

**DEPARTAMENTO DE ARTES E REPRESENTAÇÃO
GRÁFICA DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E
COMUNICAÇÃO DO CÂMPUS DE BAURU**

THOMÁS FELIPE VALLE DE CAMPOS

**O FANTÁSTICO BEM DEBAIXO DOS NOSSOS
NARIZES:**

POÉTICA A PARTIR DA PAREIDOLIA

BAURU

2023

THOMÁS FELIPE VALLE DE CAMPOS

**O FANTÁSTICO BEM DEBAIXO DOS NOSSOS
NARIZES:**

POÉTICA A PARTIR DA PAREIDOLIA

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado ao curso de Artes Visuais,
habilitação em Bacharelado da Universidade
Estadual Paulista “Júlio de mesquita Filho” –
UNESP, Câmpus de Bauru - Faculdade de
Arquitetura, Artes e Comunicação –
UNESP/Campus

Orientadora:

**Prof^a Dra. Joedy Luciana Barros Marins
Bamonte**

BAURU

2023

C198f

Campos, Thomás

O fantástico bem debaixo dos nossos narizes : Poética a partir da pareidolia / Thomás Campos. -- Bauru, 2023

67 f. : il., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Artes Visuais) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru

Orientadora: Joedy Bamonte

1. Processo criativo. 2. Experimental. 3. Pareidolia. 4. Sinestesia. 5. Max Ernst. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

THOMÁS FELIPE VALLE DE CAMPOS

O FANTÁSTICO BEM DEBAIXO DOS NOSSOS NARIZES:

POÉTICA A PARTIR DA PAREIDOLIA

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado ao curso de Artes Visuais,
habilitação em Bacharelado da Universidade
Estadual Paulista “Júlio de mesquita Filho” –
UNESP, Câmpus de Bauru - Faculdade de
Arquitetura, Artes e Comunicação –
UNESP/Câmpus

BANCA EXAMINADORA

Pro^a Dra. Joedy L. Barros Marins Bamonte

Prof. Dr. José Marcos Romão da Silva

Prof. Dr. Dorival Campos Rossi

AGRADECIMENTOS

Agradeço,

À minha orientadora, Profª Dra. Joedy Bamonte, por todas as indicações, correções, pela paciência e pelo entusiasmo.

Ao Prof. Me. Alan Ricardo Floriano Bigeli, pela importante indicação de Max Ernst como referência.

Ao Prof. Dr. Dorival Campos Rossi, por, ao tratar deste tema em aula, ter me instigado a desenvolver sobre o fenômeno da sinestesia em minha pesquisa.

Ao meu grande amigo Daniel Zivko, pela ajuda com a fotografia da referência de “A Bruxa da Porta” e pelo incentivo.

“A fonte da criatividade artística, assim como de qualquer experiência criativa, é o próprio viver. Todos os conteúdos expressivos na arte, quer sejam de obras figurativas ou abstratas, são *conteúdos essencialmente vivenciais e existenciais*. Também os acasos podem ser caracterizados como momentos de elevada intensidade existencial, porquanto a criatividade é estreitamente vinculada à sensibilidade do ser. Ambas se complementam, sendo impensáveis uma sem a outra. ” – Fayga Ostrower

RESUMO

A série experimental “O fantástico bem debaixo dos nossos narizes” foi concebida a partir de uma coleta sensível, através de fotografia por *smartphone*, de pareidolias que percebi nos elementos cotidianos ao meu redor, no decorrer dos últimos anos, tendo os *frottages* e *grattages* de Max Ernst como principal referência histórica. Ao longo de sua execução, utilizando a estruturação em rede criada por Cecília Almeida Salles, podem ser notados diversos outros desdobramentos no que diz respeito à outras de minhas tendências estilísticas, que encontraram solo fértil nessa premissa principal da série para dar importantes passos rumo a seu amadurecimento. Referências artísticas e conceituais também incluem outras técnicas e jogos surrealistas visando a instrumentalização do acaso, exemplos de outros herdeiros contemporâneos desse *ethos*, experimentações próprias e artigos tratando da busca pela sinestesia nas Artes Visuais.

PALAVRAS-CHAVE: Processo criativo – Experimental – Pesquisa Visual - Pareidolia – Surrealismo – Jogos Surrealistas – *Frottage* – *Grattage* – Max Ernst - Sinestesia

ABSTRACT

The experimental series “The fantastic right under our noses” was conceived starting with a sensible gathering, utilizing smartphone photography, of pareidolia occurrences that I perceived in common day to day elements around me, throughout these last few years, having Max Ernst’s *frottages* and *grattages* as my main historical reference. Throughout said series, utilizing structuring in network created by Cecília Almeida Salles, several other unfoldments concerning other of my stylistic tendencies are notable, for they have found fertile soil in the main premise of this series to walk important steps towards maturity. Artistic and conceptual references also include other surrealist techniques and games aiming at the instrumentalization of chance, examples of other contemporary heirs to that *ethos*, my own experimentations and articles dealing with the search for sinesthesia in the Visual Arts.

KEYWORDS: Creative Process – Experimental – Visual Research – Pareidolia – Surrealism – Surrealist games - *Frottage* – *Grattage* – Max Ernst - Sinesthesia

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figuras 1 e 2: Fotografias da porta da sala de TV na casa dos meus pais, em Piracicaba.....	3
Figura 3: Exemplo de mancha utilizada no teste	5
Figura 4: <i>To Forget Everything (A tout oublier) from Natural History (Histoire naturelle)</i> c. 1925, published 1926	12
Figuras 5 e 6: Exemplos do tipo de memes citado	14
Figuras 7 e 8: O começo do processo e o resultado final, respectivamente	15
Figuras 9 e 10: O começo do processo e o resultado final, respectivamente	15
Figuras 11 e 12: O começo do processo e o resultado final, respectivamente	16
Figuras 13 e 14: Pinturas por Artush Voskanyan	16
Figuras 15 e 16: Exemplos de pinturas digitais por Cehelsky	17
Figura 17: “Desfigurado”	19
Figura 18: Captura de tela demonstrando problemáticas citadas no processo de <i>flat</i>	21
Figura 19: “Depois do céu”	24
Figura 20: <i>Le Déjeuner en Fourrure</i> by Meret Oppenheim, 1936	28
Figura 21: Close do centro do desenho a lápis de “Depois do céu”	29
Figura 22: : Registro de pareidolia utilizada como referência	32
Figura 23: A Bruxa da Porta	32
Figura 24: Experimento demonstrando incompatibilidade entre a proposta e o uso de cores mais vivas para a etapa descrita acima	34
Figura 25: Registro tratado digitalmente da pareidolia utilizada como referência.....	35
Figura 26: “Uma Brisa”	35
Figura 27: Etapa descrita do processo de colorização	37
Figura 28: Registro de pareidolia utilizado como referência	38
Figura 29: “Lua de Outono”	39
Figuras 30 e 31: Logo da <i>Dreamworks Animation</i> e captura de tela da personagem citada.....	39
Figura 32: Estudo de paleta de cores para “Lua de Outono”	40
Figuras 33 e 34: Registro fotográfico da pareidolia, fotografia utilizada como referência e obra finalizada, respectivamente	41
Figura 35: Pé de Pano	42

Figuras 36 e 37: Fotografia utilizada como referência e registro do processo demonstrando a sobreposição insatisfatória de cor base sobre finalização à grafite, respectivamente	43
Figura 38: Paleta de cores extraída da imagem utilizada como referência através do site colors.co	43
Figura 39: Registro fotografico de pareidolia utilizada como referência	44
Figura 40: "Onironauta"	45
Figuras 41 e 42: Duas das imagens utilizadas como referências para desta criação	46
Figura 43: Detalhe da pintura digital de "Onironauta"	47
Figura 44: Registro fotográfico de pareidolia utilizada como referência	47
Figura 45: <i>Close</i> de "Ser de Luz"	48
Figura 46: Fotografia utilizada como referência.....	49
Figuras 47, 48 e 49: Imagens utilizadas como referências citadas	50

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
2. O FANTÁSTICO BEM DEBAIXO DOS NOSSOS NARIZES.....	3
2.1 O Teste de Rorschach.....	5
2.2 Pareidolia em termos semióticos.....	6
2.3 O Acaso em processos criativos	8
2.4 Surrealismo e a instrumentalização do acaso	9
2.4.1 Max Ernst: uma referência essencial	11
2.5 Artistas atuais.....	14
3. OUTRAS TENDÊNCIAS DESENVOLVIDAS	18
3.1 O figurativo dentro do abstrato e vice-e-versa.....	18
3.2 Acabamento híbrido entre o manual e o digital	20
3.3 Busca pela sinestesia.....	25
4. O PROCESSO EM MAIS DETALHES.....	32
4.1 A Bruxa da Porta	32
4.2 Uma Brisa.....	35
4.3 Lua de outono	38
4.4 Pé de Pano.....	41
4.5 Onironauta.....	44
4.6 Ser de Luz	47
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
REFERÊNCIAS.....	53

1. INTRODUÇÃO

A série de obras aqui apresentada, claramente concebida dentro de uma lógica de rede dinâmica de criação, constitui um importante capítulo da minha caminhada enquanto artista, no qual se concretizaram desdobramentos inesperados, tanto dentro da premissa principal da série, tendo como referencial uma experimentação perceptiva impulsionadora com a qual estive intimamente ligado durante minha vida, quanto de outras de minhas tendências mais propriamente estilísticas que, nas convergências com a diretriz geradora dessas obras, deram passos significativos rumo ao seu desenvolvimento.

Vivemos em uma época em que o papel da produção visual pura e simples, destinada ao grande público, durante tantos milênios confiado exclusivamente a artistas, encontra-se posto em cheque pelo gradual aprimoramento das tecnologias de geração automática de imagens por inteligências artificiais. A classe artística, mais do que nunca, necessita reafirmar seu papel enquanto pivô no importante processo de exploração da percepção e, conseqüentemente, da realidade, por meio das quais se torna possível o aprendizado do ser humano sobre o mundo que o cerca e sobre si mesmo, conforme descrito pelos campos da Fenomenologia e da Antropologia da Percepção.

Por meio tanto da instrumentalização de um fenômeno perceptivo, algo já presente em outros campos do conhecimento e na História da Arte, quanto da exploração de recursos tecnológicos contemporâneos, exemplifico de forma prática uma das possíveis maneiras como arte, poética e vivências, mesmo que tão banais quanto simples vivências cotidianas, estão intimamente interligados, e apresento isto como uma modesta contribuição para a tão buscada maior democratização das artes para com o grande público leigo

Almejo que minhas obras, quando acabadas e se expostas, possam inspirar e provocar seus (uas) espectadores (as) a investigar os elementos, partes de seus próprios cotidianos, atrás destas coincidências inusitadas e divertidas que inegavelmente podem servir como fontes de inspiração artística. Assim demonstrando como, mais do que apenas estar nele, a arte se faz tão presente em cada uma das coisas que compõe o nosso dia a dia, que muitas

vezes passa despercebida, perdida nesse grande emaranhado de inspirações totalmente válidas, tal qual a agulha no palheiro.

O primeiro capítulo situa autobiográfica e conceitualmente, dentro das vertentes psicológica, semiótica, artística e histórica, a instrumentalização do fenômeno perceptivo que serviu de ponto de partida para a concepção destes trabalhos.

O segundo capítulo discorre sobre como essa direção seguida converge e contribuiu com o desenvolvimento de outras tendências da minha caminhada enquanto artista, concluindo que essas conquistas podem e devem servir de polos geradores para mais experimentações e aprendizados, no futuro.

E o terceiro, por fim, discorre mais especificamente sobre o proceder, tanto prático quanto conceitual, na execução de cada um dos trabalhos que compõe esta série, lidando em termos mais diretos com o caminho percorrido ao longo desta pesquisa.

2. O FANTÁSTICO BEM DEBAIXO DOS NOSSOS NARIZES

A série “O Fantástico bem debaixo dos nossos narizes” foi realizada tendo como premissa principal uma apropriação, através do registro por meio de fotografia com *smartphone*, de pareidolias que eu pudesse perceber em meu cotidiano, ao buscar referências artísticas, uma “coleta sensível”.

A citada coleta sensível é uma etapa do processo criativo caracterizada pelo (a) artista

(...) recolhendo aquilo que, sob algum aspecto, o atrai. São seus modos de se apropriar do mundo. Essa sensação é intensa, mas fugaz; e, mais que isso, é, muitas vezes, responsável pela construção de imagens geradoras de descobertas, que não se limitam ao campo da visualidade (SALLES, 2006, p. 68).

A primeira das obras da série, e, portanto, sua gênese, posteriormente intitulada de “A Bruxa da Porta” (p. 32), foi majoritariamente realizada em um período, em que fui obrigado a trancar o segundo semestre de 2019 do curso. Nesse semestre que antecedeu o início do isolamento social COVID- 19, responsável por inviabilizar as aulas presenciais no câmpus da universidade, de volta à casa onde cresci, mas agora com a ambição e a maturidade de um adulto, revisei uma estranha imagem formada nos veios da porta da sala de TV, que apenas eu parecia ter identificado ou dado qualquer importância durante todo o tempo que vivi naquele ambiente: uma bruxa de cabelos volumosos e emaranhados, rosto humanoide com apenas um olho no centro, nariz largo e pontudo, braços abertos e corpo espectrais, como se feitos de fumaça ou algo de não sólido.

Figuras 1 e 2: Fotografias da porta da sala de TV na casa dos meus pais, em Piracicaba



Fonte: Acervo pessoal, por Daniel Zivko, 2022.

Meu objetivo era de absorver e ser influenciado o máximo possível pela referência, no mínimo inusitada, pois parecia fascinante a possibilidade de me deixar ser influenciado pelo próprio acaso, em contrapartida à maneira mais corriqueira com que artistas são influenciados por seus pares e antecessores. Portanto, aquele objeto de estudo teria um potencial significativo de me ajudar a desenvolver características únicas em meu trabalho, ou talvez traria para ele algum tipo de diferencial. Busquei extrair isso dele me expondo o máximo possível às suas singularidades, registrando aquela imagem em um desenho de observação o mais detalhista possível.

Instigado a buscar compreender melhor o que estava ocorrendo, lendo a obra de Cecília Salles (2006), me deparei com o conceito de “experimentação perceptiva impulsionadora”, uma ocasião em que “Uma possível proposta de obra se dá na relação com uma experiência perceptiva vivida de modo bastante intenso, no sentido de que percepções geram experimentações” (SALLES, 2006), na qual o (a) artista

(...) explora a percepção, assim como um cientista verifica suas hipóteses. Uma cena, que poderia ser vivenciada por outro sem ser dada grande importância, passa a ser pesquisada por ele com outras intenções (...). Deste modo, o resultado da experiência perceptiva – a potencialidade da imagem ampliada – é associado à possibilidade de nova obra (SALLES, 2006, p. 128).

Nesse contexto, o uso de pareidolias como referências passou a fortalecer-se em minha produção pessoal pois, intrigado pelo processo incomum que havia me levado a produzir esta primeira obra, pesquisei para me informar qual o nome deste fenômeno perceptivo, tendo em mente que o exemplo mais corriqueiro deste fenômeno é como ele nos permite inferir imagens nas formas de nuvens. Por fim, descobri que

A palavra pareidolia vem do grego ‘para’, que significa ‘junto de’; e ‘eidolon’, imagem, figura ou forma. (SBP: Sociedade Brasileira de Psicologia. **Pareidolia**: você já passou por isso. Ribeirão Preto. c2016).

pareidolia: substantivo feminino (...) percepção de imagem ou som significativo a partir de um estímulo que é vago ou aleatório (p.ex., imagens de animais ou rostos vistos em nuvens, pedras, veios de mármore ou madeira, informações especiais captadas em músicas executadas ao contrário etc.” (HOUAISS, UOL. 1981).

Posteriormente, fui descobrindo como outros artistas no passado já haviam trilhado caminhos semelhantes.

2.1 O Teste de Rorschach

O exemplo, talvez lugar comum, em que a instrumentalização do fenômeno perceptivo denominado pareidolia pode ser observado é na Psicologia, por meio do Teste de Rorschach, que consiste em fazer o (a) examinado (a) “(...) interpretar formas fortuitas, isto é, figuras formadas ao acaso.” (p. 15) com o intuito de revelar “(...) a organização básica da estrutura da personalidade, incluindo os traços afetivos e cognoscitivos fundamentais da vida mental” (RORSCHACH, 1967, sinopse).

A confecção de tais figuras fortuitas é muito simples: fazem-se alguns borrões grandes sobre uma folha de papel. Este papel será dobrado uma vez e os borrões deverão ser espalhados entre as folhas do mesmo. No entanto, nem toda a figura assim obtida se prestará ao uso; sua utilização está sujeita a algumas condições. (RORSCHACH, 1967, p. 15).

Figura 3: Exemplo de mancha utilizada no teste



Fonte: Rorschach.org. *What is the Rorschach test?*

Estas condições incluem uma fase de estudo prévio, em que os borrões elaborados são utilizados para a realização do teste com um grande número de indivíduos. Os resultados então são anotados e comparados para o estabelecimento de critérios e diretrizes que servirão para nortear e validar aplicações futuras do teste.

Tendo todos os critérios iniciais sido cumpridos, o psicodiagnóstico é feito da seguinte forma:

O examinado recebe as pranchas, uma após outra, em mãos, e pergunta-se-lhe: 'O que poderia ser isto? '. O examinado pode virar a prancha em qualquer sentido, como bem lhe aprouver. Deve-se também permitir que o examinado afaste as pranchas da vista, de modo, porém, que as figuras não sejam contempladas de muito longe. A prancha deve ser conservada na mão a uma distância máxima que não ultrapasse a do comprimento do braço estendido. (RORSCHACH, 1967, p. 16).

Também é digno de nota, e será discutido mais aprofundadamente ao longo desta pesquisa, como, por mais que o teste aparente fortemente estar ligado à imaginação do examinado, a interpretação das formas está exclusivamente circunscrita ao domínio da percepção, não da imaginação. (RORSCHACH, 1967).

O que nos leva, porém, à ressalva de que, já um possível processo criativo a se desdobrar a partir de uma pareidolia, com certeza dependerá em grande medida da imaginação e proficiência técnica de quem o estiver conduzindo. O que, é claro, também não impede não-artistas de se apropriarem destes fenômenos perceptivos à sua própria maneira e para seus próprios fins, como será exemplificado mais à frente.

2.2 Pareidolia em termos semióticos

Por mais que as pareidolias, os pontos de partida para a produção aqui defendida, tenham se dado por acasos, o que as caracteriza como frutos de conjuntos de fatores completamente externos a mim e à minha vontade, seria equivocado me atribuir um papel de sortudo observador passivo durante esta primeira etapa do processo, anterior até mesmo à de seus registros fotográficos: sua percepção.

Isto ocorre pois parte considerável destas ilusões aqui exploradas poderiam nem ao menos terem sido percebidas como tais por outros observadores. De fato, um indivíduo não possui controle consciente de sua percepção, de modo a escolher se consegue perceber estes fenômenos óticos, como ou onde faz isso. Todavia, se as referências que reuni aqui agora possuem mais nitidamente significados próprios, isso se deu porque eu os atribui: uma folha seca caída no chão de uma calçada, por exemplo, por si só não é consensual ou objetivamente imbuída da representação estilizada de uma face humanoide. Este sentido lhe foi arbitrariamente atribuído, mesmo que inconscientemente.

Para Peirce (1839 – 1914), isto ocorre pois o nosso juízo perceptivo é generalizador, ou seja, o que concebemos como presunções razoáveis a serem feitas acerca da realidade em que estamos inseridos, tem como critério todo o

nosso histórico de como já nos relacionamos com ela: nossa percepção da realidade enquanto uma espécie de vocabulário (1989).

O que é demonstrado por uma

(...) série de fenômenos hipnóticos, muitos dos quais são amplamente conhecidos, como acordar na hora exata em que queríamos, envolve o fato de que percebemos aquilo que estamos preparados para interpretar (...). Um outro fato habitual é percebermos os objetos diferentes daquilo que são na realidade, acomodando-os à sua intenção manifesta. (PEIRCE, 1989, p. 21).

Discorrendo sobre como a nossa percepção é dependente de signos pré-existentes, Júlio Plaza (1938 – 2003) explica que

Antes de se referir a alguma coisa que está fora dele (o objeto dinâmico), cada código ou meio referencia-se a um outro código que está embutido nele de forma virtual. Enquanto a linguagem visual figurativa, por exemplo, antes de referir-se ao real, referencia-se com códigos de representação, a linguagem verbal escrita, por seu lado, referencia-se com o próprio código visual e, fundamentalmente, com o código oral do qual é tradução. (2008, p. 47 - 48).

O que, dentro do contexto de minha produção artística aqui defendida, significa que, por ser generalizador, o juízo perceptivo relaciona objetos dinâmicos (ou elementos puros e simples da realidade como ela é, antes de serem percebidos) com algum código, no meu caso, códigos de representação, já que estou pessoalmente mais inserido nestes por ser artista visual.

O resultado é a capacidade de percebermos, por exemplo, a representação da cabeça de um cavalo, formada pelas dobras de uma peça de roupa jogada sobre um sofá.

Tendo definido o processo de abdução como o de fazer “(...) uma mera sugestão de algo que pode ser” (1989, p. 14), Peirce infere como ilusões visuais constituem algo entre percepções cristalizadas e tais abduções, pois durante a primeira vez em que nos deparamos com uma figura, sempre a absorvemos irracionalmente, mas conforme continuamos a percebê-la, a ilusão se desgasta, podendo ser desconstruída e percebida como apenas ilusão consequente do estado da materialidade que a constitui, mas ainda desempenhando, agora em menor grau, seu papel de representar algo. Logo, estes fenômenos visuais são elos reais entre abduções e percepções.

O que notavelmente converge com a forma como a psicologia descreve a pareidolia enquanto processo psíquico caracterizado como uma

(...) tendência de encontrar padrões com significado em imagens ou sons aleatórios (...) relacionada com a capacidade que o nosso cérebro

possui de transformar nossas percepções em algo familiar, ou seja, relaciona-se à forma como construímos o mundo ao nosso redor. (SOCIEDADE BRASILEIRA DE PSICOLOGIA, **Pareidolia**: você já passou por isso. 2016.)

2.3 O Acaso em processos criativos

Fayga Ostrower (1920 – 2001) desenvolve o livro “Acasos e criação Artística” sobre o conceito basal de “acasos significativos”, em oposição à “apenas casualidades”, distinção essa que se faz necessária já que toda a trajetória de uma vida inteira poderia ser simplesmente definida como uma enorme sequência de acasos, uma vez que a todo momento nos deparamos com inúmeros estímulos de todo tipo, completamente fora de nosso controle. Portanto, não sendo capazes nem ao menos de perceber a grande maioria destes, captamos apenas alguns poucos de tais estímulos, estes sim dotados do potencial de se tornarem acasos (2013).

Nota-se, portanto, como no simples ato de perceber algo se faz presente uma espécie de critério inconsciente em nós, responsável por atribuir ou não relevância suficiente a este algo para registrá-lo. Mas se não conseguirmos sentir que o que foi percebido seja de nosso interesse de alguma maneira, possivelmente até destinado especificamente para nós, então esquecemos tal coisa rapidamente, e ela se esvai de nossas vidas como apenas uma casualidade. (2013).

As coincidências que “despertam em nós uma atenção especial (...) São acasos significativos”. (2013, p. 24), estes sim podendo ser extremamente relevantes dentro de um processo criativo pois

Quando ocorrem (...) nos revelam a existência, por assim dizer, de analogias ocultas entre fenômenos. Sua descoberta pode nos surpreender num primeiro instante, mas ela assume imediatamente a forma de uma nova lógica, de um novo modo de entender as coisas. Assim os acasos iluminam espaços vivenciais que se abrem à nossa mente e, à medida que os ocupamos, o mundo vai se ampliando para nós. (OSTROWER, 2013, p. 30).

Cecília A. Salles, em “Redes de criação: construção da obra de arte”, a princípio divide a intervenção do acaso sobre o fazer artístico em duas categorias, notando como, ao longo da história da arte, são muito presentes relatos de artistas sobre imprevistos tanto externos, quanto internos aos seus processos, ambos potencialmente construtivos.

Posteriormente, ressalta sua importância, junto a de erros construtores, os caracterizando como “(...) importantes desencadeadores do mecanismo de raciocínio responsável pela introdução de ideias novas” (SALLES, 2006, p. 133) que nos interrompem, provocando uma reflexão acerca dos diversos cursos de ação que tornam possíveis.

Os erros construtores citados também não fogem da temática aqui discutida, estes muito mais facilmente definidos do que outras formas de manifestação da aleatoriedade descritas, também podem ser interpretados como uma espécie de acaso criador.

E até mesmo os famosos momentos ou clarões de inspiração, indiscutivelmente já vividos por praticamente qualquer criador (a) que conte com uma trajetória até mesmo modesta, podem ser caracterizados como uma forma de acaso interno, ocasião em que

(...) temos o poder de (...) descer aos estratos mais fundos da psiquê, onde se estruturaram as noções básicas de espaço e equilíbrio interno, junto com a noção de nossa consciência e nossa identidade individual. Assim, estimulados pelo acaso, regredimos livremente ao próprio inconsciente, fonte de nossas energias e da vitalidade sensorial-espiritual, lá nos abastecendo, e de lá voltando aos domínios do conhecimento e da sensibilidade consciente, enriquecidos e confiantes (...) (OSTROWER, 2013, p. 48).

2.4 Surrealismo e a instrumentalização do acaso

Historicamente, o movimento artístico no qual é possível encontrar o maior número de proximidades para com a proposta transcrita no presente texto é o surrealismo, uma corrente artística protagonizada por Breton, que teve seu início em Paris, na década de 1920. Foi inicialmente “(...) inteiramente circunscrito aos domínios da linguagem falada e escrita (...)” (BRADLEY, 1999, p. 21), mas ao longo de sua existência veio a abranger diversas linguagens artísticas distintas. É caracterizado como movimento mais em razão da similaridade em termos de temas recorrentes entre as produções de seus representantes, do que por questões estilísticas (BRADLEY, 1999).

O surrealismo foi influenciado pela Psicanálise, e seus representantes dedicaram-se intensamente na busca por meios de captar a imagética, a estética e os aprendizados do inconsciente. O que eventualmente os levou a instrumentalizar o acaso em suas produções, e não só dentro das Artes Visuais, mas da Poesia e do Teatro também, por exemplo. Portanto podendo ser

descritos como minoria de “(...) artistas que tomam o acaso como uma espécie de método” (SALLES, 2006, p. 156), pois

Buscaram (...) métodos para provocar um curto-circuito no aparato racional da mente, criando imagens visuais que fossem geradas em algum lugar além da vontade do artista, como as da escrita e do desenho automáticos. Um dos métodos era permitir que o acaso ou os procedimentos em colaboração originassem as imagens. (BRADLEY, 1999, p. 21-22).

Os inusitados processos surrealistas são marcantes por constituírem formas de exploração do poder criador do acaso “(...) de tal modo que este passa a funcionar como uma espécie de técnica” (SALLES, 2006, p. 144). Além de, dadas suas especificidades, serem caracterizados por sua descontinuidade, ou seja, configuram projetos que começam pelas mãos de uma pessoa, mas cujo desenvolvimento posteriormente é relegado à outra. E por estar sobre a influência de um (a) segundo (a) artista, os primeiros passos do processo servem como diretrizes para a adição de novos elementos ou características, estes dotados de um caráter distinto (SALLES, 2006). Tais enxertos, no contexto dos surrealistas, possibilitaram composições inovadoras, até mesmo estranhas, por serem resultantes da justaposição de adições dotadas de personalidades destoantes entre si, devido à soma das singularidades trazidas pelas mãos de cada um de seus realizadores, por vezes mais preocupados (as) com o ato propriamente de experimentação, do que com os resultados finais que seriam obtidos.

Em linhas gerais, essa busca pela criação de imagens não oriundas da vontade consciente dos (as) artistas se deu primeiramente por meio da técnica do “desenho automático”, que consistia em “(...) desenhar ou fazer rabiscos em estado mental de alheamento.” (BRADLEY, 1999, p. 21). Isso visava retirar “(...) um traçado do inconsciente direto para o papel.” (BRADLEY, 1999, p. 21), só depois se permitindo interpretar conscientemente essas formas e/ou manchas, no que caracteriza uma busca consciente por acasos especificamente interiores ao processo.

Bradley (1999) cita como exemplo a técnica da “pintura com areia”, atualmente bastante difundida entre pedagogos como atividade destinada à crianças ainda bem novas, mas que foi descoberta e praticada por Masson, e era realizada despejando cola aleatoriamente sobre um pedaço de papel ou uma tela, cobrindo a superfície deste (a) com areia e depois utilizando-se das áreas

em que a areia foi fixada como inspiração para criar. Miró também trabalhou de forma semelhante, mas ainda mais aleatória, visto que “(...) diz-se que certa vez ele iniciou uma pintura ao redor de manchas de geleia que tinham atingido a tela.” (BRADLEY, 1999, p. 22).

Outro exemplo de técnica utilizada para estes fins era a de decalque, bastante próxima do processo de monotipia, na qual se espalhava tinta ao acaso numa superfície lisa e não absorvente, como vidro, e depois se pressionava o papel contra ela. Quando removido, no papel estariam registradas manchas e texturas coloridas inusitadas que poderiam servir de fundo ou base para uma criação (BRADLEY, 1999).

Colaborativamente, os surrealistas costumavam realizar jogos, dinâmicas em que o controle consciente do indivíduo sobre o processo criativo também perdia espaço para a interferência de terceiros. O *cadavre exquis* (“cadáver delicado”, em francês), por exemplo

(...) era semelhante ao ‘jogo das consequências’, originando uma frase ou o desenho de uma figura que iam se completando num papel que passava de mão em mão pelo grupo. Cada jogador contribuía com um elemento (uma palavra ou uma cabeça, por exemplo), virava o papel e o entregava a outro participante. O nome do jogo foi retirado de uma das frases que se formaram desse modo: ‘O cadáver delicado beberá do vinho novo’. (BRADLEY, 1999, p. 24).

Nestes se evidencia também a presença marcante “(...) da estética do processo, usando a gestualidade e precariedade dos desenhos (...)” (SALLES, 2006, p. 155), não como forma de desleixo, mas de preservar as singularidades dos materiais e técnicas experimentais que foram a origem das obras, evidenciando o processo diferenciado e inovador através do qual as elas foram produzidas.

2.4.1 Max Ernst: uma referência essencial

Ao estudar o contexto surrealista, deparei-me com o principal precursor do procedimento definidor de minha própria série, um dos membros mais famosos do grupo, e possivelmente quem levou as buscas por trás das técnicas descritas anteriormente a seus desdobramentos mais interessantes: Max Ernst, que

(...) desenvolveu um método de desenho mais ou menos automático que era traduzível para a pintura a óleo. Ele criava um padrão para o

fundo friccionando o lápis ou o carvão no papel posto sobre uma superfície áspera ou irregular. Essa técnica, similar à de *brass-rubbing*, ele denominou *frottage* (esfrega). Podia ser adaptada à pintura aplicando sobre uma superfície semelhante a tela coberta por uma demão bem espessa de tinta ainda fresca e depois raspando os pigmentos em camadas. A tinta aderiria aos relevos da base criando uma padronagem na tela. É o que Ernst chamava de *grattage* (raspadura). O *frottage* e o *grattage* ofereciam ao artista manchas produzidas involuntariamente, a partir das quais ele poderia desenvolver os trabalhos definitivos. Tais processos de obtenção de imagens por meio de texturas eram chamados por Ernst de 'ver em', e foram inspirados pelas recordações infantis de um painel que imitava mogno (...) (BRADLEY, 1999, p. 23).

Figura 4: *To Forget Everything (A tout oublier)* from *Natural History (Histoire naturelle)* c. 1925, published 1926, Paris



Fonte: MoMA.org, 2017.

O motivo pelo qual aponto Ernst como o exemplo histórico de artista mais próximo do método de coleta sensível que utilizei é que, diferentemente das outras técnicas surrealistas citadas, o *frottage* poderia ser utilizado, e teve seu início dentro da caminhada do artista, possibilitando a apropriação de acasos que tenham se dado de maneira muito mais orgânica ao seu redor, como por exemplo texturas em paredes, painéis ou pisos de madeira que não sofreram sua intervenção em qualquer nível, diferentemente dos outros experimentos e jogos surrealistas descritos anteriormente, estes delimitados a um recorte específico no tempo e espaço, constituído pela materialidade em que são realizados e o estado em que esta se encontra, além desta ainda necessitar, em maior ou menor grau, da manipulação de quem estiver os jogando.

Já a lógica dos *frottages* e *grattages* requer que se assuma uma postura de se investigar o meio em que se está inserido (a)

O artista coloca-se em situação propícia para a intervenção do elemento externo, como fotógrafos que visitam o mesmo local várias vezes, aguardando por uma luminosidade inusitada. Há, portanto, nesses casos uma espera pelo inesperado" (SALLES, p. 145).

É flagrante como, para um dos trabalhos que realizei, intitulado “Uma Brisa” (p. 35), o próprio método de *frottage* poderia ter sido uma solução extremamente eficiente.

No entanto, as semelhanças entre o meu processo e os dos surrealistas terminam por aqui, pois por meio do uso da fotografia por *smartphone*, tão característica da atualidade e marcante no contexto sociocultural em que estamos inseridos, abre-se um gigantesco leque de novas possibilidades para a produção artística pela lógica dos “ver em” de Ernst: torna-se possível registrar, com praticidade nunca antes vista, quantas vezes desejar, toda e qualquer possível pareidolia, tenha ela sido percebida em materialidades fugazes por natureza, ou até impossíveis de se manusear. Todas elas ocorrendo ainda mais ao acaso do que nos jogos surrealistas, por estarem circunscritas ao domínio muito mais amplo de qualquer elemento possível na vivência de seu (ua) observador (a), e podendo inclusive serem tratadas digitalmente para melhor aproveitamento como referências, tal qual eu mesmo fiz.

Logo, a postura por mim adotada passa a ser menos uma de investigar as coisas ao meu redor, buscando coincidências que atendam a certas especificidades para que possam ser aproveitadas, e mais uma de quase total abertura para qualquer acaso do tipo com que minha percepção venha a se chocar.

Esse notável salto em termos de facilidade para a apropriação de pareidolias em nosso entorno, proporcionado pela atual popularização da fotografia, pode ser observado até em como mesmo o público leigo se percebeu capaz de fazê-lo, por mais que, à primeira vista, sem demonstrar consciência das possibilidades artísticas que isso representa, limitando sua exploração deste fenômeno perceptivo à produção de memes.

Existe inclusive, demonstrando isso, um perfil no Twitter especificamente chamado “@objetoscomcara”:

Figuras 5 e 6: Exemplos do tipo de memes citado



Fonte: 25 de Fev e 9 de Out. 2022. Twitter.

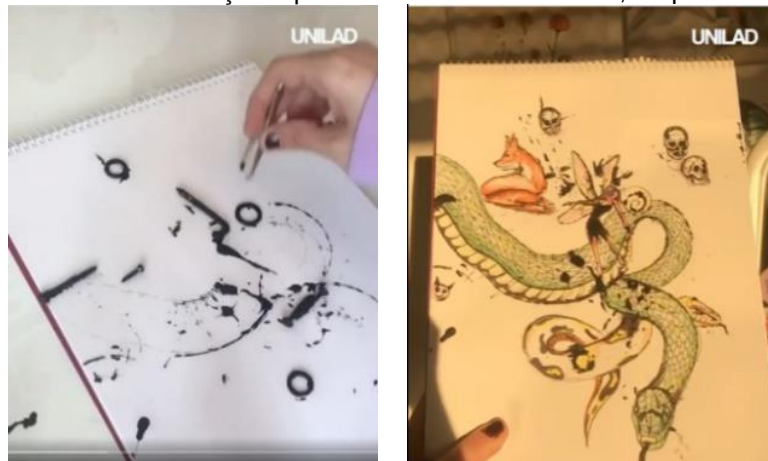
2.5 Artistas atuais

Um dos exemplos de artista mais relevantes nas redes sociais atualmente, não apenas, mas também produzindo a partir da instrumentalização do acaso, na forma de experimentações inegavelmente próximas a jogos surrealistas, é Derya Tavas (@deryatavas, no Instagram). Uma jovem artista alemã que “Ganhou milhões de seguidores no Tik Tok graças a suas ideias incrivelmente criativas para pinturas.” (UNILAD, 2021).

Ela conseguiu isso filmando e postando vídeos de seus processos criativos, até chegar em seus resultados finais, algo análogo a como eu mesmo já pretendia, em minha própria série, expor as obras acabadas ao lado das fotografias das pareidolias que me serviram de referência, e se mostra uma constante na maneira como artistas produzindo nessa linha apresentam suas criações, exibindo também o percurso fascinante pelo qual elas foram concebidas, o que segundo Salles, faz com que o processo também seja obra. (2006).

Em uma de suas pinturas, Tavas deposita alguns tipos diferentes de parafusos e peças anelares de metal dentro de um pequeno pote de plástico, antes de adicionar tinta preta dentro, fechar e chacoalhar bem. Depois, abre o pote, despeja o conteúdo sobre um papel e movimenta um pouco as peças ao acaso, para então criar uma cena tendo como base o que conseguiu inferir nas manchas e borrões iniciais resultantes desse experimento.

Figuras 7 e 8: O começo do processo e o resultado final, respectivamente



Fonte: UNILAD. Facebook: UNILAD. 2021.

Ela produz outra de suas pinturas primeiramente cobrindo um papel com manchas aleatórias de tintas de diferentes cores, depois o depositando no chão do lado de fora de sua casa, para que a chuva daquele dia dilua e espalhe a tinta de forma fortuita. Posteriormente, interpreta o que os borrões lhe sugerem.

Figuras 9 e 10: O começo do processo e o resultado final, respectivamente

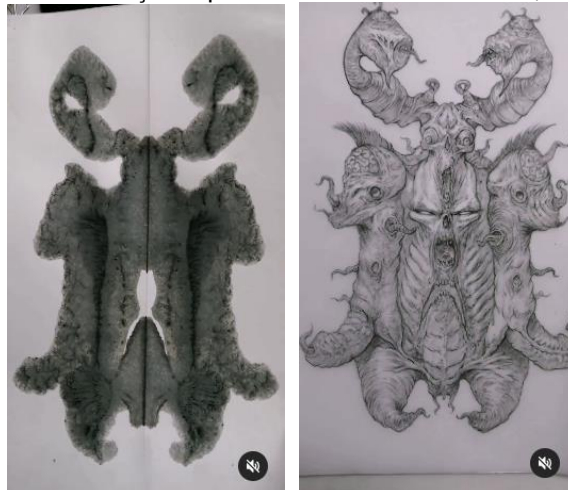


Fonte: UNILAD. Facebook: UNILAD. 2021.

Já David Michael Wright (@davidmichaelwright, no Instagram), cuja produção segue uma temática mais voltada para o terror cósmico, produz parte de suas criações desenhando monstros a partir de manchas inspiradas nas utilizadas no teste de Rorschach.

O acaso em seu processo se dá em menor medida, já que tantas características do desenho final parecem terem sido soluções criadas conscientemente dentro da forma da mancha inicial, que acaba funcionando mais como uma diretriz geral.

Figuras 11 e 12: O começo do processo e o resultado final, respectivamente



Fonte: WRIGHT, D. M. Another rorschach monsta!. Instagram: @davidmichaelwright. 24 de Nov 2022.

O pintor romeno Artush Voskanyan, em contrapartida, cria consciente e propositalmente imagens, não a partir de, mas simulando pareidolias através das interações entre os personagens e elementos de suas composições, semelhantemente a como Salvador Dalí concebe a instalação protagonizada por “*Mae West Lips Sofa*” (1938) e o pintor Giuseppe Arcimboldo elabora retratos de pessoas simulando seus traços faciais por meio da sobreposição de frutas, flores, etc.

Figuras 13 e 14: Pinturas por Artush Voskanyan



Fonte: VOSKANYAN, A. Armenia. Instagram: @artushvoskanyan. 2022 e 2021, respectivamente.

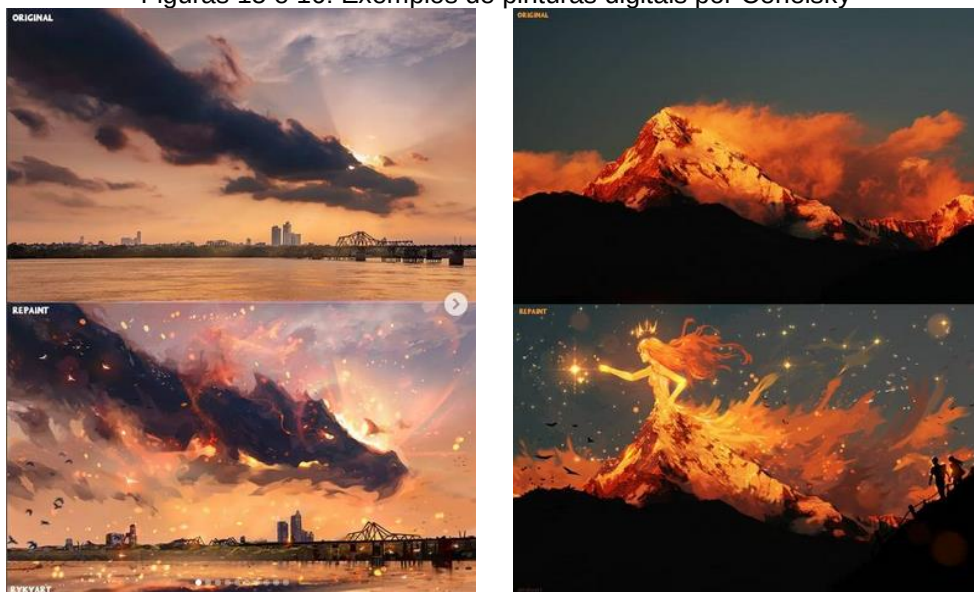
E por fim, o artista digital tcheco Zdenek Benjamin Cehelsky (@rykyart, no Instagram) é, sem dúvida, o criador com quem mais me identifiquei, vindo a conhecer seu trabalho somente após já estar num estágio avançado da produção da minha própria série. Cehelsky, em algumas de suas obras, busca as

pareidolias que lhe servirão como referência em fotografias de vastos cenários naturais, e principalmente nas formas de nuvens, exemplo mais popular de como e onde podemos perceber esses fenômenos. Isso faz suas pinturas serem mais voltadas à estética do sublime, enquanto eu busco o fantástico investigando elementos cotidianos, a princípio de proporções humanas ou ainda menores, cuja estética parece ser mais variada.

Além disso, Cehelsky, na maior parte de suas intervenções digitais sobre fotografias, apenas reaproveita estas últimas utilizando-as como fundo e/ou inspiração para criar arbitrariamente, já que elas majoritariamente não registram pareidolias. Portanto, por mais que o seu corpo de trabalho tangencie o conceito no qual me aprofundo, é notável uma clara diferença de direcionamento entre nossas produções.

Nas figuras a seguir podemos verificar imagens postadas no Instagram do artista, nas quais se observa seus resultados finais comparados às fotografias que lhe serviram de referência.

Figuras 15 e 16: Exemplos de pinturas digitais por Cehelsky



Fonte: CEHELSKY, Z. B. Tchéquia. Instagram: @rykyart. 2022 e 2021.

3. OUTRAS TENDÊNCIAS DESENVOLVIDAS

O segundo aspecto mais marcante desta etapa da minha caminhada enquanto artista e, por consequência, da série aqui defendida, foi a exploração e os avanços conquistados dentro de outras tendências previamente já existentes em minha produção.

Segundo Salles, a tendencialidade de um (a) artista consiste nos “rumos ou desejos vagos” que norteiam o processo de criação artística enquanto rede dinâmica (sistema complexo, não linear). A tendência permanece indefinida, uma potencialidade que só vem a se concretizar por meio da ação do (a) artista, guiando assim o fazer artístico na direção de um crescente discernimento do que lhe é ou não desejado em suas criações (SALLES, 2006).

Conceito este que consoa fortemente com o que Ostrower descreve como uma “(...) busca incessante de si mesmo”, na qual

(...) o indivíduo como que tateia no escuro. Ensaiaando e experimentando com diversos materiais e técnicas (...) sempre à procura de formas de identificação. Talvez as encontre, e talvez não. Mas é nesse contexto de busca interior, que devemos entender a importância dos acasos significativos e de mensagens de ‘inspiração’ que contêm. Constituem momentos, em que as circunstâncias se interligam de modo surpreendentemente significativo, de maneira (...) específica (...) (OSTROWER, 2013, p. 28)

E é por meio dessas conexões inusitadas, possibilitadas pelos acasos significativos enquanto pontes para tal, que o indivíduo se torna capaz de contemplar possibilidades novas em sua expressividade, seja no contexto de sua busca artística, ou mais amplamente vivencial. E conforme sua consciência se expande gradualmente, como observável pelo crescente leque de possibilidades que vai se tornando apto (a) a perceber, também se sente crescer enquanto ser humano em sua plenitude, alimentado por toda a riqueza de experiências adquirida ao longo do processo.

3.1 O figurativo dentro do abstrato e vice-e-versa

Outro dos aspectos mais marcantes em minha poética, potencializado pela premissa descrita no primeiro capítulo desta série, foi a presença do abstrato no figurativo e vice-e-versa.

Já me intrigava a forma como a adição de informações, mesmo que completamente vagas, facilmente descritas como apenas sujeira, “ruído” visual, se dentro de um contexto figurativo propício, e contanto que introduzidas de maneira coesa, fazendo sua presença marcante por possuírem ritmo, movimento e texturas dinâmicos, por exemplo, servem como grandes diferenciais, destacando muito os trabalhos em que se encontram de outras artes mais convencionais que já produzi.

O estudo a seguir, apresentado para o trabalho final da disciplina de Laboratório de Criatividade, cursada no 1º semestre de 2019, representa um dos meus primeiros experimentos bem-sucedidos nessa direção.

Figura 17: “Desfigurado”



Fonte: Elaborada pelo autor, grafite sobre sulfite, 2019.

O processo central para esta pesquisa revelou o quanto, quando se sujeita a um método experimental neste nível tal que ele é composto em maior parte pela casualidade, frequentemente parte dos resultados em que se chega transmitem imagens legíveis, mesmo que impossíveis, como já era de se esperar de uma técnica surrealista. Em outros casos, alguns elementos das figuras obtidas caem na abstração, por vezes estrutural, outras muito mais gestual, ou até se dissolvendo no sentido do espaço em branco da folha, como um punhado de areia sendo soprado ao vento. Mas há também uma última possibilidade: a de que uma parte do desenho se perca em algum grau de ambiguidade entre a abstração e a figuração. Talvez insinue sutil, mas não suficientemente algo de figurativo e, se é reconhecido como tal, isso ocorre mais devido ao contexto geral da composição como um todo, do que pelas características de sua representação por si só. Elementos esses que, por mais que claramente visíveis,

permanecem em parte nebulosos por ter tanto em comum com a abstração. Algo totalmente coerente com o teor experimental desta série e que, pessoalmente, penso ser muito interessante.

Fico bastante satisfeito, por exemplo, com como em “A Bruxa da porta” (p. 32), ou “Uma Brisa” (p. 35) consegui chegar num resultado em que a lógica do estudo mais antigo acima, ou de “Depois do Céu (p. 24) é invertida, já que as duas primeiras são composições majoritariamente abstratas, na qual a presença de poucos elementos figurativos altera completamente o sentido do desenho. Avanço experimental este que seu deu, a princípio, acidentalmente, mas que deixa pendendo o questionamento de até onde posso chegar explorando essa direção, uma “dúvida geradora”, algo que

(...) é ativador, exige algum tipo de continuidade do pensamento. Daí ter um papel importante naquilo que estou chamando de rede de relações que contribuem para o desenvolvimento do pensamento do artista. A dúvida gera possibilidades de respostas e, em outros casos, a pergunta desestabiliza campos até ali de segurança, posicionamentos tomados como certos. (SALLES, 2006, p. 131).

Mas confesso que, no momento, esta é apenas isso: uma dúvida. São inúmeros os questionamentos que podem ser levantados e possíveis direções a serem seguidas. Neste ponto, a única certeza que tenho em meio a tudo isso é de que só o tempo, se combinado com afinco, pode dizer o que o futuro reserva.

3.2 Acabamento híbrido entre o manual e o digital

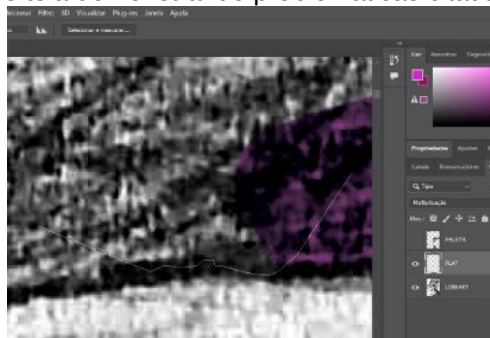
Outra das características notáveis na série aqui defendida é o acabamento das obras executado atravessando visivelmente o uso de suportes, tanto manual, no caso de desenhos a lápis visando linhas e texturas mais marcadas e intensas, quanto digital, com a finalização das obras por meio de pintura pelo Photoshop. Este último sendo um passo que considero de extrema importância para o processo como um todo, pois abre todo um leque de novas possibilidades estéticas muito mais dificilmente atingidas através do uso de materiais físicos. Representa um salto em termos de relevância para os resultados finais, já que os traz explicitamente para a atualidade

Esta outra tendência de longa data se concretizou em minha produção a partir do desvio, da subversão da forma como me foi ensinado quando mais jovem, com que ilustrações para o mercado de quadrinhos são

convencionalmente colorizadas. Prática essa em que os professores com que tive aula de desenho na época estavam bastante inseridos, por trabalharem profissionalmente no ramo.

Seja dentro deste contexto de histórias em quadrinhos, ou até mesmo para boa parte do mercado de ilustrações em geral, fui instruído que uma arte é considerada inacabada, insuficiente para se passar à etapa da colorização enquanto não for finalizada com tinta nanquim, ou utilizando recursos digitais que viabilizem um acabamento do tipo. Com exceção das vezes em que fosse eu mesmo o responsável por dar continuidade ao processo dali em diante, e contanto que o meu desenho à lápis fosse limpo o suficiente, de modo a não dificultar os passos seguintes. Pois a colorização digital começa com o que era chamado de *flat* (etapa em que todas as diferentes partes do desenho escaneado são recortadas utilizando a ferramenta Laço Poligonal, no Photoshop, e esta seleção é salva numa *layer*, ou camada de edição, à parte, como áreas preenchidas com diferentes cores totalmente sólidas, em preparação para a pintura digital propriamente dita), o que é muito mais dificultoso se feito sobre um desenho rústico, sujo, em que as linhas se confundem ou deixam transparecer esse recorte muito mais artificial em seu aspecto angular, característico do uso da citada ferramenta Laço Poligonal.

Figura 18: Captura de tela demonstrando problemáticas citadas no processo de *flat*



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Mas devido à dificuldade que possuía na época em traçar o desenho suavemente para o manter mais limpo (sempre tive a “mão pesada”, como meus professores colocavam), na tentativa de proceder da segunda forma explicada acima, chegava em escaneamentos tratados de tal forma que sua inesperada e impactante rusticidade me agradava bastante, mas que mais me frustrava tentando colorir, do que o contrário. Lembro como, apenas esporadicamente

obtive êxito em complementar poucos desenhos com um acabamento digital em tons de cinza, mas nunca havia de fato experimentado para além disso. E, portanto, durante um bom tempo, permaneci seguindo a formula convencional, como me foi ensinado.

Apenas mais recentemente, para um trabalho anterior à concepção desta série, já que havia obtido com êxito um resultado a lápis bem definido, mas também limpo, me ocorreu revisitar o método de colorir, sem finalizar a ilustração com tinta nanquim, uma interpretação fantástica do Sol que havia criado buscando a estética do sublime, já que as formas desse desenho pareciam ótimos veículos para tanto, por contarem com relativamente poucas informações as preenchendo. Nesta obra, fruto de um considerável levantamento de mais de quinze referências e bastante experimentação, consegui unir características próprias da minha técnica de desenho manual desenvolvida até então, com uma pintura tão explicitamente digital quanto possível, já que em momento nenhum fiz uso de *brushes* (Ferramenta Pincel, no Photoshop) ou qualquer outra ferramenta ou recurso que buscasse reproduzir a forma como materiais artísticos físicos se comportam, recurso muito difundido entre vários artistas digitais, visto que

O processamento digital, desde seu início, tem sido um meio de duplicação e simulação – podemos mesmo dizer: clonagem – da realidade, como forma de prever, antecipar, compreender e controlar os mais variados processos. Torna-se também um meio de expandir tal realidade, mas a esta expansão corresponde a um modo específico de percepção e representação. (BASBAUM, jan/jun 2013, p. 263).

Portanto, concentrei meus esforços em buscar extrair deste meio o que ele possui de mais característico: suas cores fortemente vivas ocupando áreas artificialmente delimitadas, não me contentando com um leque reduzido de possibilidades que materiais tradicionais já possibilitam. Isto foi realizado me limitando à utilização dos *brushes* padrões, dos mais básicos disponíveis no Photoshop, sem ajustar as configurações de opacidade dos mesmos ou suavizar as passagens de cor e/ou tons ao longo da pintura, mas almejando um resultado que fizesse referência ao que seriam atualmente consideradas etapas preliminares de um processo de pintura digital mais elaborado, e em consonância com o desenho à grafite, sem intervenções aproximando suas linhas de uma arte-finalização à tinta, como me havia sido instruído. Ao invés disso, meu objetivo passou a ser valorizar sua textura característica e a maneira

singular como um lápis nos permite marcar mais intensa e expressivamente uma folha.

Apenas o fundo da imagem conta com marcas de recursos mais específicos, porém mantendo o enfoque na busca por texturas rústicas para a composição, através da utilização de *brushes* que reproduzem a textura de superfícies metálicas enferrujadas e desgastadas, disponibilizados gratuitamente pela usuária “*photoshop-stock*” (2008), em seu perfil no *Deviant Art*.

Ao final, a meu ver, a impactante experiência estética oferecida pela mescla de técnicas descrita demonstrava por si só como era digna de servir como base para mais estudos e experimentações futuras.

O resultado pode ser, portanto, em grande medida classificado dentro do que Salles descreve em pintura como “obras que são processo”, pois nelas é dada “(...) ênfase na natureza de processo para descrever telas que deixam o percurso de construção aparente, ou telas que retêm o processo” (2006, p. 163), devido ao contraste resultante da justaposição das singularidades de ambos os suportes mencionados, porém buscando uma união coesa dos mesmos.

A obra intitulada “Depois do céu” consiste numa representação carregada de subjetividade do corpo celeste retratado, com base em um pôr do Sol que realmente testemunhei, há alguns anos atrás, cuja coloração parecia literalmente dourada, bastante diferente de como o vemos normalmente. E também em paralelo à essa experiência estética vivida, a pintura foi feita de forma análoga à de igrejas barrocas brasileiras, icônicas pela grandiosidade expressa por uma enorme riqueza de detalhes também dourados. Porém, almejei um resultado que possuísse identidade própria, dentre as várias outras interpretações da estrela com que tive contato através do levantamento de referências previamente mencionado.

Figura 19: “Depois do céu”



Fonte: Elaborada pelo autor, 2022.

Por sintetizar esta tendência, me pareceu pertinente partir desta obra também como estudo preliminar para como finalizaria os trabalhos da série aqui defendida, pois fiquei muito satisfeito com o resultado da união já descrita que ela representa e também já que, ao observar este Sol, inevitavelmente me questiono no sentido de que outras maneiras diferentes esta justaposição de técnicas ainda pode ser explorada, e quantas novas possibilidades podem ser geradas a partir disso. O que também caracteriza esta pintura como acaso interno, distinto da definição banal, corriqueira geralmente atribuída à casualidade, pois “ (...) vai além dos limites da ingênua constatação da entrada, de forma inesperada, de um elemento externo ao processo”, a partir do qual “(...) observamos que aceitar a intervenção do imprevisto implica compreender (...) que outras obras teriam sido possíveis” (SALLES, 2006, p. 148). Ou seja, denota a presença de alguma forma de critério, mesmo que inconsciente, imbuído de potencial disruptivo para com minha produção anterior.

Vale ressaltar como uma escolha criativa, num primeiro momento despretensiosa, de apenas seguir uma orientação passada por um professor, acaba inesperadamente fazendo desta pintura um possível ponto de partida para novos rumos inéditos em minha caminhada artística, um exemplo prático do conceito de “embrião ampliado”, momento em que

Alguma obra ou algumas obras iniciais mostram-se como chaves interessantes para compreender o todo até ali (...). Parecem conter células germinais daquilo que sustenta sua busca maior; têm, portanto,

forte potencial gerador, isto é, têm desdobramentos que seriam as expansões de embriões. Uma obra, neste caso, guarda um potencial, ainda não conhecido, de possibilidades a serem exploradas no desenrolar do processo (SALLES, 2006, p. 127).

3.3 Busca pela sinestesia

Mais uma razão pela qual se faz necessário desenvolver aqui sobre “Depois do Céu” é outra das tendências presentes em minha trajetória e produção que pode ser observada neste trabalho: a ambição antes articulada, em termos mais simples, como de não impactar seu (ua) espectador (a) apenas visualmente, mas também por meio de outros dos seus sentidos, explorando elementos e formas de modo a provocar diferentes tipos de percepção, ou até confusão sensorial. O que, no caso da obra citada, pode ser observado mais claramente na maneira como os raios da estrela foram retratados: parte tecidos. Pois, partindo do entendimento empírico, do qual todos nós compartilhamos, de termos sentido na pele como o Sol aquece a vida na Terra, esta sendo apenas um pequeno grão de areia perdido em meio ao vácuo congelante do espaço sideral, nosso Sol pode ser compreendido metaforicamente como um cobertor nos aquecendo durante uma noite muito fria. Ao mesmo tempo, os tecidos, dobrados e retorcidos, hora possuem aspecto de vegetação, crescendo rumo ao, ou a partir do núcleo solar, assim o apontando como centro a partir do qual a vida irradia, e para o qual cresce em direção (no caso da flora terrestre).

Estes tentáculos compositivos da imagem buscam sim, em primeiro lugar, afetar visualmente seu (ua) espectador (a) através, por exemplo, de ilusões de profundidade e movimento que criam, mas também pretendem simultaneamente provocar de forma tátil, ou seja, uma forma de sinestesia.

É necessário destacar que existem divergências tanto no universo artístico quanto no científico sobre a utilização da palavra sinestesia na arte. A abordagem mais comum é utilizar a palavra em seu sentido etimológico (do grego: *syn* - união, junção + *esthesia* - sensação, percepção), ou seja, a sinestesia na arte como busca pela união dos sentidos. Por um lado, esta ideia está presente em pesquisas estéticas que visam criar proposições artísticas (...) com o objetivo de estabelecer correspondências entre sensações de diferentes modalidades. Por outro, esta união sensorial é tratada como um tipo especial de estado perceptivo, pré-linguístico, no qual todos os aspectos sensoriais de um indivíduo são unificados como uma só experiência. Alguns autores relacionam este estado à *percepção gestalt*, a estados de consciência culturalmente denominados como ‘espirituais ou místicos’ e à sinestesia como tradução/recriação dos

sentidos. ” (BERGANTINI, 2019, p.231-232).

Aparentemente, ocorreu uma contaminação mútua entre os anseios de união sensorial dos artistas, as pesquisas sobre sinestesia como fenômeno neurológico, e a utilização do próprio termo sinestesia na arte para caracterizar obras que não poderiam se enquadrar nas definições estritas de sinestesia da ciência. Por um lado, pesquisadores da psicologia e neurociência utilizam exemplos da arte e da filosofia para ilustrar o que seria o conceito de união sensorial que os sinestetas – seus objetos de estudo – apontam. Por outro, historiadores da arte, artistas sinestetas e não-sinestetas interessados em provocar esses cruzamentos perceptivos utilizam o termo sinestesia para se referir às obras criativas que propõem este tipo de relação. Contudo, tanto o conceito de sinestesia para os cientistas quanto o dos artistas está em constante mutação. Existem, além disso, alguns posicionamentos que tentam expandir a definição de sinestesia na ciência (proposta de sinestesia forte e fraca, por exemplo). (BERGANTINI, 2019, p.7).

Na realidade, mesmo não sendo sinesteta, nome dado à uma minoria de indivíduos capazes de sentir sinesteticamente com frequência inata e notável durante suas vidas, pessoalmente, pude experimentar tal fenômeno algumas poucas vezes, como a grande maioria das pessoas. Mas elas me foram muito marcantes, e foi a partir destas vivências, memoráveis por sua intensidade sensorial e consequente carga emotiva, que nasceu minha tendência de almejar incorporar esse tipo fascinante de percepção dentro de minha produção artística. Inclinação essa que, ao que tudo indica, já é bastante presente durante pelo menos os últimos dois séculos nas artes, e entre grandes nomes.

Bergantini observa como essa busca por provocar um cruzamento sensorial se faz bastante presente ao longo da História da Arte, aliás há mais tempo do que existem estudos científicos tratando do tema (2019), e levanta como este

(...) instigou (...) poetas (Charles Baudelaire - 1821-1867 - e Arthur Rimbaud - 1854-1891), pintores (o já citado Kandinsky e Piet Mondrian - 1872-1944), e atores (Mikhail Chekhov - 1891-1955). Além disso, os anseios de união sinérgica das artes, propostos pelo *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total) de Richard Wagner (1813-1883), se tornaram cada vez mais difundidos na comunidade artística. (BERGANTINI, 2019, p. 229).

Também vale ressaltar como esta busca no âmbito das artes não deixa de ser válida caso um (a) artista não esteja inserido (a) nesse recorte minoritário de pessoas, já que, como a autora desenvolve, até mesmo obras de arte concebidas por sinestetas de fato, apenas podem ser consideradas obras em que se há a busca pela sinestesia, caso elas houverem sido deliberadamente

elaboradas com este intuito (2019). Soma-se a isso o fato de como, por si só, a habilidade inata de um (a) sinesteta em perceber desta forma tão singular pode não dizer nada a respeito de sua proficiência em transmitir ou comunicar artisticamente sensações do tipo (2019).

Hipoteticamente, como é apontado que já foi o caso com Scriabin, por exemplo,

(...) o impacto de *O espiritual na arte*, de Kandinsky, não seria reduzido se um pesquisador encontrasse algum documento indicando que as associações propostas pelo pintor não eram de natureza perceptiva. (BERGANTINI, 2019, p. 231).

Também vale ressaltar como não-sinestetas, por mais que realmente o façam apenas com uma frequência muito menor, ainda são capazes de experimentar este tipo de percepção. O empenho historicamente empregado em tratar dessa questão de forma satisfatória pode ser notado quando Basbaum observa convergência no modo como artistas

(...) sinestetas e não sinestetas parecem ter como referente a mesma experiência cognitiva. Descrevem uma espécie de caleidoscópio dinâmico de sons e imagens abstratas – fogos, fotismo, cores, formas angulares, névoas sensuais – superpondo-se em movimentos diversos, formando como que uma interface de sensações que pode remeter tanto aos sinestetas quanto aos artistas” (BASBAUM, jan.-jun 2012, p. 251).

Mas o que torna pertinente tratar desta questão no contexto da produção aqui defendida, esta segunda tendo como premissa basal a explicada ao longo primeiro capítulo dessa pesquisa, é o fato de ambas lidarem diretamente com formas de exploração da percepção e, conseqüentemente, da realidade, pois como já amplamente discorrido, e por distintos campos do conhecimento como a Fenomenologia e a Antropologia da Percepção, a percepção humana desempenha o papel de nos possibilitar compreender os meios em que nos inserimos, tal como seus diferentes níveis.

Se por um lado, instrumentalizar o acaso e um fenômeno perceptivo, utilizando pareidolias como pontos de partida para produzir arte, faz uma forma de exploração da percepção presente na gênese desta série, por outro, almejar provocar alguma forma de sinestesia em seus (uas) espectadores (as) também o faz no último elo dessa corrente sobre o qual ainda consigo estender meus esforços. Desta maneira, há maior coesão entre tema e execução dos trabalhos, o que busca maximizar a sua força poética, potencializar seu impacto.

Ainda sobre a maneira como procuro causar este efeito sinestésico, “coesão” e “associações” são conceitos chave além, é claro, do óbvio empenho técnico para uma execução satisfatória dos mesmos.

Dentre os possíveis meios para se buscar transmitir sinestesia em arte, Bergatini descreve três: o metafórico, o mnemônico e como simulação. Destes, os cujas definições são mais pertinentes em minha pesquisa são os primeiros dois, pois a sinestesia como simulação descreve os casos em que a própria arte é como uma representação de uma das possíveis formas de se experienciar sinestesia, e pode ser observada em obras que reúnem estímulos de diferentes domínios sensoriais justapostos, buscando grande coesão entre si, o que é impraticável dentro de representações pura e simplesmente visuais como as que produzo, já que o estímulo projetado por estas é restrito ao sentido da visão. Este meio de busca pela sinestesia foi muito comum em filmes de vanguarda europeus da primeira metade do século XX, como *Ballet Mécanique* (LEGER, ANTHEIL, MURPHY e RAY, 1924), além de em diversos trabalhos de videoarte ao longo da história e até os dias de hoje.

Já a abordagem mnemônica da sinestesia em arte é observável em obras cujos elementos despertam sensações de domínios outros, além de pelo qual são captadas, por meio da memória que temos para com tais objetos e/ou representações. *Le déjeuner en fourrure* (1936), de Meret Oppenheim (1913-1985) exemplifica com maestria este mecanismo:

Figura 20: *Le Déjeuner en Fourrure* by Meret Oppenheim, 1936



Fonte: Womennart.com. c2018.

Ela demonstra como o entendimento comum de uma xícara, nossa familiaridade empírica, quase geradora de um reflexo condicionado para com este objeto tão cotidiano, se somada à sensação insinuada por uma textura tão

aberrante como a introduzida pela materialidade que a obra acrescenta, nos induz a sentir, por inferência, como seria beber de uma xícara tão bizarra.

E por fim, a busca pela sinestesia em arte pelo meio metafórico é realizada a partir de produções cujos estímulos afetam um único dos sentidos, mas buscam uma relação para com sensações de outros domínios, como Wassily Kandinsky fazia, por exemplo, ao produzir inúmeras telas com o intuito de traduzir e/ou interpretar sons em elementos visuais, tão explicitamente ao ponto de intitular várias de suas obras em referência a números musicais.

Em “Depois do Céu”, por exemplo, nota-se a busca por sinestesia pela abordagem mnemônica contida na forma arbitrária com que foram retratados os raios do Sol que, ao se assemelharem a cobertores, ou longos tecidos, nos remetem à sensação tátil de “calor”, por intermédio da convencional relação empírica que todos possuímos com estes itens.

Já a busca pela sinestesia como metáfora está presente, em primeiro lugar, no calor transmitido por meio da expansividade insinuada pela composição como um todo, tal qual em vários de seus elementos isolados. E depois, mais intensamente no ritmo abrasivo que os grafismos a lápis no interior do núcleo do Sol criam entre si, estes potencializados pela pintura digital os sobrepondo, e cujo primeiro intuito era de traduzir o brilho solar amorfo para o contexto de um desenho de linhas.

Figura 21: *Close do centro do desenho a lápis de “Depois do céu”*



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Acima deste primeiro nível de linhas à lápis, o seu acabamento conta com outros três diferentes: uma cor base entre o laranja e o ocre, resultado da soma de duas *layers* do Photoshop se somando no modo “multiplicar” (uma das diferentes opções possíveis a serem selecionadas para *layers* se sobrepondo),

um segundo nível contando com grafismos mais claros, executados em negativo por meio de apagamentos na segunda das *layers* anteriores, e, por fim, o terceiro e último em outra *layer* acima adicionando grafismos em amarelo vivo à mistura. Cada um desses níveis foi elaborado de forma a dialogar com o anterior sugerindo movimento, a crepitação das labaredas da superfície solar num ritmo revolto, caótico, em ebulição, algo claramente consoante com a definição já citada de Basbaum de um “(...) caleidoscópio dinâmico de sons e imagens abstratas (...)” (2012), enquanto aspiração em linhas gerais da busca por sinestesia em artes.

É notável como estes cruzamentos sensoriais, assim como as diferentes possíveis lógicas empregadas para induzi-los, operam a partir de inferências com base em elementos já presentes, tanto interna quanto externamente a seus (uas) observadores (as).

A percepção sinestésica pode ocorrer quando, a partir de determinado estímulo, nossa percepção infere, deduz outro análogo ao primeiro. Este segundo, porém, pertencendo a um domínio diferente dentre os cinco sentidos. Todavia, o sentimos como se ele fosse de fato real, quando na realidade, esta sensação que nos preenche dificilmente poderia ser definida como algo para além de uma inferência, pois não existe maneira objetiva e/ou consensual de se traduzir um som em cor, ou gosto, etc. uma vez que definições relacionais do tipo são totalmente dependentes do vocabulário perceptivo exclusivo de cada indivíduo. Este, por definição, condicionado por toda uma torrente de conteúdos vivenciais sobre os quais não possuímos controle. Evidentemente, contextos diferentes entre si constituem solos mais férteis para conexões, inferências e/ou abduções também distintas.

Segundo Salles (2006 apud Colapietro, 2003), o conceito de processo de criação enquanto rede dinâmica também se desenvolve a partir de uma lógica inferencial na qual, em suma, a partir de elementos pré-existentes, podem ser cogitadas e experimentadas alterações de todo o tipo sobre este sistema complexo, mesmo que por meio de interferências, à princípio, aparentemente pontuais sobre seus componentes, uma vez que estas também são dotadas de potencial transformador para com o sistema como um todo, conforme descrito pela Gestalt.

E o mesmo pode ser dito sobre a pareidolia que, conforme previamente estabelecido, constitui, mesmo que de forma inconsciente, uma produção arbitrária de um novo significado para algo, com base no que aquilo é de fato, mas também em todo nosso repertório perceptivo e psicológico, e como estes selecionam tendenciosamente a realidade ao nosso redor.

Estes três conceitos aqui desenvolvidos, portanto, são paralelos e tornam-se compatíveis se introduzidos na mesma produção artística devido à sua forma tangente de operar com base em uma lógica inferencial, se expandindo através de saltos na forma de conexões inéditas e inusitadas entre seus elementos já constituintes, ou da integração de novos elementos, por meio do conceito que Peirce nomeia de “abdução” (1989).

4. O PROCESSO EM MAIS DETALHES

4.1 A Bruxa da Porta

Figura 22: Registro de pareidolia utilizada como referência



Fonte: Acervo pessoal, por Daniel Zivko, 2022.

Figura 23: A Bruxa da Porta



Fonte: Elaborada pelo autor, 2019.

Para além de como o meu papel na percepção das pareidolias não foi um de observador passivo, o processo da concepção destas obras revela como elas não podem ser inteiramente caracterizadas como pura e simplesmente desenhos de observação, independentemente de terem seus pontos de partida em atos de apropriação. Isto ocorre pois interpretei arbitrariamente grandes porções das ilusões utilizadas como referências, não apenas afim de potencializa-las, mas também, e primeiramente, de torna-las inteligíveis para quaisquer espectadores (as). Este é um aspecto importante desta produção a se considerar pois, como já explicado anteriormente, uma pareidolia, diferentemente de uma representação imagética elaborada conscientemente, pode nem ao menos ser percebida como imagem pelos que lhe cercam, mas ser dispensada e logo esquecida como apenas algo ininteligível. E o mesmo vale para várias das partes que a compõe.

No caso de “A Bruxa da Porta”, uma vez que, além de muito rica em detalhes, a referência utilizada foi uma imagem formada nos veios da madeira de uma porta, ou seja, de uma superfície bastante reflexiva, a luz do ambiente foi um fator determinante para como várias partes desta arte foram elaboradas. Isto ocorreu pois, como na época ainda não possuía conhecimentos de fotografia em estúdio (ambiente controlado) para registrar esta referência de forma satisfatória, me encontrei limitado a trabalhar neste desenho apenas durante os horários do dia em que a iluminação natural daquele ambiente fosse clara o suficiente para que pudesse ver nitidamente as partes menores e detalhes daquela imagem, mas não excessivamente, ao ponto de que a porta refletisse a luz na forma de uma bola branca, ofuscando muito da figura.

O resultado foi que, como a iluminação de diferentes dias também é uma variável, em datas distintas eu percebia partes do corpo da bruxa de formas também diferentes. Enfim, dado algum tempo de correções infinitas e fúteis em que estas circunstâncias desaguavam, isso me obrigou a adotar uma regra de não fazer mais alterações em partes da imagem que já houvessem sido dadas como acabadas previamente.

Como a esta altura a proposta era uma mais de estudo, do que algo que poderia ser explorado para se tornar uma série, o resultado final do desenho à grafite terminou tão rico em detalhes, que tentativas de intervenção digital se mostraram contraproducentes na excessividade que representavam, pois não

sobrar espaço na composição para adicionar mais informação a ela sem que isso acarretasse na perda de potência visual ao longo de várias partes do desenho, já suficientes e mais coesas sem a adição de ainda mais grafismos, por exemplo. Ou seja, mais do que fútil, seguir por este caminho, pelos experimentos que conduzi nesse sentido, parecia mais roubar vitalidade da personagem do que somar a ela, visto que seu semblante, já executado anteriormente, foi concebido sem prever a inserção de ainda mais informação.

Portanto me limitei a adicionar digitalmente algo análogo a uma *velatura* (expressão utilizada em pintura a óleo para denominar uma camada de tinta bastante diluída, que funciona como um “véu” de cor), na forma de uma *layer* no modo “sobrepor” acima da arte em grafite, a preenchendo totalmente com um tom de azul claro gélido e sólido, que tanto contribui para o ar espectral da bruxa, quanto não prejudica os contrastes da imagem, como um tom mais escuro ou vivo o faria, roubando sua intensidade, como pode ser observado pelo registro abaixo de um experimento realizado.

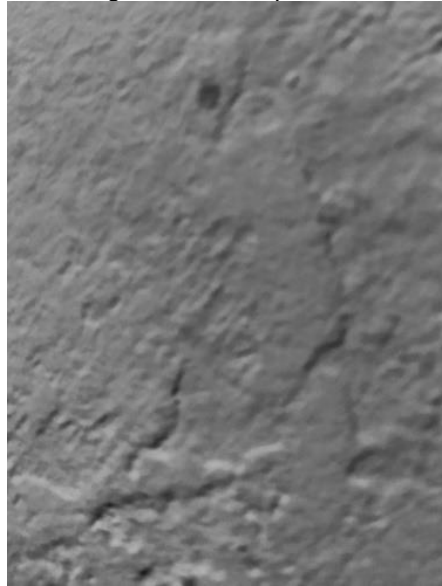
Figura 24: Experimento demonstrando incompatibilidade entre a proposta e o uso de cores mais vivas para a etapa descrita acima



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

4.2 Uma Brisa

Figura 25: Registro tratado digitalmente da pareidolia utilizada como referência



Fontes: Elaborado pelo autor, 2020.

Figura 26: "Uma Brisa"



Fonte: Elaborada pelo autor, 2022.

O segundo trabalho desta série, baseado numa pareidolia também percebida durante este período estendido que passei na casa dos meus pais, foi notada em uma ranhura na parede do meu quarto, ao lado da minha cama.

Com o intuito de contornar tanto quanto possível as dificuldades do processo mencionadas anteriormente, deste ponto em diante passei a fotografar com o celular as pareidolias para, utilizando estes registros como referência, poder trabalhar nos desenhos com mais facilidade, observando as referências pelo computador, além de tratar estes registros fotográficos com o controlador de níveis do Photoshop (Ctrl + L), o que permitiu os escurecer, assim facilitando a visualização de elementos, antes mais nebulosos, das figuras.

Como é facilmente observável no resultado final, a metade inferior da referência acabou se mostrando um conjunto de elementos abstratos informais, devido à enorme fluidez que transmitem. O que, em contraste com a cabeça e o manto da personagem, estes mais facilmente identificáveis, me obrigou a interpretar tais formas abstratas buscando uma coesão compatível com as partes mais figurativas da obra. Assim, o resultado, com exceção da cabeça e da capa da figura, conta com abstrações extremamente irregulares e orgânicas que, no ritmo que criam através dos espaços negativos entre si e nas linhas que cruzam vários destes de uma vez só, transmitem a sensação de que o corpo do ser representado está se desfazendo no ar.

Portanto, para o acabamento à lápis, optei por um contorno mais suave e econômico, desta vez sem adicionar muitas texturas ou preenchimentos durante esta etapa.

E durante a fase de pintura digital, buscando coerência para com as características já obtidas ao fim da etapa anterior, optei por utilizar tons pasteis, cores mais amenas, porém que explicitassem em seus contrastes uma tangente para com o colorido vivo, historicamente tão característico da arte abstrata.

Uma vez satisfeito com um preenchimento das cores base que me parecessem compatíveis sobre as formas desenhadas à lápis, apenas restou as suavizar e acrescentar transições e volumes, para que este colorido não ficasse gritante demais, assim destoando da sensação geral de leveza imbuída no semblante da personagem.

Figura 27: Etapa descrita do processo de colorização



Fonte: Elaborada pelo autor, 2022.

Mas nesse ponto, apesar de compreender que acrescentar mais informação sobre a figura apenas prejudicaria o trabalho, ainda não se fazia presente um senso de unidade entre as cores adicionadas. Portanto, prossegui experimentando no sentido contrário, de remover informações da composição até que, novamente, um acaso fez com que tudo se encaixasse: apenas desliguei a visibilidade da *layer* em que as cores base estavam.

O resultado foi que os tons mais vivos continuavam presentes nas áreas antes mais escuras das formas, numa espécie de alto contraste colorido. Desta maneira, o branco do próprio *canvas* (termo que designa o equivalente em mídias digitais à cor branca de uma folha física) da imagem passou a desempenhar o papel de fio condutor, tanto entre as diferentes partes da personagem, como para com o fundo vazio. Uma mudança que consoa forte e pertinentemente com a sensação de que o ser está se desfazendo, se fundindo com o fundo.

Intitulei a obra de “Uma Brisa”, força de expressão coloquial equivalente a “uma viagem” (no sentido de “devaneio”, “digressão exagerada”), que expressa simultaneamente como o ser retratado não pode ser descrito precisamente, e a proximidade entre seus elementos figurativos para com o próprio ar (pelo sentido literal da palavra “brisa”), pois a figura tem cabeça de pássaro, animal que voa, e está, ao se desfazer, se tornando um com o ambiente a sua volta (“*vanishing in thin air*”, como transmite tão bem a força de expressão do inglês).

4.3 Lua de outono

Me deparei com a pareidolia que inspirou este próximo trabalho enquanto caminhava pela rua, quando, olhando para a calçada, vi uma folha de árvore amarela, despedaçada e caída no chão, na qual inferi a representação de um rosto humanoide estilizado.

A direção temática a se seguir a partir desta fonte de inspiração me ocorreu, não apenas partir da ilusão na folha em si, mas também da sensação que “fundo” da cena me transmitiu: o chão cinza me remeteu imediatamente ao solo lunar. E o formato do rosto que vi nela, pensei, poderia ser facilmente transposto para a figura arqueada da Lua em sua fase minguante, assim como servir estilisticamente de base para se trabalhar o resto dos elementos ao longo desta.

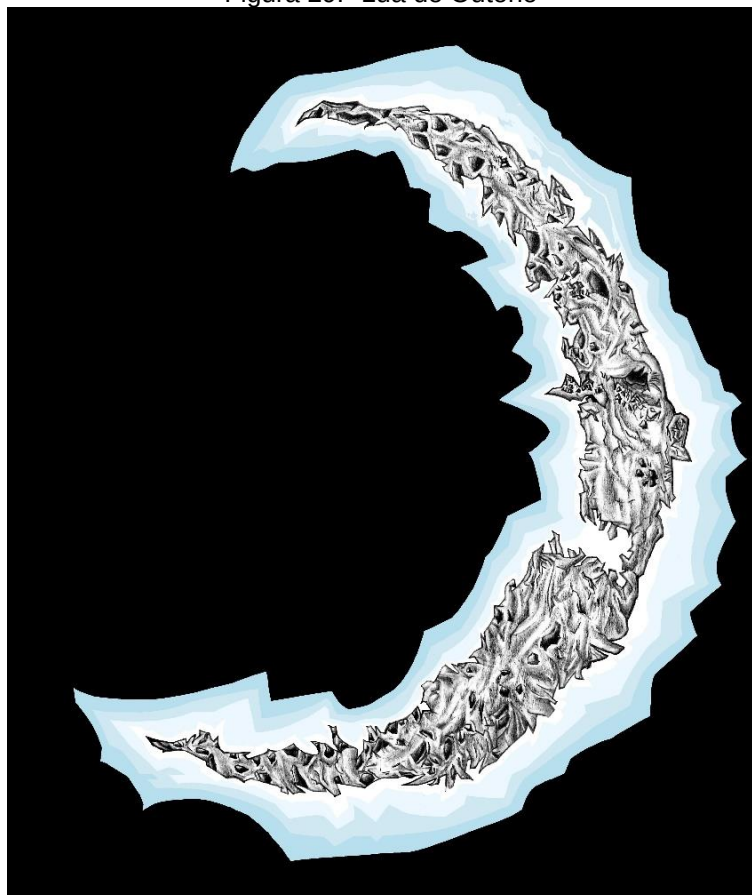
Figura 28: Registro de pareidolia utilizado como referência



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Tendo enquadrado e esboçado o formato desta fase da lua, utilizando como referência para isto a icônica logo da *Dreamworks Animation*, enxertei sobre o centro desta forma, adaptando conforme julgasse pertinente, minha interpretação da face que havia enxergado na folha seca, a completando conforme necessário a partir de um *screenshot* da personagem Marietta Loredó, do jogo *The Witcher 2: The Assassin of Kings*.

Figura 29: "Lua de Outono"



Fonte: Elaborada pelo autor, 2022.

Figuras 30 e 31: Logo da *Dreamworks Animation* e captura de tela da personagem citada, respectivamente



Fontes: ERROR 0405, WIKIA LIBER PROELIIS e "MarshalMeLee". *The Witcher 2: The Brutal Death of Marietta*. Youtube. 28 de maio de 2011, respectivamente.

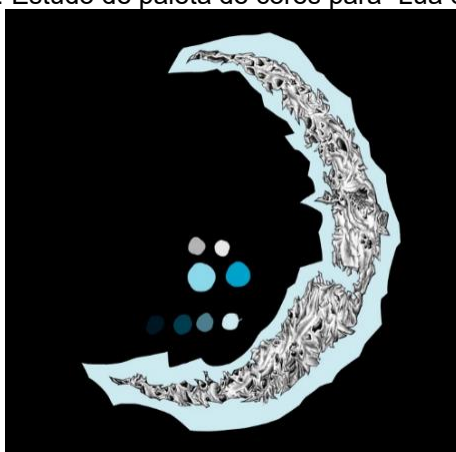
O resto da longa e curva figura foi pensado a partir de um registro real da superfície lunar como referência, porém sempre mantendo o rosto ao centro como referencial para a estilização do resto dos elementos da composição, almejando coesão entre todas as partes, não a soma de informações destoantes, oriundas de referências distintas.

Quanto ao acabamento digital que daria ao desenho, o objetivo foi de transmitir um brilho cristalino tão frio quanto possível, condizente com a aura fantasmagórica deste satélite natural e do rosto cadavérico obtido ao fim da etapa anterior.

Isto se deu, em primeiro lugar, deixando o protagonismo do acabamento da Lua em si, não de seu brilho, exclusivamente para o próprio grafite. Pois não haveria necessidade de intervir com o Photoshop nesta área central, já que planejava representar a irradiação de uma aura luminosa somando à personagem cinzenta ao centro, com as cores a contornando.

Depois disso, através de experimentações, concluí que os tons mais adequados para tal seriam de azuis dos mais claros, bem próximos ao branco, dispostos numa passagem cujas cores se tornam gradualmente mais vivas, a partir da Lua, no sentido do fundo preto. O formato dessa aura é bastante estilizado, visando fazer referência, através de seu aspecto angular e pontiagudo, a algo como uma pedra de gelo natural ou estalactite, portanto sutilmente aludindo de maneira sinestésica à ideia de “frio do espaço”, por meio de uma abordagem mnemônica.

Figura 32: Estudo de paleta de cores para “Lua de Outono”



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022

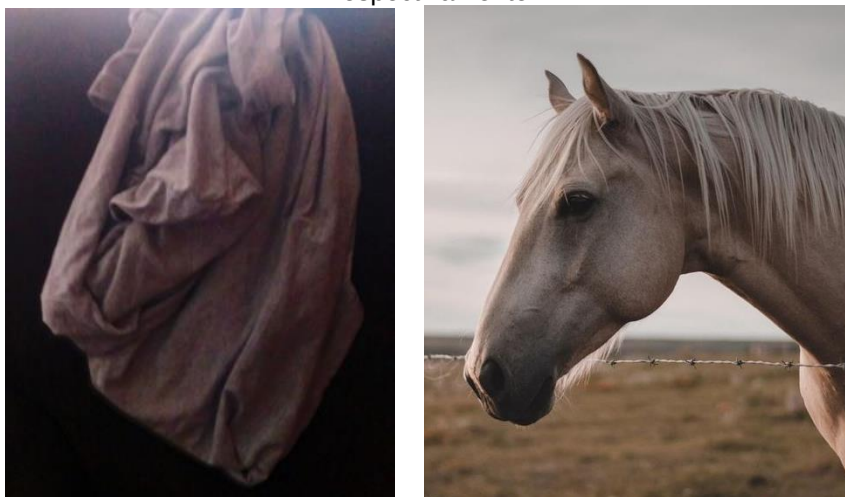
Intitulei esta obra de “Lua de Outono”, me apropriando de um dos versos da música “*I Am the Highway*” da banda *Audioslave*, já que a obra retrata uma Lua minguante (“Minguar, verbo intransitivo: Tornar-se menor; diminuir, decrescer [...] Faltar, escassear: minguar a munição” [Minguar. Dicio.com.br.]), fase lunar cujo nome serve de paralelo, descrição também adequada para o estado em que a folha de árvore utilizada como referência se encontrava quando me choquei

com ela: simbolizando o Outono por estar completamente amarela, mas, para além disso, seca, se desfazendo, de tão quebradiça (já minguada). Título esse que, depois de já definido, me surpreendi ao ver também nomeando um *haikai* de Chiyo – ni (século XVIII), citado por Plaza (2008) em Tradução Intersemiótica:

“Lua de outono
Mesmo caminhando
Mesmo caminhando
Um céu de outro lugar” (p. 150)

4.4 Pé de Pano

Figuras 33 e 34: Registro fotográfico da pareidolia e fotografia utilizadas como referência, respectivamente



Fontes: Elaborado pelo autor, 2022 e imagem amplamente circulada pelo Pinterest, respectivamente.

A pareidolia que serviu de premissa para este próximo trabalho surgiu de uma maneira especialmente inusitada.

Em uma tarde de final de semana, peguei no sono deitado sobre um sofá na sala de TV da república em que moro. Quando acordei, ainda sem óculos, me deparei com uma camiseta que algum dos colegas que também moram aqui havia jogado sobre o sofá em frente ao no qual eu dormira. Ou seja: do meu ponto de vista, quando fechei os olhos não havia nada, quando abri, literalmente, lá estava! Sem nem conseguir pensar a respeito, e acredito que em grande medida por ainda não ter acordado direito, examinei aquela cena durante vários minutos antes de levantar, quando despertei.

Figura 35: Pé de Pano



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Pesquisando online, encontrei a figura 34, inusitada e inclusive convenientemente semelhante com a fotografia da camiseta dobrada.

A partir dela, para tornar o que percebi no tecido dobrado inteligível para terceiros, acrescentei ao desenho o nariz, a boca, as orelhas e corriji o olho do animal, o qual foi necessário realocar mais acima no desenho, pois, na posição em que se encontrava inicialmente, estava próximo demais do focinho, o fazendo parecer mais curto e passando a impressão de que a figura representava um cachorro.

Em seguida, foi necessário adicionar sua crina, este elemento tão icônico do cavalo. A primeira tentativa foi feita ligando as linhas que compunham a metade à direita do desenho, por meio de inúmeras pequenas dobras, mas o resultado deixou muito a desejar por vários motivos.

Portanto recorri a mais uma referência diferente: a foto de um cavalo de Prewalski, também capturada num ângulo bem semelhante, e cuja crina não é escorrida, portanto não cobriria partes da referência inicial.

Figuras 36 e 37: Fotografia utilizada como referência e registro do processo demonstrando a sobreposição insatisfatória de cor base sobre finalização à grafite, respectivamente



Fontes: iStock, Dez. 2006, e elaborado pelo autor, 2022, respectivamente.

Mas, quanto ao acabamento digital, como as sombras deste desenho à mão infelizmente terminaram próximas demais de degradês suaves, apenas ao adicionar uma cor base sobre elas, grande parte do acabamento em grafite já se perdia. E como insistir em seguir por este caminho implicaria na necessidade de basicamente descartar muito do que já havia sido feito manualmente, para refazer digitalmente (algo bastante fútil), optei por, assim como em Lua de Outono, estabelecer este diálogo entre técnicas manuais e digitais contornando o desenho à lápis com um fundo feito no Photoshop.

Como ainda não havia tentado nada do tipo nesta série, decidi experimentar no sentido de um fundo mais gestual, que transmitisse a ideia de movimento, já que o cavalo é um animal icônico pelo seu galope, sua velocidade. E para tanto, baseei a paleta de cores deste gestual em fotografias de pastos naturais.

Figura 38: Paleta de cores extraída da imagem utilizada como referência através do site colors.co



Fontes: ADOBE STOCK e colors.co.

Por fim, faltava solucionar o problema da incoerência entre um desenho a grafite mais rústico contra um fundo de cores suaves. O que, após experimentar com diferentes configurações no Photoshop, resolvi com a aplicação de um filtro para fotografias *Deep Blue* na *layer* do desenho, com 40% de intensidade, assim suavizando as texturas e o tom do grafite o suficiente para que ele dialogasse adequadamente com o fundo digital.

Como o resultado final é de um animal de pelo branco, criado a partir da posição e dobras de um tecido, intitulei a obra de “Pé de Pano”, em referência à montaria e companheiro do protagonista do clássico desenho animado “Pica-Pau”, o que não só faz jus à materialidade que deu origem a este trabalho (uma peça de roupa, um tecido, ou seja, pano), como também transmite uma carga lúdica consistente com um ato criativo tão próximo da brincadeira de tentar enxergar figuras de animais nas nuvens.

4.5 Onironauta

Figura 39: Registro fotográfico da pareidolia utilizada como referência



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Esta próxima obra teve como ponto de partida uma mancha d' água que se formou na camiseta que eu vestia, após utilizá-la como toalha para secar as mãos depois de escovar os dentes, certa vez. Nela, percebi uma mulher de perfil, com os olhos vendados por uma máscara de dormir e formas que lembravam penas na parte superior de sua cabeça, a adornando.

Neste caso, o título já estava presente desde o começo do processo, pois o nome provisório “Onironauta”, com que havia separado os registros fotográficos de referência no meu computador, expressa muito bem tanto o

caráter exploratório da própria premissa desta série, como a contradição entre os adereços que a personagem usa: algo que sugere recolhimento, no caso da máscara de dormir, em contraste com penas ornamentais sobre sua cabeça, eu já havia idealizado, carnavalescas, que remetem a programas sociais tão expansivos quanto a data em que o uso deste tipo de apetrecho é mais comum, como perambular sem destino pelas ruas de uma cidade à noite.

Figura 40: "Onironauta"



Fonte: Elaborada pelo autor, 2022.

Da soma destes dois aspectos dissonantes da figura, surge o sentido de vagar enquanto recolhido, sintetizado no ato de sonhar, no qual experimentamos diversas realidades até mesmo impossíveis, sem nem mover um músculo, conforme expresso pelo termo

Onironauta (do grego *óneiros*, sonho, e *náutés*, navegante/explorador) é uma pessoa que explora sonhos lúcidos, dominando-os e conduzindo seus eventos, habilidade conhecida como Onironáutica, do inglês *Oneironautics*. (Onironauta. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre [San Fransico, CA: Fundação Wikipédia], 2017.)

Durante a etapa de desenho de observação a lápis, foi bastante desafiador manter-me fiel à uma forma tão complexa e de contorno extremamente nebuloso, como a dessas manchas.

Mas, antecipando como reproduzir detalhe por detalhe de todas as passagens do preenchimento destas seria impraticável, me permiti interpretá-las muito mais livremente, desta vez com rasuras bastante rústicas e marcadas, através de verdadeiros rabiscos com espaços negativos consideráveis entre si, para poder unir o trabalho a lápis adequadamente ao digital desta vez.

Para as partes do desenho que corresponderiam à orelha da mulher, máscara de dormir e às penas, busquei mais referências, imagens consistentes com as cargas simbólicas já atribuídas à primeira ilusão.

Figuras 41 e 42: Duas das imagens utilizadas como referências para esta criação



Fontes: CLAUDIA, 9 de Fev. 2017, e NUÑEZ, LILIAN, (lilian nuñez). Pinterest: usuário Pinterest, respectivamente.

No decorrer da etapa digital do processo, me permiti riscar mais violentamente com as cores em algumas áreas da imagem, da mesma maneira como costumo fazer com o próprio grafite.

Primeiramente, tendo definido quais seriam as cores base para a pintura em uma primeira *layer* acima do desenho a grafite, descobri como trazer brilhos fortes sobrepondo as linhas rústicas da primeira etapa manual do processo, de modo que estes não ocultassem, mas somassem à esta mescla. Adição esta, a partir da qual, conclui que um trabalho visando esta fusão entre intervenções pelo Photoshop e hachuras a lápis funciona mais harmoniosamente se elaborado tendo em mente, desde o princípio, que nas partes mais escuras da

obra deve predominar o grafite, com as adições digitais como coadjuvantes, e nas partes mais claras, vice-e-versa.

Figura 43: Detalhe da pintura digital de "Onironauta"



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

No caso do fundo, um tom de azul profundo sugerindo um céu noturno se mostrou insuficiente, portanto o substitui pela cor preta sólida, preenchida por diversos pequenos pontos brancos espalhados, insinuando estrelas, feitos utilizando um *brush* que busca reproduzir um efeito de respingos de tinta.

Desta forma, ela, em sonho, vagueia pela noite, como o vento soprando o seu cabelo e o nariz empinado, determinado sugerem.

4.6 Ser de Luz

Por fim, esta criação foi a em que se fez necessário o uso do maior número de referências além da própria pareidolia que a deu origem: um rosto de algum tipo de criatura que inferi nos ornamentos da placa para suporte do interruptor de luz do meu quarto, que inclusive fica ao alcance do meu braço enquanto uso o computador.

Figura 44: Registro fotográfico de pareidolia utilizada como referência



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

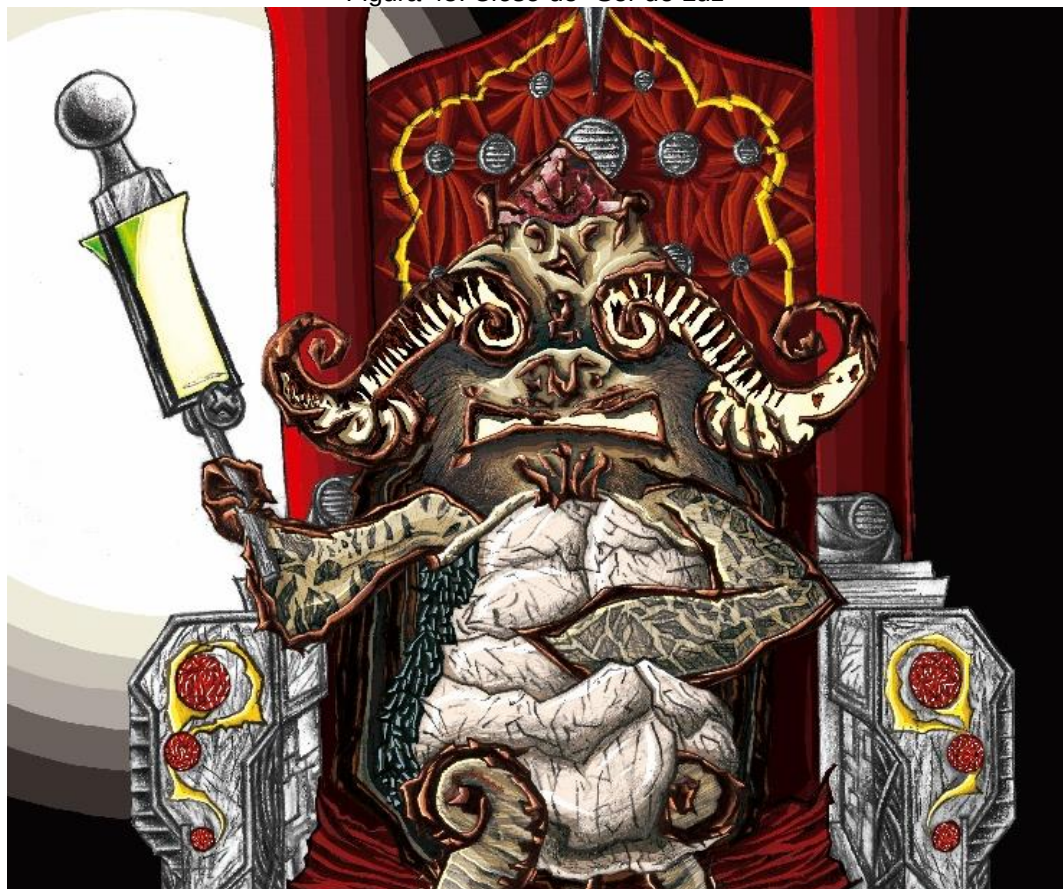
Devido a seu formato, por mais que vários dos elementos compondo esta obra tenham sido retirados de ao longo da placa fotografada, vários deles estavam “embaralhados” num emaranhado de arabescos, e logo abaixo da cabeça do ser, ao seu centro, a criatura está completamente ausente de tronco (já que, se existisse, ele estaria localizado na mesma altura onde o interruptor fica).

Portanto, também se fez necessário o maior número de interferências e reinterpretções deliberadas neste trabalho dentre os demais, as quais foram pensadas através de uma cascata do que Salles chama de “expansões associativas”, processo em que

Observamos um claro percurso de ampliação de ideias. Uma ideia é tomada como causa e a partir daí, são imaginados efeitos, em um jogo associativo mantido pela seguinte regra: se isso acontece, então; provavelmente pode gerar aquilo ou aquilo outro, etc. (2006, p. 123).

Associei que, como ele me parecia estar usando uma coroa em sua cabeça, o retrataria como um rei sentado em seu trono.

Figura 45: Close de "Ser de Luz"



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

E como a forma que contorna a chave do interruptor (botão que o liga e desliga, de fato) é semelhante à de um escudo, decidi criar um ser cujo tronco transmitisse esta carga simbólica defensiva, e que possuísse formato semelhante também. Logo, busquei referências de tartarugas marinhas para desenhá-lo com um casco, cuja parte dorsal estaria insinuada pelas próprias formas da placa ao redor do interruptor, mais rentes a ele.

Dos ornamentos da parte inferior da placa, identifiquei e, digitalmente, rotacionei os elementos que serviriam como referências para as pernas do personagem. E de um pequeno arabesco à esquerda, logo abaixo das formas retorcidas lembrando chifres de bode, que saem do olho da figura, foi retirado o que reconheci como uma mão fechada segurando algo.

Figura 46: Fotografia utilizada como referência



Fonte: FAGUNDES, Neto. 21 Mai. 2015.

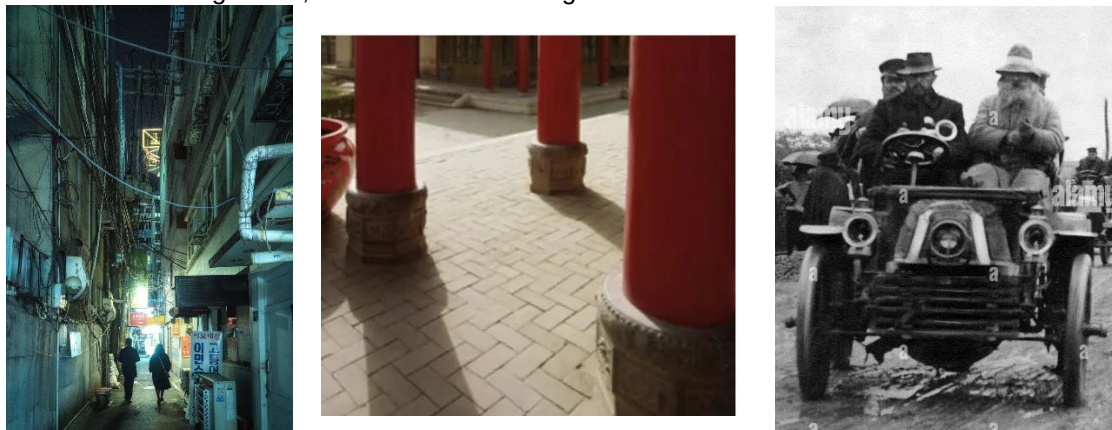
Todos os outros elementos presentes no resultado final foram enxertos baseados em outras referências.

Conclui que se o retrataria como um rei, ele estaria sentado e precisaria empunhar algo em mãos, então o desenharia com um cetro. Este foi criado a partir da justaposição entre o formato da chave do interruptor e a parte esférica de um para-raios, dando continuidade ao tema do elétrico, porém trazendo certa grandiosidade, paralela à simbologia do raio enquanto signo de poder, o que consoa com a visão de um rei em seu trono agitando seu cetro.

E já que a função da placa é cobrir os fios do interruptor, decidi buscar referências para o trono em que o personagem estaria sentado num tipo de estética na qual fios expostos são abundantes e marcantes: o *steampunk*. Mas o fiz através do uso de referências reais de cenários como os de Xangai, na China, em que as partes exteriores de prédios residenciais superlotados são muito semelhantes a cenários de filmes de ficção científica.

As colunas da parte superior do trono foram inspiradas em colunas de um templo também chinês. E a parte inferior do assento foi desenhada tendo como modelo o para-choque de um carro de corrida italiano de 1901 (o primeiro do país).

Figura 47, 48 e 49: Citadas imagens utilizadas como referências



Fontes: Pinterest. Usuário Pinterest.. LESLIE, Ethel. eHow, e Alamy, 26 Dez. 2006.

A pintura digital foi pensada de forma a dar continuidade aos sentidos previamente atribuídos: os contornos da figura são cor de cobre, já que este é um metal usado para a fabricação de fios condutores, e o vermelho se faz muito presente nos elementos inspirados em referências chinesas, etc. Com exceção das peças metálicas do trono, as quais apenas a finalização em grafite já é suficiente, em função de seu tom naturalmente metálico.

Intitulei a obra de “Ser de Luz”, um trocadilho com o fato de toda a criação ter sua gênese no interruptor de luz do meu quarto, mas ainda assim uma expressão que consoa com o tratamento que ao longo da história foi destinado a reis e afins.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O próprio conceito de rede de criação enquanto sistema dinâmico, amplamente utilizado no decorrer desta pesquisa, esclarece que não há como este ter sido um trajeto linear, percorrido de um começo a um fim e, portanto, agora esgotado. As obras concebidas e as conquistas que elas representam para mim serão apenas futuros pontos de partida para mais experimentações, estudos, criações e, idealmente, progresso e contribuições para o campo das Artes Visuais. O fim é apenas o começo.

A concepção destas seis obras foi intimamente ligada à minha própria história, mais do que qualquer outra coisa. Pois teve sua gênese a partir de uma experiência estética que primeiro vivenciei quando ainda muito novo, com por volta de sete ou oito anos de idade, talvez até menos. O que reforça os elos aqui estabelecidos e defendidos entre criatividade e vivências de qualquer natureza.

Quando comecei a produzir o primeiro desenho da série, de volta à casa dos meus pais, não havia passado tanto tempo lá desde quando me mudei para Bauru para estudar na UNESP. Sentar durante longas horas, enfrentando aquela visão e as dificuldades de interpretá-la artisticamente, foi um processo intenso em que, internamente, me defrontei com muitas memórias do passado, em direção das quais minha mente gravitava por estímulo dos ares daquela casa, e o que fez com que várias sessões trabalhando nesta arte fossem bastante frustrantes. Para mim, desenhar, ao contrário de minha natureza, visto que sou uma pessoa mais expansiva, constantemente se mostra um processo de recolhimento da mente, no qual ela olha para o fundo de si mesma, frequentemente para sua sombra, e assim, por mais que isso possa parecer contraditório, se expande gradualmente, de forma semelhante ao que ocorre em práticas meditativas.

Apesar do número de obras produzidas não ter sido tão grande quanto eu havia previamente estimado, quando este TCC era apenas um projeto, devido ao grau de dificuldade imprevisto num processo tão experimental quanto este se mostrou, fiquei bastante satisfeito com os resultados finais e acredito ter, pela natureza dos procedimentos descritos, demonstrado e exemplificado de forma satisfatória como é possível buscar inspiração para qualquer tipo de arte dentro

de nossas próprias vivências, mesmo que tão banais quanto interações com elementos cotidianos, assim como provocado um fator de identificação para com muito do potencial público destas obras, pois a instrumentalização da pareidolia está inclusive historicamente ligada aos jogos surrealistas, com os quais muitos tiveram contato, nas últimas décadas, durante a infância.

No que diz respeito às minhas demais tendências, é notável como, sob a pertinente diretriz central desta experimentação perceptiva, elas puderam desabrochar, se abrindo em um leque de novas possibilidades a serem exploradas, inclusive através do resgate de outros aspectos das referências históricas apontadas ao longo dessa pesquisa, mas sobre as quais não irei entrar em detalhes, pois só irão nortear produções futuras.

REFERÊNCIAS

BASBAUM, S. **Sinestesia e percepção digital**. Teccogs. São Paulo. n.6. p.246-266.jan/jun.2012

BERGANTINI, L. P. **Sinestesia nas artes**: relações entre ciência, arte e tecnologia. Revista Ars. São Paulo. v.17.n.35.p.225-238. Jan/abr.2019

BERGANTINI, L. P. **Sinestesia**: ponto de encontro entre ciência, arte e tecnologia no contexto da cultura digital. 9th International Conference on Digital and Interactive Arts (Artech 2019), Braga, Portugal, 7 páginas.

BRADLEY, F. **Surrealismo**. Tradução: Sérgio Alcides. São Paulo. Cosas e Naify Edições Ltda, 1999.

CEHELSKY, B. Z. Day 1 of #rykyartemberDRAGON!.Tchéquia. Instagram: @rykyart. 1 Set. 2022. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/Ch-RTToVK6NS/>> Acesso em: 12 Dez. 2022.

CEHELSKY, B. Z. Goddess Hey my friends, thank you for the love on my last post, youre awesome.Tchéquia. Instagram: @rykyart.13 Set. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CFE_LMWFteG/> Acesso em: 12 Dez. 2022.

CLAUDIA, 9 de Fev. 2017. Disponível em: <<https://claudia.abril.com.br/moda/lojas-online-acessorios-carnaval/>>. Acesso em: Jan. 2023.

COOLORS. Disponível em: <<https://coolors.co/image-picker>>. Acesso em: Jan. 2023.

DICIO. Dicio.com.br. Significado de Minguar. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/minguar/>>. Acesso em: 12 Dez. 2022

ERROR 0405, Dreamworks. WIKIA LIBER PROELIIS. Disponível em: <<https://liberproeliis.fandom.com/pt-br/wiki/Dreamworks#articleComments>>. Acesso em Jan. 2023.

FAGUNDES, Neto. **Ditados de Bolicho: Arranhada, Enfeitada e Comprida**. gshow.globo. 21 Mai. 2015. Disponível em: <<https://gshow.globo.com/RBS-TV-RS/Galpao-Crioulo/Colunas-Galpao-Crioulo/noticia/2015/05/ditados-de-bolicho-arranhada-enfeitada-e-comprida.html>>. Acesso em: Jan. 2023.

HOUAISS. Houaiss.uol. 1981. Definição de pareidolia. Disponível em:<https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol_www/v6-0/html/index.php#2>. Acesso em: Dez. 2022.

Imagem amplamente circulada pelo *Pinterest*. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/794885402998011152/>>. Acesso em 12 Dez. 2022.

iStock, Dez. 2006. Disponível em: <<https://www.istockphoto.com/br/foto/przewalski-cavalo-selvagem-da-mong%C3%B3lia-gm140277311-2556058>>. Acesso em: Jan. 2023.

Italy, the first race car organized by the Corriere della Sera in 1901. Alamy, 26 Dez. 2006. Disponível em: < <https://www.alamy.com/italy-the-first-car-race-in-italy-organized-by-the-corriere-della-sera-in-1901-image243025329.html?imageid=98FC9973-854A-4A25-B5B5-9D2054D1A946&p=2004100&pn=1&searchId=ac46db02a0483a895c1bc059164cec84&searchtype=0>>. Acesso em: Jan. 2023.

LESLIE, Ethel. eHow. How to make models of chinese buildings. Disponível em: < https://www.ehow.com/how_8618919_make-models-chinese-buildings.html>. Acesso em: Jan. 2023.

litchreflexe, Adobe Stock. Disponível em: < https://stock.adobe.com/my/search?k=warmblut&asset_id=303576187>. Acesso em: Jan. 2023.

MarshallMeLee. *The Witcher 2: The Brutal Death of Marietta*. Youtube. 28 Mai. 2011. 1 vídeo (0 min e 55 seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MBu3Q-QM5MY>>. Acesso em: Jan. 2023.

MOURA, Natasha. Le Déjeuner en Fourrure by Meret Oppenheim. Womennart, 14 Mar. 2018. Disponível em: <<https://womennart.com/2018/03/14/le-dejeuner-en-fourrure-by-meret-oppenheim/>>. Acesso em: Jan. 2023.

NUÑEZ, LILIAN, (lilian nuñez). Pinterest: usuário Pinterest. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/781444972843388821/>>. Acesso em: Jan. 2023.

OSTROWER, F. **Acasos e criação artística**, 1.ed, Campinas – SP, Editora da Unicamp, 2013

PEIRCE, C. S. **Escritos Coligidos**. 4. Ed. São paulo. Editora Nova Cultural Ltda. 1989

PHOTOSHOP-STOCK, **Rust Brushes**, Deviant Art: photoshop-stock. 6 Out. 2008. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/photoshop-stock/art/Rust-Brushes-99986392>> Acesso em: 29 Dez. 2022.

Pinterest. Usuário Pinterest. Disponível em: < <https://br.pinterest.com/pin/106186503702252726/?mt=login>>. Acesso em: Jan. 2023.

PLAZA, Júlio. **Tradução Intersemiótica**. 1. ed - 3ª reimpressão. São Paulo. Editora Perspectiva, 2008.

RORSCHACH, H. **Psicodiagnóstico**: Método e resultados de uma experiência diagnóstica de percepção (interpretação de formas fortuitas). Tradução: Marie S. de V. Amaral. 1. ed. São Paulo. Editora Mestre Jou, 1967.

SALLES, C. A. **Redes da criação: Construção da obra de arte**. 2. Ed. Vinhedo – SP. Editora Horizonte, 2006

SBP: Sociedade Brasileira de Psicologia. **Pareidolia**: você já passou por isso. Ribeirão Preto. c2016. Disponível em: <<https://www.sbponline.org.br/2016/03/pareidolia-voce-ja-passou-por-isso>> Acesso em: Dez. 2022.

To Forget Everything (A tout oublier) from Natural History (Histoire naturelle) c. 1925, published 1926. MoMA, 2017. Disponível em: <<https://www.moma.org/collection/works/94256>>. Acesso em: Dez. 2022.

Twitter: @objetoscomcara. botei meu microondas de pé e ele simplesmente AMOU. 25 Fev. 2022. Disponível em: <https://twitter.com/objetoscomcara?ref_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Eauthor>. Acesso em: 12 Dez. 2022.

Twitter: @objetoscomcara. pombo artista @\$%ou ele mesmo. 9 Out. 2022 Disponível em: <<https://twitter.com/objetoscomcara/status/1579229453687087104>>. Acesso em: 12 Dez. 2022.

UNILAD. '**Today I Had A New Painting Idea...**'. Disponível em: <<https://www.facebook.com/watch/?v=2944684122450714>>. 1 vídeo (3 min e 27 seg). Acesso em: Dez. 2022.

VOSKANYAN, A. Armenia. Instagram: @artushvoskanyan. 16 Jan. 2022. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CYzFgSwlcxc/>. Acesso em: 12 Dez. 2022.

VOSKANYAN, A. Armenia. Instagram: @artushvoskanyan. 25 Jul. 2021. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CRvfjx6MUtc/>> Acesso em: 12 Dez. 2022.

What is the Rorschach Test?. Rorschach.org. Disponível em: <<https://www.rorschach.org/>>. Acesso em: Jan. 2023.

WRIGHT, D. M. Another rorschach monsta! Royston, England. Instagram: @davidmichaelwright. 24 Nov. 2022. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CIW9b6pjkfa/>>. Acesso em: 12 Dez. 2022.

