflito entre culturas, mas também a dificuldade que mulheres enfrentam em ser quem realmente desejam, e quem a sociedade patriarcal espera que sejam. Essa luta entre diferentes aspectos da identidade — a aceitação, a negação e o confronto com as expectativas externas — captura a essência da fúria feminina, que muitas vezes emerge dessa batalha interna.

Além disso, a obra expressa a dor emocional que Frida vivenciou ao longo de sua vida, incluindo a traição e a perda, temas que ressoam em muitas mulheres que enfrentam conflitos internos semelhantes. A força visual e a carga emocional da pintura não apenas desafiam estereótipos, mas também celebram a complexidade das emoções femininas (WOLFE, 2019).

3.4 que a sorte esteja sempre a seu favor

Não me recordo exatamente quando vi pela primeira vez a pintura *O Mar de Gelo* (1823-24), de Caspar David Friedrich, mas, ao vê-la no contexto da sequência didática, lembrei-me imediatamente das Cornucópias de *Jogos Vorazes*.

Jogos Vorazes (2009-2020; 2012-2023) é uma série de livros para jovens adultos adaptada para o cinema, que li pela primeira vez aos 12 anos. A história se passa em uma sociedade distópica e futurista chamada Panem, onde a população é rigidamente dividida em 12 distritos subordinados à Capital. Cada distrito tem uma função econômica específica e um nível de riqueza diferente, sendo o Distrito 1 o mais abastado, e o Distrito 12, o mais pobre. Como forma de controle e punição pelos levantes e revoluções do passado, a Capital organiza anualmente os Jogos Vorazes, um evento brutal transmitido ao vivo em toda Panem, em que um menino e uma menina entre 12 e 18 anos de cada distrito são sorteados para lutar até a morte em uma arena, da qual apenas um poderá sair vivo. A protagonista da série é Katniss Everdeen, uma jovem do Distrito 12 que se voluntaria para participar dos jogos no lugar de sua irmã mais nova, Prim.

Em cada arena, há uma estrutura central nomeada Cornucópia: um grande chifre dourado repleto de suprimentos, armas, alimentos e outros itens que podem ser cruciais para a sobrevivência dos tributos. Localizada no centro da arena, a Cornucópia se torna um ponto estratégico e mortal, pois logo nos primeiros minutos

dos Jogos, os tributos correm até ela para pegar recursos, resultando em um intenso "banho de sangue", no qual muitos são eliminados em batalhas por armas e suprimentos.

Inicialmente, pensei em apresentar a obra de Friedrich junto às cenas dos filmes que mostram os tributos entrando na arena pela primeira vez nas 10° (Panem propaganda, 2023)²⁶, 74° (Movieclips, 2014)²⁷ e 75° (tyler malay, 2014)²⁸ edições dos jogos, seguindo a linha temporal do universo da saga, e não a ordem de lançamento dos filmes. A visão da natureza desconhecida e inóspita da arena tem uma semelhança visual com a atmosfera de desolação e brutalidade da pintura de Friedrich. No entanto, ao refletir mais profundamente, percebi que essa conexão era superficial, limitando-se ao aspecto figurativo, sem explorar o conceito mais profundo de ambos.

Estava pronta para abandonar a ideia, mas ainda queria muito apresentar as cenas de *Jogos Vorazes*. Refleti sobre com qual artista ou obra eu poderia acompanhar essas cenas, conversei com amigos e colegas, mas todas as sugestões recaíam em comparações visuais simples, como eu mesma vinha fazendo.

Foi então que, durante um almoço, meu colega e amigo de trabalho Lucas me apresentou o trabalho de Lyz Parayzo, e tudo fez sentido. A série *Próteses Bélicas* (2018-2020) de Parayzo explora o conflito e a resistência, trazendo uma crítica contundente aos papéis de opressão e resistência, temas centrais em *Jogos Vorazes*. Parayzo utiliza o metal como material principal, criando esculturas-objetos que se assemelham a armas de proteção, evocando tanto defesa quanto ameaça, e transformando a ideia de vulnerabilidade em força. Suas esculturas funcionam como instrumentos de autodefesa, espelhando a luta dos tributos dentro da arena. Porém, no caso de Parayzo, a arena são as ruas e o inimigo é a transfobia.

Assim como Katniss é forçada a lutar e a resistir em uma arena que expõe tanto sua força quanto sua fraqueza, as obras de Parayzo remetem ao poder de se armar contra o sistema opressor, ressignificando a luta. Enquanto a arena se transforma em um palco de sobrevivência para os tributos, as obras da artista se

²⁶ Veja mais em: <<https://youtu.be/cn29eYDToiY?si=PYHya0vRLdUZz44I>>.

²⁷ Veja mais em: <https://youtu.be/oISBveQNkzA?si=qGA_GBW3k4JJvrB9>.

²⁸ Veja mais em: <https://youtu.be/m_FeDKePDxE?si=T8jsn0QflxuoeoIF>.

tornam símbolos de proteção e confronto, desafiando as opressões sociais e governamentais, tal como Katniss faz na sua jornada.

Parayzo parte de uma urgência explícita e prática. Em *Próteses Bélicas*, a arte vai além da contemplação, e se torna uma arma de resistência, uma ferramenta de sobrevivência e um grito por justiça. Suas obras desafiam a violência estrutural contra pessoas transgêneras, transformando a fragilidade em força e a opressão em empoderamento — reflexões que podem se estender a outros grupos marginalizados. Parayzo expande seu impacto para além das paredes de um museu ou galeria — suas esculturas dialogam diretamente com as lutas do cotidiano, mostrando que a arte também pode ser um ato de resistência e transformação.

3.5 a dona aranha subiu pela parede

Maman (1999) é uma escultura monumental de autoria da artista franco-americana Louise Bourgeois. Representando uma aranha, a obra é composta de aço inoxidável, bronze e 32 ovos de mármore. Com dez metros de altura, *Maman* está entre as maiores esculturas do mundo.

A relação de Louise Bourgeois com aranhas teve início nos anos 1990, quando ela começou a associá-las à sua mãe, que faleceu quando a artista tinha apenas vinte e um anos. Dias após a perda, em um momento de sofrimento e diante da indiferença de seu pai em relação a seu luto, Bourgeois jogou-se dentro do rio Bièvre.

Sobre um de seus desenhos, ela escreveu: “A amiga (a aranha, por que a aranha?). Porque minha melhor amiga era minha mãe, e ela era tão inteligente, paciente, limpa e útil, razoável, indispensável quanto uma aranha. Ela era capaz de se defender.” [...] A aranha tecendo sua teia está associada à mãe e ao seu trabalho de reparação de tapeçarias. A artista associa seu próprio trabalho a uma teia de emoções e memórias que ela tece, desfaz e tece novamente, como Penélope, ao longo da vida. Bourgeois dá a uma de suas obras de 1999-2000 um título revelador: *Eu faço, desfaço e refaço*, título que expõe o funcionamento psicológico e criativo de Louise Bourgeois. Enquanto “fazer” é uma referência ao ato da artista, “desfazer” e “refazer” seguem uma lógica que, segundo a psicanálise, especialmente Melanie Klein, alude aos impulsos agressivos do bebê em relação ao objeto materno. “Desfazer” significaria destruir a mãe má que não é amorosa, “refazer” corresponderia a passar pela fase depressiva associada à culpa e superá-la, fazendo reparações. [...] “O trabalho artístico atua como uma reparação, uma restauração tanto no sentido literal quanto figurado”, escreve Marie-Laure Bernadac sobre o tema [...].(LEONI-FIGINI, 2008, tradução nossa)

O conceito psicanalítico da agressão infantil contra a figura materna tem paralelos na narrativa do filme *Coraline* (2009), baseado no livro homônimo de Neil Gaiman (2020). A história acompanha Coraline Jones, uma menina pré-adolescente que se muda com seus pais para uma cidade no Oregon, nos Estados Unidos. Coraline enfrenta dificuldades em seu relacionamento familiar, especialmente com a mãe, que, assim como o pai, está frequentemente ocupada trabalhando e demonstra impaciência. Essa dinâmica faz com que Coraline se sinta negligenciada, sozinha e incompreendida.

Na nova casa, Coraline descobre uma pequena porta na sala de estar, que, à noite, revela um túnel misterioso para um "Outro Mundo". Nesse universo alternativo, ela conhece seus "Outros" Pai e Mãe, versões aparentemente perfeitas de seus pais reais, mas com botões no lugar dos olhos. A Outra Mãe, em particular, é carinhosa e atenciosa, proporcionando a Coraline todas as coisas que ela sente faltar em sua vida real, tornando o Outro Mundo sedutor e acolhedor.

No entanto, a ilusão de perfeição se desfaz quando a Outra Mãe propõe que Coraline permaneça no Outro Mundo para sempre, sob a condição de ter botões costurados em seus olhos. Horrorizada, Coraline recusa e tenta escapar, mas a Outra Mãe revela-se uma criatura monstruosa: a Beldam, um híbrido entre um esqueleto e uma aranha, com quatro pernas, mãos feitas de agulhas de costura, e o rosto craquelado como uma porcelana quebrada.

Após retornar ao Mundo Real, Coraline percebe que seus pais foram sequestrados pela Outra Mãe. Determinada a salvá-los, ela enfrenta seus medos e retorna ao Outro Mundo para um confronto final. Nesse embate, a Beldam transforma o chão da sala em uma teia, tentando capturar Coraline, mas ela consegue escapar, selando a porta entre os mundos e encerrando o domínio da Outra Mãe, libertando seus pais e recuperando a harmonia no Mundo Real.

A figura da Beldam, ou *Belle-dam* ("bela-dama", em sua tradução), refere-se a uma figura vilanesca comum em lendas e histórias de origem folclórica, geralmente representadas como uma bruxa ou criatura enganadora. Caracteriza-se por atrair vítimas com uma fachada acolhedora ou atrativa, mas tem intenções malévolas, manipulando pessoas para prendê-las ou prejudicá-las.

Figura 3 - frame do filme *Coraline*

Fonte: Laika, 2009

Durante o filme, Coraline descobre que Beldam, há mais de 150 anos, atrai crianças solitárias para o Outro Mundo. Ao ser trancada dentro de um espelho pela Beldam, ela encontra os fantasmas de três outras crianças que foram enganadas pela criatura. Essas almas perdidas revelam que também foram atraídas para o Outro Mundo, tiveram seus desejos atendidos e aceitaram trocar seus olhos por botões, mas a um preço: Beldam devorou suas almas, deixando-as presas dentro daquele espelho para sempre. O Outro Mundo é uma teia cuidadosamente tecida pela Outra Mãe, onde as crianças são atraídas e imobilizadas como insetos indefesos, vítimas de sua fome insaciável.

No final, Coraline compreende que, apesar das falhas de sua mãe real, ela não representa uma ameaça, ao contrário da figura destrutiva da Outra Mãe. Ao derrotar a Beldam e salvar sua família, Coraline reforça sua conexão com a mãe real, realizando, simbolicamente, o “desfazer” e o “refazer” descritos por Klein e explorados por Bourgeois em suas obras.

Mesmo sabendo que *Maman* é uma ode para a mãe de Bourgeois, não consigo vê-la com esses olhos. Quando a artista escreve que sua mãe era sua

melhor amiga, isso não faz sentido para mim. Eu vejo a escultura do mesmo jeito que vejo a Outra Mãe: uma ameaça.

Assisti *Coraline* pela primeira vez aos dez anos e, aos doze, desenvolvi uma obsessão, quase um hiperfoco, com o filme. Eu tinha um DVD pirata, um DVD player, e tardes vazias. Minha rotina era simples: voltava da escola, almoçava, fazia minha lição de casa e assistia *Coraline* repetidamente até dar a hora de dormir.

Coraline se tornou tudo que eu queria ser. Eu queria cortar meu cabelo bem curto, pintá-lo de azul, usar a mesma capa de chuva amarela dela. Na época, eu morava em um prédio antigo na Vila Mariana com minha mãe, seu ex-marido e minha irmã. Sonhava que, um dia, encontraria uma portinha que me levasse à minha versão do Outro Mundo. No térreo do prédio, até havia uma porta para um porão misterioso, mas nunca desci nem soube o que tinha guardado lá. Acho que os moradores não tinham permissão de descer, mas eu imaginava que, se o fizesse, encontraria minha Outra Mãe. Mas não a Outra Mãe que Coraline encontra, a Beldam. No meu imaginário, era o oposto: no mundo real, minha mãe era a Beldam. Nociva, invasiva, tóxica. Naquele Outro Mundo, minha Outra Mãe seria como a mãe real de Coraline se torna no final do filme, passando pelo processo de desfazer e refazer — uma mãe mais amorosa, que me veria e me acolheria de verdade.

Eu e meus irmãos sempre tivemos uma relação complexa com nossa mãe. Brigas intensas, períodos de afastamentos, meses sem conversarmos, áudios de seis minutos no WhatsApp cheios de acusações e xingamentos, gritos dentro do carro, muito choro. Toda vez que tento me reconectar com ela, me sinto como Coraline ao chegar no Outro Mundo: sou recebida com atenção, carinho, presentes e comida gostosa, e, de repente tudo muda, e logo me vejo no mesmo ciclo de angústia, como se quisessem costurar botões em meus olhos e devorar minha alma.

Quando olho para a escultura de Bourgeois, sinto essa mesma ameaça, uma teia emocional que aprisiona qualquer um que chegar perto. Também sinto uma ponta de inveja de Bourgeois — gostaria de saber como é ter uma mãe que é, de fato, uma amiga.

3.6 costura de Rosana Paulino

Diferente de todas as outras obras de que falei sobre até agora, não tenho nenhuma conexão pessoal ou íntima com as que apresento adiante, devido ao

simples fato de eu ser branca. Existem dores e vivências que nunca poderei compreender plenamente, pois não fazem parte da minha experiência. Ainda assim, reconheço a importância crucial e inegável de discutir essas questões.

Preparei-me para apresentar a série *Bastidores* (1997), de Rosana Paulino, tanto pela relevância de sua obra quanto por sua trajetória como artista. Paulino, uma artista multimidiática, explora questões relacionadas a raça e gênero, refletindo sobre a representação e a construção do imaginário em torno da mulher negra, assim como a violência dirigida à população negra. Suas obras mesclam reflexões críticas entre sua vivência pessoal e a dimensão coletiva dessas experiências.

A série *Bastidores* consiste em seis fotografias de mulheres negras, reproduzidas sobre tecidos e enquadradas em bastidores de costura em formato tondo. Sobre essas imagens, Paulino aplica costuras agressivas que atravessam bocas, olhos e gargantas, criando uma metáfora visual contundente para o silenciamento imposto às mulheres negras na sociedade brasileira. Essa obra denuncia as marcas históricas de opressão, ao mesmo tempo em que resgata e reafirma a humanidade e a resistência dessas mulheres.

Essa série foi inicialmente escolhida para encerrar minha sequência didática, mas, com o desenrolar das aulas, percebi que ela estava perdendo o sentido no contexto específico da turma. Esse processo me levou a repensar minhas escolhas e, nesse movimento, encontrei a obra *Encruzilhadas* (2021), de Maxwell Alexandre. Essa instalação é composta por 14 piscinas Capri de diferentes dimensões, concebidas para ocupar o pátio do Paço Imperial, no Rio de Janeiro, durante a exposição dos vencedores do Prêmio Pipa, em novembro de 2021. Nos últimos dias da exposição, um grupo de jovens negros ocupou as piscinas para se banhar, o que gerou estranhamento e atrito com os seguranças do local²⁹.

No entanto, minha escolha por essa obra não se baseia nesse episódio de conflito. O que realmente me interessa é o que aconteceu em fevereiro de 2023, quando Maxwell Alexandre reinstalou *Encruzilhadas* no Morro do Santo Amaro, e organizou o evento *Descoloração Global Pré-Carnaval*. Nesse contexto, as piscinas passaram a ser usadas pela comunidade local em um ambiente de festa: churrasco, música e a descoloração dos cabelos se uniram em uma celebração coletiva, uma

²⁹ Para mais informações sobre o ocorrido, consulte o post publicado pelo artista em seu perfil no Instagram, veja mais em: https://www.instagram.com/p/CWi0tdgjCQQ/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==>.

preparação para uma festa maior, que estaria por vir nos próximos dias. Esse deslocamento da obra para a favela transformou seu significado, dando-lhe uma dimensão profundamente conectada ao cotidiano, às dinâmicas sociais e culturais da periferia.

Essa transição do espaço institucional da arte contemporânea para o ambiente da favela revela uma crítica incisiva às barreiras que frequentemente afastam a arte das pessoas para quem ela poderia ter maior e mais profundo impacto. No Paço Imperial, *Encruzilhadas* era parte do circuito oficial da arte contemporânea, restrito a um público que, em sua maioria, está desconectado das vivências representadas pela obra. Nesse contexto, ela acabava por reforçar o caráter autossuficiente e autorreferencial comum do mundo da arte, em que a obra é contemplada à distância, delimitada por uma fita crepe no chão que separa espectador e objeto. Por outro lado, ao ser instalada no Morro do Santo Amaro, a obra se transforma em um elemento dinâmico e integrado à comunidade. Esse deslocamento rompe com a noção de arte como algo intocável e distante, trazendo-a para a vivência coletiva e cotidiana. Dessa forma, *Encruzilhadas* não apenas muda de espaço, mas também de propósito e significado, tornando-se uma experiência participativa que desafia as fronteiras tradicionais do que é considerado "arte legítima".

Esse gesto de Maxwell Alexandre ressignifica a obra ao enfatizar que seu valor não está apenas na visualidade ou na instalação em si, mas na interação com as pessoas que ela envolve. As piscinas deixam de ser apenas um símbolo e se tornam parte ativa de um cotidiano que celebra a resistência, a alegria e a coletividade. Esse deslocamento também desafia as hierarquias implícitas no mundo da arte, demonstrando que o contexto e a participação são tão fundamentais quanto a própria obra. Assim, *Encruzilhadas* ganha potência e autenticidade ao habitar um espaço onde a arte pode, de fato, transformar e dialogar com a realidade de quem vive essas encruzilhadas diariamente.

4. Conclusões ????

Por quê?

Por que criar?

Por que dedicar horas, dias ou até anos a processos que culminam em algo que pode ser reduzido a um simples objeto? Essa é uma pergunta que transcende a superfície da arte, tocando o cerne de sua existência.

Não seria mais fácil Jacques Louis-David escrever uma carta ao governo francês, pedindo o fim de seu exílio? Ou para Frida, escrever em um diário sobre seus questionamentos sobre sua identidade e origens? Ou a Parayzo, fazer uma aula de defesa pessoal, Bourgeois, fazer uma sessão de terapia? Rosana Paulino e Maxwell Alexandre fundarem ONGs focadas na população negra brasileira, quem sabe até se tornarem políticos para promover mudanças concretas no país?

Afinal, se simplificarmos as coisas ao extremo, todas essas obras são apenas coisas. A *Intervenção das Sabinas* é apenas mais um retrato de uma cena cuja veracidade histórica é incerta, uma representação de uma lenda sobre a formação de Roma. *As Duas Fridas* não passa de tinta a óleo sobre algodão. As obras de Parayzo são apenas alumínio polido. A aranha gigante de Bourgeois é apenas uma aranha gigante, ou, como um aluno a quem apliquei a sequência didática descreveu, um poste em forma de aranha. Maxwell Alexandre compra piscinas e as enche de água. E qual, afinal, é a diferença entre os bordados de Paulino e os bordados de um pano de prato?

Por que o ser humano insiste em criar artisticamente?

A *Odisseia* (2011), um dos principais poemas épicos da Antiguidade Clássica, é tradicionalmente atribuída a Homero e foi composta entre 750-650 a.C. A obra narra a longa e atribulada jornada de Odisseu de volta à sua terra natal, Ítaca, após ter passado dez anos lutando na Guerra de Tróia. Essa odisseia se estende por mais de uma década, e é repleta de desafios e provações, que testam a astúcia e a resistência do herói.

EPIC: The Musical é uma reinterpretação moderna dessa narrativa clássica, criada por Jorge Rivera-Herrans originalmente como parte de sua Tese final para a Universidade de Notre Dame. O projeto é classificado como um musical conceito, pois ainda não foi encenado como uma produção teatral ou cinematográfica. À medida que o musical evolui, Rivera-Herrans continua lançando novas músicas,

todas acompanhadas de animações digitais por diferentes artistas disponíveis no YouTube. Além disso, Jorge documenta e compartilha amplamente seu processo criativo nas redes sociais, oferecendo uma visão detalhada da concepção do musical. Ele aborda a escrita e reescrita das canções, a produção das animações, as audições para as personagens e a escolha de instrumentais. No entanto, mesmo com tanta documentação, Jorge não menciona explicitamente por que escolheu reinterpretar uma narrativa milenar.

Essa escolha, contudo, reflete algo intrínseco ao ato de criar. Reinterpretar a *Odisseia* é, por si só, um diálogo com o passado, uma forma de revisitar uma história que ressoa através dos tempos e traduzi-la para um público contemporâneo. A criação, em qualquer forma, transcende a funcionalidade ou a praticidade. É um esforço para expressar o que não pode ser articulado plenamente por meio das palavras ou das ações cotidianas.

Criar é um ato de resistência — resistência contra o esquecimento, contra o conformismo e contra as limitações impostas pelas realidades imediatas. A arte não muda leis diretamente, não resolve desigualdades com ações concretas, mas ela questiona, inquieta e propõe novas formas de ver e pensar o mundo. No caso de *EPIC*, a escolha de Rivera-Herrans pode ser vista como um esforço para tornar uma narrativa antiga e distante relevante para o presente, mostrando que as lutas, dilemas e conquistas humanas continuam a reverberar em novas formas e contextos. Assim, o ato de criar não apenas reinterpreta o passado, mas também constrói pontes para o futuro, propondo novas formas de pensar, sentir e existir.

A condição para isso por certo muda historicamente, mudou historicamente. Hoje, é bem provável que as questões de representação — e a defesa da arte enquanto esfera isolada das dinâmicas mais contingentes da cultura e do cotidiano — que alimentaram o debate da arte do século XX precisem ser revistas; do mesmo modo que *EPIC* revisa a tradição grega. Talvez o que ocorra — e este é o cerne da discussão aqui proposta — seja que aqueles pares de oposição que fomentaram discussões fortes ao longo do século XX (arte/cultura; cultura comercial/alta cultura; vanguarda/kitsch; arte/indústria cultural; espaço do museu/espço da vida; instituição/cotidiano; arte analógica/mundo digital; mictório no banheiro/mictório no museu...) reclamam hoje uma profunda revisão de sua pertinência — e uma indagação mais certa acerca de se se tratam de fato de pares de oposição, ou faces de um mesmo fenômeno —, isto que este trabalho apenas arrisca elaborar.

REFERÊNCIAS

A CENTOPEIA Humana. Direção: Tom Six. Países Baixos: Six Entertainment Company, 2009.

A CHEGADA. Direção: Denis Villeneuve. Estados Unidos/Canadá: Paramount Pictures, 2016.

A FAVORITA. Criadores: João Emanuel Carneiro e Denise Bandeira. Brasil: Rede Globo, 2008-2009

A FORÇA do Querer. Criadora: Glória Perez. Brasil: Rede Globo, 2017.

A SAGA CREPÚSCULO. Estados Unidos: Summit Entertainment, 2008-2012.

ABA de pesquisa. Tiktok. Disponível em: <<https://www.tiktok.com/search?q=reluctant%20bride&t=1729707821984>>. Acesso em: 03 mai. 2024.

ADEUS, Lênin! Direção: Wolfgang Becker. Alemanha: X Filme Creative Pool, 2003.

ADORNO, Theodor W. **Indústria Cultural**. São Paulo: Editora UNESP, 2020.

ADORNO, Theodor W. **Indústria Cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

ALEXANDRE, Maxwell, 2021. **Encruzilhada**. Instalação de 14 piscinas Capri. Disponível em: <<https://www.maxwellalexandre.faith/encruzilhada>>. Acesso em: 8 dez. 2024.

AMOR de Mãe. Criadora: Manuela Dias. Brasil: Rede Globo, 2019-2021.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

ARISTÓTELES. **Retórica**. 2 ed. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2005.

AVATAR: O Caminho da Água. Direção: James Cameron. Estados Unidos: 20th Century Studios, 2022.

AVENIDA Brasil. Criador: João Emanuel Carneiro. Brasil: Rede Globo, 2012.

BOURGEOIS, Louise, 1999-2001. **Maman**. Escultura de aranha em bronze, aço e mármore. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Maman_by_Louise_Bourgeois>. Acesso em: 8 dez. 2024.

BRÍGIDO, E. .; C. DE MELO NOGUEIRA, S. . **Adorno: uma crítica aos advogados da indústria cultural**. Kalagatos , [S. l.], v. 12, n. 24, p. 61–87, 2021. DOI: 10.23845/kalagatos.v12i24.6164. Disponível em:

<https://revistas.uece.br/index.php/kalagatos/article/view/6164>. Acesso em: 13 abr. 2024.

CABANEL, Alexandre, 1847. **O Anjo Caído**. Óleo sobre tela. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alexandre_Cabanel_-_Fallen_Angel.jpg#/media/Ficheiro:Alexandre_Cabanel_-_Fallen_Angel.jpg>. Acesso em: 5 dez. 2024.

CASAMENTO Sangrento. Direção: Matt Bettinelli-Olpin, Tyler Gillett. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures, 2019.

CATCHING Fire Cornucopia Bloodbath Scene, 2014. 1 vídeo (3:19 min). Publicado pelo canal de tyler malay. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=m_FeDKePDxE>. Acesso: em 04 mai. 2024.

COLLINS, Suzanne. **A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2020.

COLLINS, Suzanne. **Em Chamas**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2009.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2009.

COLLINS, Suzanne. **A Esperança**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2010.

CORALINE. Direção: Henry Selick. Estados Unidos: Laika, 2009.

CORRA! Direção: Jordan Peele. Estados Unidos: Blumhouse Productions, 2017.

COSTA, J. H. **A atualidade da discussão sobre a indústria cultural em Theodor W. Adorno**. TRANS/FORM/AÇÃO: Revista de Filosofia da Unesp, [S. l.], v. 36, n. 2, p. 135–154, 2013. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/transformacao/article/view/3103>. Acesso em: 13 abr. 2024.

CRAVEN, Alice. **The Functions of Female Rage**. *Frieze*, 2024. Disponível em: <<https://www.frieze.com/article/functions-female-rage>>. Acesso em: 20 out. 2024.

DANFORTH, Emily M. **The Miseducation of Cameron Post**. 1. ed. Londres: Penguin Books, 2017.

DAVID, Jacques-Louis, 1799. **A Intervenção das Sabinas**. Óleo sobre tela. Disponível em: <<https://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/the-intervention-of-the-sabine-women>>. Acesso em: 5 dez. 2024.

DELACROIX, Eugène, 1830. **A Liberdade guiando o povo**. Óleo sobre tela. Disponível em: <<https://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/liberty-leading-the-people>>. Acesso em: 5 dez. 2024.

DEUS e o Diabo na Terra do Sol. Direção: Glauber Rocha. Brasil: Copacabana Filmes, 1964.

ENCONTROS e Desencontros. Direção: Sofia Coppola. Estados Unidos, Japão: Focus Features, 2003.

EPIC: The Musical. Fandom. Disponível em: https://epicthemusical.fandom.com/wiki/EPIC:_The_Musical. Acesso em: 8 dez. 2024.

ESTRELAS Além do Tempo. Direção: Theodore Melfi. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2016.

EUGÊNIA, Bárbara, 2010. **Journal de Bad** [Online]. Rio de Janeiro. Disponível em: Spotify.

EUPHORIA. Criador: Sam Levinson. Estados Unidos: HBO Entertainment, 2019-presente.

FANDOM. Beldams. Villains Wiki. Disponível em: <https://villains.fandom.com/wiki/Beldams>. Acesso em: 8 dez. 2024.

FEMALE rage, not regina george, maddie & cassie. [@bel6va]. 5 mar. 2023. [Vídeo]. TikTok. Disponível em: <https://www.tiktok.com/@bel6va/video/7207062985829846278>. Acesso em: 03 mai. 2024.

FERRANTE, Elena. **Box Tetralogia Napolitana: Série genial**. 4 vols. São Paulo: Editora Intrínseca, 2021.

FIONNA Apple - CraigFerguson - Get Him Back + interview, 2020. 1 vídeo (10:18 min). Publicado pelo canal de Fiona Apple Rocks [FAN ACCOUNT]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xyOMvd1zt4g>. Acesso em: 23 mai. 2024.

FLYNN, Gillian. **Objetos cortantes**. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.

FLYNN, Gillian. **Gone Girl**. 1 ed. Londres: Weidenfeld & Nicolson, 2013.

FRIEDRICH, Caspar David, 1823-1824. **O Mar de Gelo**. Óleo sobre tela. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Caspar_David_Friedrich_-_Das_Eismeer_-_Hamburger_Kunsthalle_-_02.jpg#/media/File:Caspar_David_Friedrich_-_Das_Eismeer_-_Hamburger_Kunsthalle_-_02.jpg. Acesso em: 8 dez. 2024.

FUSELI, Henri, 1781. **O Pesadelo**. Óleo sobre tela. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:John_Henry_Fuseli_-_The_Nightmare.JPG#/media/Ficheiro:John_Henry_Fuseli_-_The_Nightmare.JPG. Acesso em: 5 dez. 2024.

FUZUÊ. Criador: Gustavo Reiz. Brasil: Rede Globo, 2023.

GAJANIGO, P. R.; FERREIRA DE SOUZA, R. **MANIFESTAÇÕES SOCIAIS E NOVAS MÍDIAS**: a construção de uma cultura contra-hegemônica. Caderno CRH, [S. l.], v. 27, n. 72, 2015. DOI: 10.9771/ccrh.v27i72.19431. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/crh/article/view/19431>. Acesso em: 13 abr. 2024.

GAGA, Lady, 2008. **Poker Face**. Disponível em: <https://youtu.be/bESGLojNYSo?si=mlB6X7OH8leHVN-k>. Acesso em: 06 dez. 2024

GAIMAN, Neil. **Coraline**. 1. ed. São Paulo: Intrínseca, 2020.

GLASGOW, Kathleen. **Garota em pedaços**. 1. ed. São Paulo: Planeta, 2017

GLOOR, Larissa. **Olha no meu olho**. [@larissaglor]. 26 nov. 2021. [Vídeo]. TikTok. Disponível em: <https://www.tiktok.com/@larissagloor/video/7034947059132222722>. Acesso em: 03 mai. 2024.

GOMBRICH, E. H. **A História da arte**. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2015.

GOYA, Francisco, 1814. **Os Fuzilamentos de 3 de Maio de 1808**. Óleo sobre tela. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:El_Tres_de_Mayo_by_Francisco_de_Goya_a_from_Prado_in_Google_Earth.jpg#/media/Ficheiro:El_Tres_de_Mayo_by_Francisco_de_Goya_from_Prado_in_Google_Earth.jpg. Acesso em: 5 dez. 2024.

GOYA, Francisco, 1810-1815. **Grupo num balcão**. Óleo sobre tela. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Majas_on_Balcony_by_follower_of_Francisco_de_Goya.jpg. Acesso em: 8 dez. 2024.

GROSS, Carmela, 2021. **Fonte Luminosa**. Instalação multimídia. Disponível em: <https://carmelagross.com/fonte-luminosa-luminous-fontain-2021/>. Acesso em: 5 dez. 2024.

HEATHERS. Direção: Michael Lehmann. Estados Unidos: New World Pictures, 1988.

HEREDITÁRIO. Direção: Ari Aster. Estados Unidos: A24, 2018.

HOJE Eu Quero Voltar Sozinho. Direção: Daniel Ribeiro. Brasil: Vitrine Filmes, 2014.

HOMERO. **Odisseia**. Tradução de Frederico Lourenço 1. ed. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2011

hooks, bell. Artistas mulheres: o processo criativo (1995). In: PEDROSA, Adriano; CARNEIRO, Amanda; MESQUITA, André (orgs.). **História das mulheres, histórias feministas**: Vol. 2 antologia. São Paulo: MASP, 2019. p.236-243.

HOPPER, Edward, 1942. **Aves da Noite**. Pintura a óleo sobre tela. Disponível em: <https://www.wikiart.org/pt/edward-hopper/nighthawks-1942>. Acesso em: 8 dez. 2024.

ÍCONES ! [@rsifless]. 11 mar. 2024. [Vídeo]. TikTok. Disponível em: <<https://www.tiktok.com/@rsifless/video/7345207630559776005>>. Acesso em 03 mai. 2024

ILHA dos Cachorros. Direção: Wes Anderson. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures, 2018

IRMÃO urso. Direção: Aaron Blaise, Robert Walker. Estados Unidos: Walt Disney Feature Animation, 2003.

JOGOS Mortais. Direção: James Wan. Estados Unidos: Lionsgate, 2004.

JOGOS Vorazes. Direção: Gary Ross. Estados Unidos: Lionsgate Films, 2012.

JOGOS Vorazes: Em Chamas. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos: Lionsgate Films, 2013.

JOGOS Vorazes: A Esperança - Parte 1. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos: Lionsgate Films, 2014.

JOGOS Vorazes: A Esperança - Parte 2. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos: Lionsgate Films, 2015.

JOGOS VORAZES: A CANTIGA DOS PÁSSAROS E DAS SERPENTES. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos: Lionsgate Films, 2023.

KAHLO, Frida, 1939. **As duas Fridas**. Óleo sobre tela. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/File:The_Two_Fridas.jpg#/media/File:The_Two_Fridas.jpg>. Acesso em: 8 dez. 2024

KING, Lily. **Writers & Lovers**. 1. ed. Nova York: Grove Press, 2021.

KOSUTH, Joseph, 1965. **Uma e Três Cadeiras**. Instalação de madeira, fotografia e texto. Disponível em: <<https://www.moma.org/collection/works/81435>>. Acesso em: 5 dez. 2024.

LES 400 coups. Direção: François Truffaut. França: Les Films du Carrosse, 1959.

LEONI-FIGINI, Marguerita. **Louise Bourgeois**. Centre Pompidou, 2008. Disponível em: <<https://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-bourgeois-EN/ENS-bourgeois-EN.html>>. Acesso em 08 nov. 2024.

LESSIG, Lawrence. RW, Revived. In: **Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy**. 1. ed. Nova Iorque: Penguin Press, 2008.

LONGMAN, Gabriela. **Takashi Murakami: “Sou um artista comercial mesmo”**. Select, 22 ago. 2022. Disponível em: <https://select.art.br/takashi-murakami-sou-um-artista-comercial-mesmo/>. Acesso em: 07 out. 2024.

MAXWELL ALEXANDRE. **Igreja, ontem recebi esses registros da ocupação dessa tropinha aí na minha instalação [...]**. Rio de Janeiro, 21 nov. 2021.

Instagram: @maxwell__alexandre. Disponível em:

<https://www.instagram.com/p/CWi0tdgjCQQ/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA%3D%3D>. Acesso em: 8 dez. 2024.

McCURDY, Jennette. **Estou Feliz que Minha Mãe Morreu**. 1 ed. São Paulo: nVersos Editora, 2022.

MEME: “Mas cê ta brava?”, 2016. 1 vídeo (3:11 min). Publicado pelo canal de Genivaldo Costa. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=UNNuUSkliQE>>. Acesso em 19 out. 2024.

MOMMY. Direção: Xavier Dolan. Canadá: Téléfilm Canada, 2014.

MOONRISE Kingdom. Direção: Wes Anderson. Estados Unidos: Indian Paintbrush, 2012.

MUNCH, Edvard, 1894-95. **Puberdade**. Óleo sobre tela. Disponível em:

<[https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Puberty_\(1894-95\)_by_Edvard_Munch.jpg](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Puberty_(1894-95)_by_Edvard_Munch.jpg)>. Acesso em: 5 dez. 2024.

NÃO! Não Olhe! Direção: Jordan Peele. Estados Unidos: Universal Pictures, 2022.

NG, Angelina X. **Female Rage: The Cathartic Evolution of Women's Anger**. The Crimson, 28 mar. 2024. Disponível em:

<<https://www.thecrimson.com/article/2024/3/28/female-rage-anger-women-feminism-olivia-rodrigo-mad-hysteria-cathartic/>>. Acesso em: 20 out. 2024.

OSTROWER, Fayga. Introdução. In: **Criatividade e processos de criação**.

Petrópolis: Vozes, 1987.p. 5-99.

PANTANAL. Criador: Benedito Ruy Barbosa (adaptação: Bruno Luperi). Brasil: Rede Globo, 2022.

PARAYZO, Lyz, 2018-2020. **Série Próteses Bélicas**. Alumínio polido. Disponível em: <<https://www.premiopipa.com/pag/artistas/lyz-parayzo/>>. Acesso em: 8 dez. 2024.

PAULINO, Rosana, 1997. **Série Bastidores**. Imagem transferida sobre tecido, bastidor e linha de costura. Disponível em:

<<https://www.esquerdadiario.com.br/Rosana-Paulino-a-mulher-negra-na-arte>>. Acesso em 8 dez. 2024.

PLATH, Sylvia. **A redoma de vidro**. 1 ed. São Paulo: Biblioteca Azul, 2014.

PEARL. Direção: Ti West. Estados Unidos: A24, 2022.

POLLACK, Jackson. **Convergence (Number 10)**. Óleo sobre tela. Disponível em: <<https://www.wikiart.org/en/jackson-pollock/convergence-1952>>. Acesso em: 5 dez. 2024.

QUEM te critica, vai te dar um leite? não, 2022. 1 vídeo (0:28 seg). Publicado pelo canal de @memesemdecomposicao. Disponível em: <<https://www.youtube.com/shorts/0rFCfgQqFTg>>. Acesso em 19 out. 2024.

QUINN, Julia. **Bridgerton**, 9 vols. São Paulo: Arqueiro, 2013-2016.

RIORDAN, Rick. **Percy Jackson e Os Olimpianos**. 5 vols. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2008-2010.

TADDEO, Lisa. **Animal**. 1. ed. Dublin: Bloomsbury Publishing, 2022.

TADDEO, Lisa. **Três mulheres**. 1. ed. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2019.

TERRA e Paixão. Criador: Walcyr Carrasco. Brasil: Rede Globo, 2023.

TERRIFIER. Direção: Damien Leone. Estados Unidos: Dark Ages Productions, 2016.

THE Fall. Criador: Allan Cubitt. Reino Unido/Irlanda: BBC Two, 2013-2016.

THE Hunger Games (8/12) Movie CLIP - Cornucopia Bloodbath (2012) HD, 2014. 1 vídeo (2:48 min). Publicado pelo canal Movieclips. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oISBveQNkzA>>. Acesso em: 04 mai. 2024.

THE Hunger Games: The Ballad of Songbirds & Snakes Extended Clip: Bloodbath Scene, 2023. 1 vídeo (1:24 min). Publicado pelo canal Panem Propaganda. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cn29eYDToiY>>. Acesso em: 04 mai. 2024.

THE Last Of Us. Estados Unidos: Sony Computer Entertainment, 2013. 1 jogo eletrônico.

THE Last of Us. Criadores: Neil Druckmann, Craig Mazin. Estados Unidos: HBO Entertainment, 2023-presente.

THE ROCKY Horror Picture Show. Direção: Jim Sharman. Reino Unido: Twentieth Century Fox, 1975.

TIFFANY, Kaitlyn. **Everything I need I get from you: how fangirls created the Internet as we know it**. 1. ed. Nova Iorque: MCD X FSG Originals, 2022.

TODAS as Flores. Criador: João Emanuel Carneiro. Brasil: Rede Globo, 2022-2023.

TOULMOUCHE, Auguste, 1866. **A noiva hesitante**. Óleo sobre tela. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Toulmouche_Bride.jpg#/media/File:Toulmouche_Bride.jpg>. Acesso em: 8 dez. 2024.

TRAINSPOTTING. Direção: Danny Boyle. Reino Unido: Channel Four Films, 1996.

TRAVESSIA. Criadora: Glória Perez. Brasil: Rede Globo, 2022-2023.

VAI na Fé. Criadora: Rosane Svartman. Brasil: Rede Globo, 2023.

VAREJÃO, Adriana, 2000. **Parede com incisões a la Fontana**. óleo sobre tela e poliuretano em suporte de alumínio e madeira. Disponível em: <<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obras/89287-parede-com-inciso-es-a-la-fontana>>. Acesso em: 5 dez. 2024.

WEIFORD, Katie. **Exploring LAIKA's Coraline**. The Spartan Shield, 2024. Disponível em: <<https://gehsspartanshield.org/5375/news/exploring-laikas-coraline/>>. Acesso em: 23 out. 2024.

WOLFE, Shira, 2019. **Stories of Iconic Artworks: Frida Kahlo's "The Two Fridas"**. Artland Magazine. Disponível em: <<https://magazine.artland.com/stories-of-iconic-artworks-frida-kahlos-the-two-fridas>>. Acesso em: 23 out. 2024.

YUAN, Sun; YU, Peng, 2016. **Can't Help Myself**. Instalação: robô industrial, éter de celulose e contêiner de policarbonato e alumínio. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Can%27t_Help_Myself_\(Sun_Yuan_and_Peng_Yu\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Can%27t_Help_Myself_(Sun_Yuan_and_Peng_Yu))>. Acesso em: 5 dez. 2024.

ZÉ Felipe - Disso pro Evaristo Costa (Prévia), 2023. 1 vídeo (1:48 min). Publicado pelo canal de Lixeira do Calvo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D_IVOxDJJ6Y>. Acesso em 08 dez. 2024.