

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ANDRÉ RICARDO FERREIRA SERAFIM

UP IMAGÉTICOS: O CINEMA E A REVOLUÇÃO DA IMAGEM

MATINHOS

2016

ANDRÉ RICARDO FERREIRA SERAFIM

UP IMAGÉTICOS: O CINEMA E A REVOLUÇÃO DA IMAGEM

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Artes, no curso de Artes, da Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Gisele Kliemann.

MATINHOS

2016

Dedico este trabalho aos meus pais João Carlos Serafim e Alaíde Ferreira Serafim, que me mostraram ainda em criança a beleza e a criatividade no cinema, e aos artistas e amigos, Beni Moura, Antônio Temporão (*in memoriam*), Marcel Fernandes e Sylvia Capriles, pois juntos investigamos os desdobramentos imagéticos e a relação do cinema com nossas produções, bem como o olhar para a utilização de novas ferramentas tecnológicas com as criações para as artes visuais. E pelo apoio incondicional de minha orientadora Prof.^a Dr.^a Gisele Kliemann.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos Professores do curso de Licenciatura Artes da Universidade Federal do Paraná- Setor Litoral: Alaor de Carvalho, Ana Elisa de Freitas, Carla Beatriz Franco Ruschmann, Debora Regina Opolski, Juca Lima, Lucia Maria Gonçalves Resende, Michele Louise Schiocchet, Luciana Ferreira, Luciana Monteiro, Luiz Thomassim, Patrícia Paula Schelp, Paulo Marques e Jussara Rezende (*in memoriam*).

Também agradeço aos acadêmicos da turma de Licenciatura em Artes 2012 pelo apoio e paciência ao longo de nossa trajetória.

RESUMO

A pesquisa se propõe a investigar e aproximar a relação entre as artes visuais e o cinema, bem como os avanços tecnológicos de técnicas e materiais pictóricos para a elaboração de imagens. Pretendeu-se percorrer algumas obras cinematográficas, seus contextos e movimentos representativos e o desenvolvimento técnico e aperfeiçoamento das pinturas de profundidade denominadas *matte painting*, focando nas experimentações com novas ferramentas de manipulação de imagens, sua influência na mídia artística visual e na produção imagética e laboratorial nas artes visuais.

Palavras-Chave: Cinema. Artes visuais. *Matte painting*. Efeitos visuais.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Panorâmica da exposição “Vazio Que Dói”, realizada no SESC Paranaguá, em 2007.....	12
FIGURA 2 - “Spellbound” (1945) - cenários pintados pelo artista Salvador Dali.....	15
FIGURA 3 - “The Birds” (1963) – <i>storyboard</i> - referência na obra “O Grito” de Edward Munch.	16
FIGURA 4 - “Intolerância” (1916) - composições de pinturas de fundo, inventividade e construções elaboradas - T.D.C.....	17
FIGURA 5 - <i>Matte Painting</i> original da Cidade Esmeralda - O Mágico de Oz, 1939.....	18
FIGURA 6 - "viagem à lua" - <i>matte painting</i> nos primórdios do cinema.....	19
FIGURA 7 - Black Narcissus (1947) - <i>matte painting</i> e paleta de cores de Walter Percy e Peter Ellenshaw, inspiradas em Johannes Vermeer.....	20
FIGURA 8 - “Terremoto” (1974) - efeitos especiais inovadores - composição de <i>matte painting</i> e fotografia de Albert Whitlock.....	21
FIGURA 9 - Plano sequência de “Star Trek III: Search for Spock” (1982) - <i>matte painting</i> de Harrison Ellenshaw.	22
FIGURA 10 - Pinturas de profundidade (<i>matte painting</i>) e atores reais em composição para King Kong (1933).....	25
FIGURA 11 – “King Kong” (2005) - <i>digital matte painting</i> de Christian Rivers.....	26
FIGURA 12 - “Quo Vadis” (1951) - composição de cenário, <i>live action</i> e <i>matte painting</i>	27
FIGURA 13 - Ilustração de “A Bela Adormecida” (1959) - requinte visual e estudos elaborados das ilustrações de Eyvind Earle.....	28
FIGURA 14 - “Os Pássaros” (1963) - <i>matte painting</i> e composição fotografica de Albert Withlock e Efeitos especiais de Ub Iwerks.....	29
FIGURA 15 - “Mary Poppins” (1964) - <i>matte painting</i> , efeitos especiais e coreografias na composição visual.....	30
FIGURA 16 – “Rosa bela e a cidade”, André Serafim (2005) - desenho, fotografia e colagem digital - Influência da fotografia <i>Widescreen</i>	33
FIGURA 17 - “Fluxo”, André Serafim (2011) - desenho, pintura digital e colagem digital - Influência da narrativa dos <i>Storyboard</i> e das Hqs.....	33
FIGURA 18 - “atofração fatoimagemnarrativa”, Marcel Fernandes (2006) - fotografia manipulada e colagem digital - Apropriação de novas mídias.....	34

FIGURA 19 - “Kepler-186f”, Marcel Fernandes (2015) - fotografia manipulada - influência da ficção científica e do cinema.....	35
FIGURA 20 - “Kepler-186f”, Marcel Fernandes (2015) - fotografia manipulada - influência da ficção científica e do cinema.....	35
FIGURA 21 - “Kepler-186f”, Marcel Fernandes (2015) - fotografia manipulada - influência da ficção científica e do cinema.....	36
FIGURA 22- “Geométricos”, Antônio Temporão (2010) - modelagem 3D - influência da imagem fotográfica no cinema e no uso de novas tecnologias.....	37
FIGURA 23- “Geométricos”, Antônio Temporão (2010) - modelagem 3D - influência da imagem fotográfica no cinema e no uso de novas tecnologias.....	37
FIGURA 24 - “Agressividade e Ternura”, Antônio Temporão (2011) - fotografia e modelagem 3D - influência da imagem fotográfica no cinema e nos elementos cenográficos.....	38
FIGURA 25 - “Lithium”, Sylvia Capriles (2012) - <i>site specific</i> e fotografia - influência da ficção científica e da fotografia cinematográfica oriental contemporânea.....	39
FIGURA 26 - “Behind”, Sylvia Capriles (2014) - fotografia manipulada - influência do cinema e da fotografia cinematográfica oriental contemporânea.....	390
FIGURA 27 - “Behind”, Sylvia Capriles (2014) - fotografia manipulada - influência do cinema e da fotografia cinematográfica oriental contemporânea.....	40

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 O CINEMA E A REVOLUÇÃO DA IMAGEM	11
3 O CINEMA E AS ARTES VISUAIS	13
4 O CINEMA E A REVOLUÇÃO DA FANTASIA: A TÉCNICA DAS <i>MATTE PAINTINGS</i> E AS NOVAS FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS	18
5 A ARTE E O OBJETO CINEMATOGRAFICO: O CINEMA COMO CRIADOR DE ILUSÕES	23
6 AS IMAGENS DENTRO DA IMAGEM: COMPOSIÇÃO	24
6.1 “KING KONG” A OITAVA MARAVILHA DO MUNDO	24
6.2 “QUO VADIS” UMA LENDA DO CINEMA	26
6.3 “A BELA ADORMECIDA” A OBRA DE ARTE DE DISNEY	27
6.4 “OS PÁSSAROS” A PERFEIÇÃO TÉCNICA DE MESTRES	28
6.5 “MARY POPPINS” UMA EXPERIÊNCIA CINEMATOGRAFICA	30
7 PROCESSOS IMAGÉTICOS NA PRODUÇÃO EM ARTES VISUAIS	32
7.1 ANDRE SERAFIM	33
7.2 MARCEL FERNANDES	34
7.3 ANTÔNIO TEMPORÃO	36
7.4 SYLVIA CAPRILES	38
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	42
APÊNDICE 1	45
APÊNDICE 2	46
APÊNDICE 3	48
ANEXO 1	49

1 INTRODUÇÃO

As atividades artísticas inerentes ao ser humano, sejam elas, conceituais, formais, sensoriais, lúdicas, inventivas, informativas, sonoras, revolucionárias e de referência temporal, apontam para um questionamento por vezes revelador ou modificador.

Isso se dá tanto em sua representação imediata e secular quanto de uma aproximação de público/espectador diante dos seus espaços de fruição, localidades e instituições de apresentações e concentração de produções artísticas no mundo moderno. Onde a diversidade de experiências sensoriais com a imagem comunica e narra as vivências de cada indivíduo, seja ela individual ou coletiva.

O objeto arte ao longo de sua trajetória imagética reflete suas transformações e desafios ante ao desenvolvimento e apropriações do novo.

O olhar do artista está relacionado com sua busca e produção, conhecimento e apropriações do meio, da imagem de uma civilidade hoje contemporânea e evolutiva relacionadas com as novas ferramentas e mídias. E tudo isso, muda a relação do ser com a imagem, apresentando novas experimentações, percepções e padrões estéticos na arte.

Programas (softwares, hardwares, aplicativos) caracterizados como editores de imagens profissionais, apontam e relacionam sua própria trajetória e narrativa com a construção imagética do objeto arte.

Os caminhos traçados pela produção artística seguem em paralelo com as discussões das novas “formas visuais”, seus autores, plataformas e suportes para a imagem artística e seu reconhecimento, e sua própria leitura de mundo e espaço.

Das criações de efeitos especiais para o cinema e das *matte painting* (pinturas de profundidade) digitais, da direção de arte. Da fotografia manipulada. Das *graphic novels* e sua relação com o cinema. Dos mundos inovadores dos games e da beleza plástica das animações e do próprio desenho tradicional. A arte contemporânea e suas apropriações híbridas imagéticas. Dos conceitos, experiências, tradição e vanguardas, a imagem atual reflete estes cotidianos e suas inovações técnicas.

Ocidente e oriente, norte e sul, cima e baixo; seu reconhecer das relações entre o artista e toda a sua pesquisa e apropriações diversas também apontam a sua

própria evolução do objeto artístico e sua produção como forma expressiva, comunicadora, paradoxal, conceitual de suas vivências e criações inovadoras desta imagem chamada artes visuais.

A busca por sua inserção nos meios convencionais e institucionais requerem análises e pesquisas específicas e históricas para este reconhecimento do objeto arte, suas influências, tecnologias e seus autores na era contemporânea.

O artista e sua obra transitam desde o caminhar por ruas, pessoas, cidades, culturas, cotidiano, até o resultado do observar esta produção e estes encontros de produções em qualquer formato de visualização: outdoors, quadrinhos, vídeo games, cinema, animes entre outras formas contemporâneas de produções imagéticas.

Assim as relações do cinema e suas conexões com a linguagem visual, especificamente com as artes visuais, enquanto pesquisa, criou esta possibilidade de investigação. Levando em consideração que a primeira grande pintura de profundidade (*matte painting*) foi realizada ainda no início do século XX, mais precisamente em 1907. Muito se desenvolveu de seus materiais técnicos e imagéticos. Profissionais surgiram na indústria cinematográfica e na produção das artes visuais. Movimentos artísticos foram experimentados e influenciaram obras cinematográficas. Nomes das *matte painting* e seus produtores. Artistas Visuais de reconhecimento mundial. A imagem na sociedade contemporânea. E em meados da década de 1980 a possibilidade de uma nova revolução imagética surgiu dentro da produtora *Industrial Light and Magic*, que em 1987, com a criação do programa para edição e manipulação de imagens pelos irmãos Thomas Knoll e John Knoll, dentro da IL&M de George Lucas, houve o aprimoramento da criação de efeitos especiais no cinema.

Foram estas contribuições que perpetuaram campos de estudo da imagem em suas diversas possibilidades. Cientistas e construtores. Artistas e autores que inspiraram linguagens artísticas e suas produções. O cinema e a arte. A tecnologia e suas infinitas vertentes de aplicação na imagem contemporânea.

2 O CINEMA E A REVOLUÇÃO DA IMAGEM

“A pintura é uma ciência, e deve ser seguida como uma investigação acerca das leis da natureza” (CONSTABLE *apud* GOMBRICH, 1986).

Esta investigação sobre a temática da película cinematográfica e de sua relação com as artes visuais propõe estudos e apropriações teóricas da trajetória evolutiva, técnica e matérica, da imagem enquanto objeto fílmico e artístico em suas diversas aplicações.

A pesquisa busca compreender a obra de arte contemporânea e suas apropriações imagéticas experimentadas em diversos campos do pensamento humano, seus processos, desdobramentos e relações. Para isso, reflete sobre diálogos nas artes visuais e no próprio cinema¹, em sua essência enquanto linguagem e inovação, que completando 120 anos, desde sua criação no final do século XIX, possui marcos específicos em suas inovações. Conforme Cousins (2014), tais inovações vêm construindo um campo de experimentações para a imagem, elaborando em películas imagens fantásticas e de verossimilhança.

Hoje *softwares*, programas de edição e manipulação, caminham lado a lado com as técnicas mais simplificadas e originais da imagem tanto em espetáculos cinematográficos como em mostras de arte contemporâneas e seus certames no processo de produção e visualização destas obras experimentais e também em suportes e alcances diferentes.

Do novo objeto imagético inserido em nossa sociedade, aos novos e sempre presentes códigos visuais, alguns dos avanços técnicos destas imagens, ocorrem pela construção e criação de ferramentas específicas primeiramente para o cinema, depois para a publicidade e editoração chegando enfim às artes visuais.

O ambiente pensado e proposto para esta pesquisa com as novas ferramentas de criação é o cinema e suas possibilidades da narrativa visual. O cinema reforça a forma nos suportes convencionais ou experimentais (ainda), como uma alternativa que emoldura os novos caminhos nos avanços imagéticos na arte contemporânea e seus meios.

¹ Cinema nesta pesquisa refere-se à indústria cinematográfica.

A pesquisa relacionou para tanto a produção dos artistas Antônio Temporão, Marcel Fernandes, Sylvia Capriles e séries de produção individual do autor – André Serafim -, em artes visuais e seus desdobramentos com a sétima arte. O cinema e as relações/ramificações com o objeto imagem e arte, teve papel fundamental em séries, tanto nas questões imagéticas da fotografia no cinema e suas influências e técnicas na minha produção pessoal, quanto às construções cenográficas das obras de Antônio Temporão; a narrativa visual, nos artistas Marcel Fernandes e Sylvia Capriles, nas pesquisas realizadas com a imagem em propostas diversificadas de modalidades, conforme (FIGURA 1).

FIGURA 1 - PANORÂMICA DA EXPOSIÇÃO “VAZIO QUE DÓI”, REALIZADA NO SESC PARANAGUÁ, EM 2007



FONTE: Acervo do autor - Coletivo L.A.B. (André Serafim, Antônio Temporão, Beni Moura e Marcel Fernandes)

As criações cinematográficas, em especial as norte americanas, com apelo visual detiveram as mudanças e invenções elaboradas para essas produções, sendo a fotografia, efeitos especiais, desenhos de produção, e, a própria história da arte, pensadas como elemento de construção de suas narrativas conceituais.

Os elementos como das *graphic novels*², dos mundos criados dos games, das animações conceituais, experimentais e tradicionais, da própria imagem no cinema e sua evolução, são o ponto de investigação e objetivo tanto de produção imagética como de pesquisa pessoal minha, e também o contato e experimentações com outros artistas e linguagens. Enfim, arte e cinema, arte e ciência, arte e tecnologia, o nosso cotidiano.

² Graphic novel: romance gráfico, história produzida em quadrinhos. Considera-se uma produção de história mais longa e elaborada, semelhante às obras literárias. Fonte: www.infoescola.com/graphicnovel/, 2012. Acesso em 2012.

3 O CINEMA E AS ARTES VISUAIS

Sinto-me fascinado por um conceito que chamo de estética tecnológica. Soa um tanto pomposo, mas toda mídia nova cria uma linguagem nova, e sempre há inevitavelmente um período de transição porque a humanidade e com certeza os artistas são pessoas muito cautelosas. Eles se movem muito lentamente. (GREENAWAY, 2008, *apud* ZAVARESE, 2008, p. 85)

Desde seu nascimento como linguagem artística, o cinema inventivo e transformador por excelência, elaborou suas criações imagéticas em conjunto a objetos artísticos, movimentos, vanguardas, criações e tendências. Enfim, em apropriações técnicas, materiais e de referência contextual nas artes visuais³, obtendo na sua totalidade uma obra única e criativa plasticamente.

A imagem representativa, fantasiosa, da natureza real e ou imaginária e abstrata, iniciou uma grande redescoberta de sua própria transformação imagética ante as inovações ainda no final do século XIX.

Como a fotografia já existia desde 1827 e a pintura completava 150 séculos (COUSINS, 2013, pp. 21 e 22), o cinematógrafo, uma invenção científica de reprodução do movimento abriu caminho para um dos grandes feitos imagéticos da humanidade, e que hoje conhecemos como uma das invenções de entretenimento mais imersivas do homem, o cinema.

A obra cinematográfica e sua apropriação com outras linguagens artísticas, produziu ao longo da história imagens que sempre alcançaram grandes momentos na indústria e no cotidiano de suas épocas, tanto em sua elaboração técnica da fotografia conceitual, na narrativa, como também na criação de efeitos visuais especiais em combinação com as pinturas de profundidades cenários e atores. Assim o cinema, em sua busca do real e da perfeição da imagem, criou diversas relações com novas linguagens e elaborou novas pesquisas imagéticas. Considerando que o cinema teve início em 1895 em Paris (GREENAWAY, 2008, *apud* ZAVARESE, 2008, p. 84), podemos relacionar a evolução tanto técnica (materiais e ferramentas de criação) da imagem, fotografia, pinturas de composição (*matte painting*)⁴, direção de arte,

³ Entendidos neste trabalho como técnica, conceito e pesquisa, imagem e linguagem, artista e meio.

⁴ *Matte painting* é a representação pintada de um cenário, ambiente ou localização distante, que permite aos produtores de filmes criarem uma ilusão de um ambiente.

cenários, bem como a narrativa atrelada (intrínseca) ao objeto artístico visual em suas múltiplas propriedades.

Com grandes evoluções na área das artes visuais e ou plásticas através da trajetória evolutiva das técnicas estudadas, empregadas e pesquisadas para o cinema, um ponto a destacar sobre a pintura no cinema, as *matte painting*, geralmente nas grandes pinturas para cenários, foram utilizadas paletas de cores diferenciadas bem como pigmentos diversificados: tintas guache, tintas óleos, bastões de óleo, grafites e já em meados do século XX surgiram as tintas industrializadas denominadas acrílicas muito pouco utilizadas.

Hoje, as *matte painting*, sofisticaram sua área de produção utilizando *softwares* de edição e manipulação de imagens, programas 3-D, entre outros aplicativos da imagem. Estes, são realçados em técnicas como a roscopia⁵, sobreposição, composição e também processos como renderização⁶, *layers*⁷, colagem, interatividade, criando impressionantes produções para a composição e combinação das imagens e efeitos especiais.

Assim, a arte e suas múltiplas expressões, encontram na linguagem cinematográfica, sua aliada mais presente em sua trajetória de avanços e pesquisa pictórica e técnica e abrem um novo campo para diversos artistas visuais.

Muito dos artistas visuais inseridos na produção cinematográfica são de reconhecimento apenas na indústria cinematográfica e editorial. Outros, chegam aos espaços formais expositivos, como museus e galerias de arte ao longo de sua trajetória artística profissional, como: Peter Ellenshaw, Eyvind Earle e Mary Blair por exemplo, que são autores dos cenários fantásticos e elaborações técnicas através da pintura, do desenho e de ilustrações tanto dos *storyboards*⁸ como das referidas imagens. Algumas obras destes artistas podem ser reconhecidas nas películas como: *Mary Poppins* (*matte painting* e efeitos especiais de Ellenshaw), *A Bela Adormecida* (pinturas e *storyboard* de Earle) e desenhos de produção de Mary Blair.

⁵ Rotoscopia é a técnica de animação que consiste em desenhar quadro a quadro em cima de uma imagem filmada.

⁶ Renderização é o mesmo que acabamento. É o processo em que uma imagem é gerada simulando condições reais.

⁷ *Layer* é o mesmo que “camada”. Na prática é um conjunto de folhas transparentes (virtual), combinando-as uma sobre as outras cria-se a fusão entre imagens e objetos.

⁸ *Storyboards* são organizadores gráficos tais como uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme.

A partir de toda a evolução técnica e narrativa vivida pelo objeto visual, o cinema se reinventa e constrói sua força expressiva, visual, conceitual e narrativa e redireciona sua potência audiovisual para os diversos campos do pensamento humano em sua pluralidade de ocupação de meios e espaços de fruição⁹.

O objeto audiovisual cinema, compreende contextos plásticos diversos em sua concepção e conceito inseridos em frames por segundo, a fotografia em movimento. Estes contextos vão desde a concepção visual criada especificamente para a película dirigida, cenários elaborados e pensados como forma narrativa e plástica, objetos cênicos, adereços, desenhos de vestuário e estudos minuciosos de iluminação cênica, fotografia e colorização, até a apropriação de obras de determinados autores: “Spellbound” (1945), com obras assinadas por Salvador Dali.

FIGURA 2 - “SPELLBOUND” (1945) - CENÁRIOS PINTADOS PELO ARTISTA SALVADOR DALI.



FONTE: Blue-Ray Review: “Spellbound”. Disponível em: <<http://www.destroythebrain.com/movies/dvdbluray-reviews/blu-ray-review-spellbound>>. Acesso em: 17 maio 2016.

Na obra de Hitchcock “Spellbound”, a sequência de sonho foi idealizada por Salvador Dali, referenciando o movimento Surrealista nas imagens pintadas em cenários e painéis pelo artista, bem como indicando sua própria identidade visual

⁹ Aqui a reflexão relaciona os espaços midiáticos, expositivos e de fruição cultural e os multimeios.

como um dos mestres do Surrealismo, movimento artístico e literário iniciado em Paris na década de 1920.

Esta produção ilustra bem na história do cinema as influências, pesquisas, comprometimento, criatividade e construção da imagem artística, bem como a contribuição de seus autores: artistas plásticos, ilustradores, desenhistas, escultores e fotógrafos.

Nas relações cinema, arte e seus autores, a imagem se apropria também de nomes e obras em sua concepção visual e produção, e homenageia grandes mestres da história da arte como em “Dark City” (1998), a concepção visual da fotografia e direção de arte assinada pelo artista Patrick Tatopoulos para a produção do diretor Alex Proyas faz referência à pintura de Edward Hopper “Nighthawks” (1942), pintor Realista norte – americano.

Nos *storyboards* de “The Birds” (1964), de Alfred Hitchcock, a referência nas cenas de ataque dos pássaros na baía de *Bodega Bay* e na festa de aniversário da protagonista Kathy (Veronica Cartwright) é a obra “O Grito” (1893) de Edward Munch, desenhados por Harold Michelson para os desenhos de produção de Robert Boyle.

FIGURA 3 - “THE BIRDS” (1963) – STORYBOARD - REFERÊNCIA NA OBRA “O GRITO” DE EDWARD MUNCH.



FONTE: The Making Of Alfred Hitchcock's The Birds. Disponível em: <<https://kimmikong.wordpress.com/2011/12/01/the-making-of-alfred-hitchcocks-the-birds>>. Acesso em: 12 março 2016.

Percebe-se tanto pela direção da câmera nas cenas externas no pter e também no posicionamento das personagens nas cenas de ataque na enseada e na festa de aniversário a referência da obra do artista Munch.

Esta dimensão artística alcançada da imagem em movimento cria desde imensas e colossais obras arquitetônicas, como em “Intolerância”¹⁰ até as grandes pinturas digitais de Christian Rivers e Andrew Lesnie para o remake de “King Kong” (2005), de Peter Jackson.

FIGURA 4 - “INTOLERÂNCIA” (1916) - COMPOSIÇÕES DE PINTURAS DE FUNDO, INVENTIVIDADE E CONSTRUÇÕES ELABORADAS - T.D.C.



FONTE: Intolerância (1916). Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Intoler%C3%A2ncia_\(1916\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Intoler%C3%A2ncia_(1916))>. Acesso em: 12 março de 2016.

A relação, cinema, artes visuais, artistas e meio, alcança na obra contemporânea imensa dimensão que vai do cinema experimental e ficcional aos chamados *blockbusters*¹¹.

¹⁰ “Intolerance” 1916 e os cenários Babilônicos de D.W.Griffith, imensas construções cenográficas compostas de pinturas foscas como fonte de inspiração e objetos escultóricos, técnicas de iluminação e fotografia, elaborações técnicas de elementos químicos, tecnológicos e científicos, adereços, vestuário de obras como Cleópatra, Quo Vadis, The Ten Commandments. MARK COUSINS. História do Cinema, 2012

¹¹ Blockbusters são filmes campeão de vendas, bilheteria, e sucesso de público.

4 O CINEMA E A REVOLUÇÃO DA FANTASIA: A TÉCNICA DAS *MATTE PAINTINGS* E AS NOVAS FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS

Quando falamos de imagens que marcaram a própria história, como a cena do “O Mágico de Oz” (1939), com grandiosas *matte paintings* em composição com personagens reais, são exemplos que ilustram com perfeição o objeto de estudo e sua composição com efeitos especiais visuais. Na cena abaixo a imagem ao fundo, as flores e árvores tanto ao fundo como no primeiro plano são pinturas de profundidade composta com cenários reais e atores.

FIGURA 5 - MATTE PAINTING ORIGINAL DA CIDADE ESMERALDA - O MÁGICO DE OZ, 1939.



FONTE: The Wizard of Oz. The original matte painting of the Emerald City is in the Cinema Library at USC. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/183521753538193284>>. Acesso em 15 janeiro 2016.

A técnica da óptica de ilusão e profundidade, também chamada de pintura fosca, pintura de profundidade e/ou sobreposição, pintura de cenários virtuais, é, denominada no mundo do cinema como *matte painting*. E consiste em criar imagens suntuosas para um realismo maior nos cenários de produções cinematográficas, obtendo efeitos que seriam improváveis em sua elaboração real.

Esta técnica permite a integração de ator e cenário virtualmente, obtendo com a junção de grandes pinturas uma cena perfeita e plasticamente incrível de direção de arte, efeitos visuais e profundidade utilizadas desde os primórdios do cinema.

Geralmente, são utilizadas placas de vidro onde são confeccionadas as pinturas de efeitos e sobreposição para cenas de dificuldades técnicas e imagens especiais.

No estudo dos primórdios do cinema, a utilização das *matte paintings* em grandes cenários para as produções cinematográficas apareceram em “Viagem à Lua” (1902), de George Méliès, França.

FIGURA 6 - "VIAGEM À LUA" - MATTE PAINTING NOS PRIMÓRDIOS DO CINEMA.

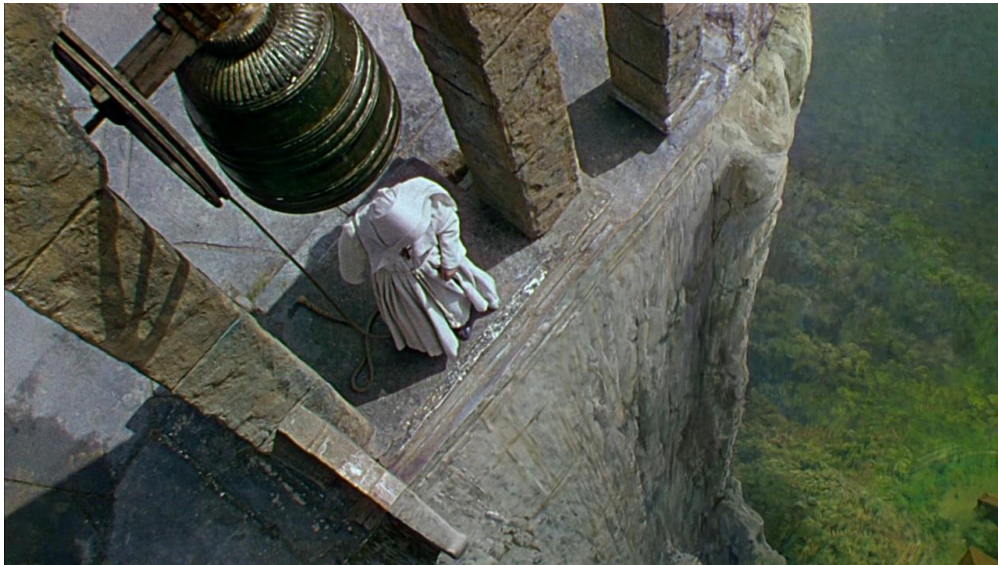


FONTE: Universo de George Méliès desembarca no MIS. Disponível em: <<http://ultimosegundo.ig.com.br/cultura/cinema/2012-07-04/universo-de-georges-melies-desembarca-no-mis-em-sao-paulo.html>>. Acesso em: 15 janeiro 2016.

Na cena acima as pinturas tanto no plano ao fundo como no primeiro plano são pinturas de profundidade em composição com atores e cenários reais.

Durante os anos 1940 os realizadores e visionários artistas Powell e Pressburger conjuntamente com o gênio responsável pelas *matte paintings* e um dos grandes nomes dos efeitos especiais no cinema, Walter Percy “Pop Day” e seu pupilo Peter Ellenshaw, elaboraram “*mattes*” dramáticas para a obra “Black Narcissus” de 1947. Na película, a cena representada com ângulo em perspectiva da paisagem do sino do convento, o que é real é apenas a atriz em composição com o cenário pintado pelos artistas.

FIGURA 7 - BLACK NARCISSUS (1947) - MATTE PAINTING E PALETA DE CORES DE WALTER PERCY E PETER ELLENSHAW, INSPIRADAS EM JOHANNES VERMEER.



FONTE: Black Narcissus (1947). Disponível em: <<https://mubi.com/films/black-narcissus>>. Acesso em: 15 janeiro 2016.

Em Cidadão Kane, “Citizen Kane” (1941) – Estados Unidos, de Orson Welles, a cidade de Xanadu imaginada pelo personagem Charles Foster Kane, nos é apresentada em um plano sequência composto por elaboradas *matte paintings* do artista Mario Larrinaga para a aproximação da câmara em quadros diversos.

Em “Rebecca” (1940), de Alfred Hitchcock, as cenas do interior da mansão Manderlay e algumas externas compõe cenários reais confeccionados e pinturas de composição e sobreposição do pintor Albert Maxwell Simpson.

E, foi ao longo de sua própria trajetória histórica que o cinema se desenvolveu e se apropriou de materiais, conceitos e pesquisas nos avanços da imagem artística e elaborados efeitos especiais com o uso de softwares como por exemplo o *Photoshop* da Adobe¹².

As produções conceituais criaram imagens únicas e perfeitas para o cinema alcançando premiações cinematográficas e científicas nas áreas de fotografia, efeitos especiais e desenhos de produção.

Artistas de pinturas cenográficas como Albert Whitlock (“The Birds” 1963 e “Terremoto” 1974, construíram, até hoje, visionárias impressões visuais através de

¹² O *Adobe Photoshop* foi lançado pela Adobe Systems em 1990. Thomas Knoll e John Knoll são seus idealizadores e desenvolvedores. Inicialmente criado como uma ferramenta própria para adição e melhoria de efeitos especiais para o cinema, sua primeira incursão na tela é para a produção “Young Sherlock Holmes” de Barry Levinson e produção de Steven Spielberg e a criação e animação do primeiro personagem digital em 1985.

técnicas tanto tradicionais de pintura e cenários, elaborados truques de efeitos especiais bem como através dos softwares de edição de imagens no início da década de 1990. Nas imagens abaixo, no plano sequência de “Star Trek” (82), Harrison Ellenshaw, compõe com rigor técnico o Vôo da nave “Klingon”, no planeta Vulcano compondo matte painting de fundo com os cenários e efeitos especiais de animação inseridos na nave “ave de rapina” em seu pouso.

FIGURA 8- “TERREMOTO” (1974) - EFEITOS ESPECIAIS INOVADORES - COMPOSIÇÃO DE MATTE PAINTING E FOTOGRAFIA DE ALBERT WHITLOCK.



FONTE: Earthquake (1974). Disponível em: <<http://disastermovieworld.com/2009/04/21/earthquake-1974>>. Acesso em: 16 janeiro 2016.

FIGURA 9 - PLANO SEQUÊNCIA DE “STAR TRECK III: SEARCH FOR SPOCK” (1982) - MATTE PAINTING DE HARRISON ELLENSHAW.



FONTE: STAR Trek III: Search for Spock. Direção: Leonard Nimoy. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1984. DVD (105 min): son., color.

Elaborados estudos da fotografia e iluminação foram realizados por artistas e autores da área de cinema, publicidade e audiovisual. Isso possibilitou a obtenção de resultados esplendorosos, únicos e de riqueza ímpar. O que a câmera registra em *frames*¹³, é uma parte da cena, e com a colaboração de artistas e técnicos seu resultado final é a imagem fantástica captada pelo olhar humano e criador de nossa sociedade em uma sala escura de projeção denominada cinema.

¹³ *Frames* são quadro(s), fotogramas, enquadramentos. Ele determina velocidade e composição em fotogramas “quadro a quadro”, fluxo de bits.

5 A ARTE E O OBJETO CINEMATOGRAFICO: O CINEMA COMO CRIADOR DE ILUSÕES

5.1 OS PRIMEIROS ANOS DO CINEMA

Pensando em processos evolutivos e de linguagem híbrida, tanto no cinema como nas artes visuais e também em produções artísticas atreladas à proposta narrativa cinematográfica é que se justifica esta investigação mais aproximada da pintura no cinema e a sua evolução tecnológica em diversas modalidades. São alguns exemplos desta influência de movimentos artísticos no cinema: “Variedades” (Varieté) de E. A. Dupont, Alemanha (1925) pode-se perceber a influência do impressionismo francês; “Metrópolis” (Metropolis) de Fritz Lang, Alemanha (1927), há uma conversa tanto com o futurismo como com a arte déco; “O Gabinete do Dr. Caligari” (Das Kabinett des Dr. Caligari) de Robert Wiene, Alemanha (1919), e sua concepção visual dos cenários inspirados nos pintores expressionistas e seu movimento; “Nosferatu” (Nosferatu – Eine Symphonie Des Grauens) de Friedrich Wilhelm Murnau, Alemanha (1922), iluminação gótica e influência do expressionismo alemão; (COUSINS, 2013, pp. 96 a 101).

Tanto no surrealismo influenciando a obra de Luís Buñuel, “O Cão Andaluz” França (1928), e nos cenários fantasiosos de “Freud” (1949), de John Houston e “Spellbound” (1945), de Hitchcock, do expressionismo alemão ao já citado movimento impressionista, ao modernismo e a arte contemporânea.

Isto redimensionou o estudo partindo do início da investigação da relação no cinema mudo com os cenários pintados e a própria história da arte em seu momento.

Na primeira metade do século XX, o cinema mostrou ao público criações individuais e coletivas de artistas e movimentos artísticos fundamentais para esta narrativa imagética sempre em evolução, entrelaçada com as mais diversas expressividades e atividades no campo da cultura e dos saberes do pensamento humano.

A inventividade criativa em conjunto ao pensamento e a filosofia. A história. A literatura e a música. O teatro e a dança. E produções inovadoras da imagem e do cotidiano com a sua produção técnica e formal, contam a história/estória da civilização/civilidades. E de sua organização tanto no campo do espaço físico e pessoal quanto sensorial e fantasioso de sua própria narrativa evolucionista.

6 AS IMAGENS DENTRO DA IMAGEM: COMPOSIÇÃO

A arte apresentou sempre uma direção importante e sedutora com as relações da necessidade e da busca da qualidade técnica e visual em obras cinematográficas que criaram, portanto, um cenário para o desenvolvimento de ferramentas, plataformas de entretenimento, conceitos, tendências e materiais técnicos e específicos para diversas áreas da cultura e do convívio em sociedade.

Assim a atividade artística constituiu não uma essência imutável, mas um jogo cujas formas, modalidades e funções evoluem conforme as épocas e os contextos sociais” (BOURRIAUD, 2009, p.15).

O olhar do artista propõe o relacionamento com sua busca, pesquisa e produção, conhecimento e apropriações do meio, este hoje, da imagem de uma civilidade contemporânea e evolutiva relacionadas com as novas ferramentas e mídias. Estas, mudam a relação do ser com a imagem apresentando novos formatos, novas experimentações, percepções e padrões estéticos da arte.

Partindo deste ponto, analisamos algumas películas como elementos destas transformações, produções à frente de seu tempo. Filmes e narrativas visuais próprias em suas criações e evoluções técnicas e estéticas alcançadas: King Kong, Quo Vadis, A Bela Adormecida, Os Pássaros e Mary Poppins.

6.1 KING KONG: “A OITAVA MARAVILHA DO MUNDO”

Assim definia o slogan no cartaz de divulgação do filme em seu lançamento “*Kong The Eighth Wonder of the World*”. Um marco único na história do cinema e da criatividade humana.

Em King Kong a elaboração de cenários virtuais e efeitos óticos são um estudo da própria evolução das imagens artísticas. Para a composição de elementos reais com paisagens ilusórias, de representação de um ambiente ou localização, ou mundos inteiramente novos. Em “Kong” foram elaboradas diversas revoluções técnicas na imagem para o cinema, como as grandes cenas da floresta da Ilha da

Caveira, “*Skull Island*”, de “*King Kong*” (1933)¹⁴. A junção de atores reais com as *matte painting* e efeitos de *stop motion*¹⁵ revolucionaram toda a percepção do cinema. No exemplo da cena da ilha da caveira, na cena há elementos de composição com *matte painting* ao fundo, atores reais na embarcação no plano frontal e os pássaros são efeitos de animação e *stop motion*.

FIGURA 10 - PINTURAS DE PROFUNDIDADE (*MATTE PAINTING*) E ATORES REAIS EM COMPOSIÇÃO PARA KING KONG (1933).



FONTE: KING Kong. Direção: Merian C. Cooper; Ernest B. Schoedsack. Estados Unidos: RKO Pinctures; Turner Entertainment Warner Bros, 1933. Blu-Ray (104 min): son, p&b.

A revolução técnica que a obra cinematográfica transformou foi da imagem à imaginação e ao som (efeitos sonoros e divisão de canais de áudio) e a composição de sua trilha sonora, por exemplo.

Também a imagem que resulta no filme, provém de estudos e criações técnicas. No remake de 2005 com a direção respeitosa e tecnicamente apurada de Peter Jackson, *King Kong* revoluciona tecnicamente mais uma vez, tanto na recriação digital da Ilha da Caveira com novas e suntuosas *digital matte painting*, como na criação da criatura digital e sua interatividade no universo *live action*¹⁶. Nesta cena

¹⁴ Até hoje é considerado um filme à frente de seu tempo. Kong desafiou as limitações tecnológicas da década de 1930, não só pela técnica revolucionária de seu criador Willis O'Brien, mas também pela incrível história, sem dúvida é um marco do cinema.

¹⁵ *Stop motion* é uma técnica fotográfica para animar objetos inanimados.

¹⁶ *Live action* é a ação envolvendo atores reais ou animais, imagens com desenho, ou produções de computador.

ilustrada abaixo, tanto a imagem ao fundo como partes da criatura são efeitos digitais, de matte painting e fotografia compondo com a atriz e parte do animal construído para a composição total do cenário visto.

FIGURA 11 – “KING KONG” (2005) - *DIGITAL MATTE PAINTING* DE CHRISTIAN RIVERS.



FONTE: Classic Intel: King Kong (2005) – DVD Review. Disponível em: <<http://www.film-intel.com/2014/01/classic-intel-king-kong-2005-dvd-review.html>>. Acesso em: 13 dezembro 2015.

6.2 QUO VADIS: UMA LENDA DO CINEMA

Em 1951 “Quo Vadis”, uma produção da Metro-Goldwyn-Mayer, revolucionou tecnicamente a imagem cinematográfica. Combinando fotografia, *matte painting*, efeitos especiais cromáticos e de iluminação com cenários reais, lançou o gênero na história do cinema de espetáculo. Locações exuberantes e efeitos especiais inovadores abriram caminho para produções futuras como Ben-Hur, Cleópatra, e recentemente Gladiador.

Para a homogeneização destas imagens, novas técnicas e novas tecnologias foram desenvolvidas. Também a produção se preocupou na elaboração dos sistemas de reprodução de som e imagem para as películas em salas de cinema como o *technicolor*¹⁷ utilizado em sua produção. Ilustrando a importância da película nas concepções visuais, a cena abaixo foi composta de cenários reais em locações

¹⁷ *Technicolor* é o processo técnico para maior obtenção de qualidade e coloração para películas cinematográficas.

Romanas na parte inferior da arena. Sendo tanto o fundo (estático e em movimento) como elementos no primeiro plano, compostos com as hiper-realistas matte painting do artista Ellenshaw e a direção de arte e fotografia para as cenas exteriores do filme.

FIGURA 12 - “QUO VADIS” (1951) - COMPOSIÇÃO DE CENÁRIO, *LIVE ACTION* E *MATTE PAINTING*.



FONTE: “Quo Vadis” (1951). Disponível em: <<http://library.skema.edu/watches-film-quo-vadis-1951.html>>. Acesso em: 13 dezembro 2015.

6.3 A BELA ADORMECIDA: A OBRA DE ARTE DE DISNEY

A Disney pediu aos seus animadores “uma tapeçaria animada”. Assim se referiu à produção de a “A Bela Adormecida” (1959). Esta busca apontava para os acontecimentos do período do pós-guerra onde a ilustração e o design passaram por grandes transformações técnicas e estéticas que, na América do Norte, foram a busca da obra de animação para “A Bela Adormecida”. Esta, foi inspirada nas “Unicorn Tapestries”, na arte Gótica do fim da Idade Média, na obra “The Crucifixion” de Jan Van Eyck, e na pré-renascença, onde as pinturas carregavam composições cheias de detalhes.

Eyvind Earle cria com suas belas ilustrações o que até hoje é considerada a obra de arte da animação. Paisagens belas e de requinte visual com técnica apurada

de pinturas para fundos e composições, e com síntese total entre personagem e cenários. Provavelmente o mais alto nível de qualidade técnica de animação tradicional já alcançado.

A obra foi filmada em película *widescreen*¹⁸ 70 milímetros em *technirama*,¹⁹ obtendo a máxima qualidade de imagem e coloração. Sendo sua trilha sonora também uma inovação ao ser gravada em estéreo.

FIGURA 13 - ILUSTRAÇÃO DE “A BELA ADORMECIDA” (1959) - REQUINTE VISUAL E ESTUDOS ELABORADOS DAS ILUSTRAÇÕES DE EYVIND EARLE.



FONTE: Backgrounds da Disney. Disponível em: <http://pirlimpsiquice.blogspot.com.br/2014/01/backgrounds-da-disney_31.html>. Acesso em: 14 dezembro 2015.

6.4 OS PÁSSAROS: A PERFEIÇÃO TÉCNICA DE MESTRES.

Em 1963, o mundo pode assistir ao que era improvável: o ataque de pássaros (de pardais, melros às gaivotas) à população de uma cidade litorânea, “*Bodega Bay*”. No horror inovador e sem aviso ou intencionalidade, o filme de Alfred Hitchcock, traria para as telas o trabalho de alguns gênios da sétima arte.

Começando pela adaptação do conto “*The Birds*” de Daphne du Maurier pela produção após os sucessos de “*Psycho*” (1960) e *Intriga Internacional* (1959). Para a produção, sabia-se das necessidades e dificuldades técnicas para a elaboração dos efeitos especiais e sua verossimilhança.

¹⁸ *Widescreen* é a tela larga, antigamente denominada cinemascope, produzida para um completo enquadramento da imagem.

¹⁹ *Technirama* é o processo técnico para maior obtenção de qualidade das imagens cinematográficas.

Muito do que se vê ainda hoje, foi o resultado destas mentes e das tecnologias da época para conseguirem as imagens resultantes nas telas, das grandiosas e perfeitas *matte painting* de Albert Whitlock até composições de cenas com efeitos especiais, cenas reais e pinturas de profundidades e *animatronics*²⁰ de aves domésticas para as composições. Um outro exemplo foi a utilização de lâmpadas de vapor de sódio na composição e iluminação de cena para misturar atores com imagens. Combinando primeiro e segundo planos fotografados em momentos diferentes, conseguindo assim um efeito mais próximo da realidade em um ambiente.

Esta técnica para montagem de composições de efeitos foi utilizada, desenvolvida e aprimorada pelos estúdios Disney a níveis de perfeição por Ub Iwerks, que foi o responsável e consultor de efeitos especiais de fotografia na película. Criou em conjunto à Whitlock as críveis cenas de ataque dos pássaros. Hoje com o advento da cultura digital, já não mais se utiliza desta técnica para a obtenção de efeitos especiais fotográficos. Na cena ilustrada na pesquisa, a ação vista em primeiro plano com o ataque das gaivotas foi utilizada o processo de rotoscopia para compor na imagem em movimento. O que vemos abaixo na cena(fundo), é uma *matte painting* de imagem aérea da cidade onde somente o incêndio é real. Sendo sua sobreposição inserida entre espaços vazados na pintura.

FIGURA 14 - “OS PÁSSAROS” (1963) - *MATTE PAINTING* E COMPOSIÇÃO FOTOGRÁFICA DE ALBERT WITHLOCK E EFEITOS ESPECIAIS DE UB IWERKS.



FONTE: Matte Shot – a tribute to Golden Era special fx. Disponível em: <http://nzpetesmatteshot.blogspot.com.br/2014_04_01_archive.html>. Acesso em 14 novembro 2015.

6.5 MARY POPPINS: UMA EXPERIÊNCIA CINEMATOGRAFICA

Mary Poppins (1964) está até hoje entre as obras mais inovadoras, perfeitas, avançadas e inspiradoras da história do cinema.

A reunião de grandes nomes em suas áreas específicas de criação para o cinema e ideias inovadoras antecipariam muito do que se tem hoje em imagens. Com os *storyboards* magnificamente desenhados por Don de Gradi, até a composição das fantásticas *matte paintings* de Peter Ellenshaw, (foram cem o total das pinturas de Londres inspiradas no impressionismo, para a produção dos efeitos cinematográficos da obra). Em “Mary Poppins” vê-se o nível de qualidade técnica e visual em cada frame da produção.

As impressionantes imagens vistas na película geradas em *tecnicolor* estrearam, em agosto de 1964, trazendo grandes contribuições à perfeição da criação e elaboração de imagens. Ub Iwerks aperfeiçoou sua invenção do processo de vapor de sódio na iluminação reunindo animação e atores reais. Peter Ellenshaw imprimiu características únicas e impressionantes à sua técnica de pinturas de fundo com tintas e bastões a óleo e inseridas em efeitos especiais visuais. Estes exemplos são alguns elencados para apresentar as inovações conquistadas pelo filme: da obra literária de P. L. Travers; as canções criadas pelos irmãos Sherman; dos cenários criados, aos efeitos especiais; da fotografia à direção de arte; da coreografia aos sets elaborados. É espantoso o grau de perfeição que “Mary Poppins” alcançou até hoje.

FIGURA 15 - “MARY POPPINS” (1964) - *MATTE PAINTING*, EFEITOS ESPECIAIS E COREOGRAFIAS NA COMPOSIÇÃO VISUAL.



FONTE: The Ellenshaw Paintings in the "Chim Chim Cher-ee" Rooftop Adventure of "Mary Poppins". Disponível em: < <http://theartofilm.blogspot.com.br/2014/01/the-ellenshaw-paintings-in-chim-chim.html>>. Acesso em: 02 dezembro 2015.

Nesta cena de “Mary Poppins”, para a composição alcançar um nível de perfeição entre atores e fundo, Ellenshaw aperfeiçoa suas pinturas de fundo abrindo pequenos espaços dentro da imagem pintada para aos poucos serem inseridos pontos de iluminação criando assim o efeito de entardecer com as luzes acendendo gradativamente nos céus de Londres.

7 PROCESSOS IMAGÉTICOS NA PRODUÇÃO EM ARTES VISUAIS

Por definição, a arte digital é uma disciplina que agrupa todas as manifestações artísticas realizadas por/e em um computador. A arte digital combina em grande medida, arte, ciência e tecnologia. E no seu sentido mais estrito pode definir-se a produção digital quando conceptualmente se utilizam as possibilidades de um computador ou da internet como um resultado que não seria alcançável com outros meios. Do mesmo modo, pertencem à arte digital as obras artísticas que também revelam as metacaracterísticas do meio e sua produção. (LIESER, 2009, p.11).

A partir do ano de 2004, a pesquisa em artes visuais junto à imagem produzida pelo cinema me propõe trilhar por novas fronteiras e apontou para investigações de produções do início do desenvolvimento no cinema com produções imagéticas.

Conceitos e ferramentas criadas são o caminho para outras possibilidades imagéticas nas produções. Estudos com a arte digital e seus meios, processos digitais de manipulação da imagem, experimentações com ferramentas e suportes novos, resultam em diversas possibilidades na construção da imagem.

O desenvolvimento da arte digital teve início na década de 60, quando cientistas e depois artistas, realizaram os primeiros gráficos e desenhos com a ajuda de aparelhos e elementos informáticos. Em suma, esta é a arte do nosso tempo, a do século XXI. (WHITELAW, 2007, apud LIESER, 2009, p. 176).

Assim, estas produções imagéticas de artistas Paranaenses aqui relacionados tanto com a investigação temática quanto a sua natureza de produção e pesquisa, representam estas referências com estudos aprofundados junto ao cinema e as artes visuais no Brasil e no Exterior em outras fontes e meios. Bem como sua evolução técnica e de materiais pictóricos. Os artistas selecionados para esta investigação juntamente com minhas produções em artes visuais e workshops temáticos e pesquisas acerca do cinema e da imagem contemporânea são: Marcel Fernandes, Antônio Temporão e Sylvia Capriles.

7.1 ANDRE SERAFIM

“O computador processa de forma precisa as imagens, que no resultado final, já não é possível distinguir que se trata de uma colagem, apresentando-se como uma fotografia” (LIESER, 2009, p. 86).

André Serafim (Paranaguá-PR, 1965) utiliza a colagem digital através de softwares de processamento e edição de imagens. Sua obra contém elementos tanto tecnológicos, quanto tradicionais como: o desenho e a fotografia, e as composições digitais na colagem e na pintura.

FIGURA 16 – “ROSA BELA E A CIDADE”, ANDRE SERAFIM (2005) - DESENHO, FOTOGRAFIA E COLAGEM DIGITAL - INFLUÊNCIA DA FOTOGRAFIA WIDESCREEN.



FONTE: Acervo do autor.

Na obra “Rosa Bela e a Cidade”, a fotografia Widescreen é evidenciada pelas barras pretas superiores e inferiores na imagem conversando tanto com esta especificidade do cinema como com a própria narrativa da obra sendo lida em sequência de imagens como nos Storyboard.

FIGURA 17 - “FLUXO”, ANDRÉ SERAFIM (2011) - DESENHO, PINTURA DIGITAL E COLAGEM DIGITAL - INFLUÊNCIA DA NARRATIVA DOS STORYBOARD E DAS HQS.



FONTE: Acervo do autor.

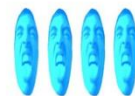
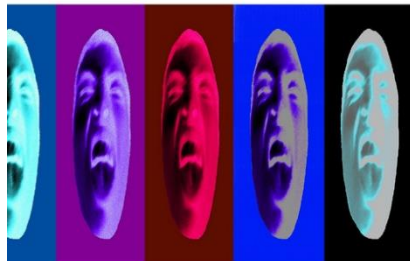
Em “fluxo”, a influência e investigação para a construção das imagens apropriada – se tanto da narrativa dos Storyboard para a leitura da imagem como sua indicação de movimento como nas animações pelas cenas ao fundo das nuvens.

7.2 MARCEL FERNANDES

“Na arte da fotografia, o tratamento da imagem constitui uma parte importante da obra final. A fotografia é apenas a matéria-prima” (LIESER, 2009, p. 78).

Marcel Fernandes (Antonina-PR, 1986) usa a fotografia como base para suas narrativas visuais. Através de softwares e aplicativos de edição e manipulação, suas fotografias relacionam novas imagens e conhecimento técnico contemporâneo.

FIGURA 18 - “A TOFRAÇÃO FATOIMAGEMNARRATIVA”, MARCEL FERNANDES (2006) - FOTOGRAFIA MANIPULADA E COLAGEM DIGITAL - APROPRIAÇÃO DE NOVAS MÍDIAS.



FONTE: Imagem cedida pelo artista.

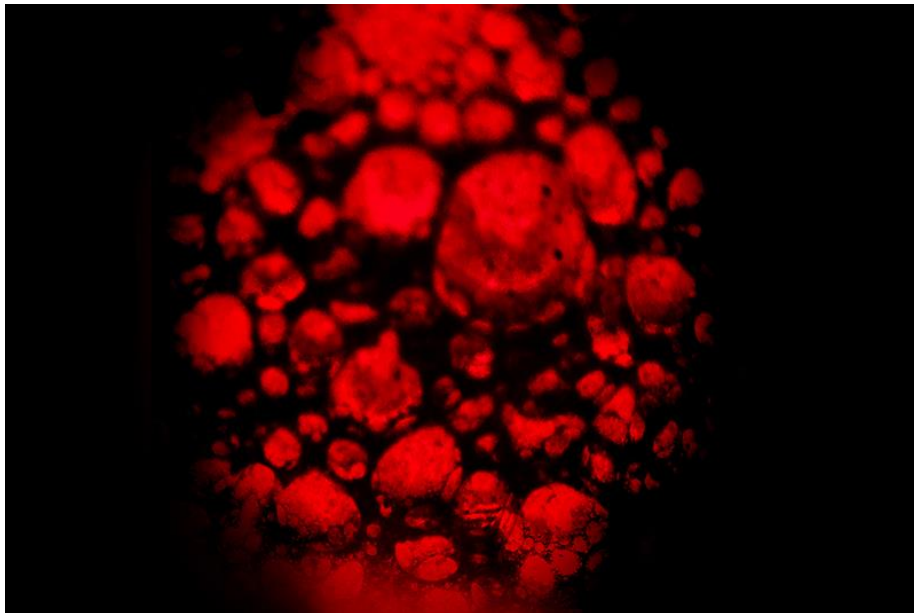
Na ilustração acima na obra do artista, as questões imagéticas referem-se ao cinema de ficção, citando como exemplos, Tron, 2001 e Solaris, películas que contém em sua estrutura de composição nas cenas espaços brancos compondo com outros elementos cenográficos. Inserindo efeitos, luz, e composição de cena com elementos reais e sintéticos. Dentro da imagem e também a narrativa da ficção em seu conceito de forma, imagem e elaboração no espaço.

FIGURA 19 - "KEPLER-186F", MARCEL FERNANDES (2015) - FOTOGRAFIA MANIPULADA - INFLUÊNCIA DA FICÇÃO CIENTÍFICA E DO CINEMA.



FONTE: Imagem cedida pelo artista.

FIGURA 20 - "KEPLER-186F", MARCEL FERNANDES (2015) - FOTOGRAFIA MANIPULADA - INFLUÊNCIA DA FICÇÃO CIENTÍFICA E DO CINEMA.



FONTE: Imagem cedida pelo artista.

FIGURA 21 - “KEPLER-186F”, MARCEL FERNANDES (2015) - FOTOGRAFIA MANIPULADA - INFLUÊNCIA DA FICÇÃO CIENTÍFICA E DO CINEMA.



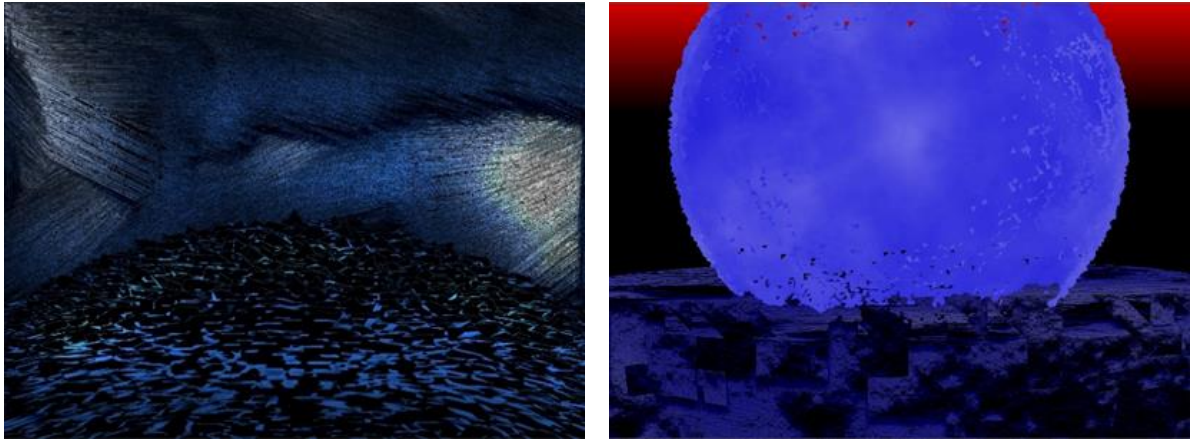
FONTE: Imagem cedida pelo artista.

7.3 ANTÔNIO TEMPORÃO

“A fotografia, os gráficos 3D por computador e o trabalho de imagens até a pintura digital podem fundir-se num terreno em que cada artista mostra as suas principais propostas desde a realidade tangível até à virtual” (LIESER, 2009, p.78).

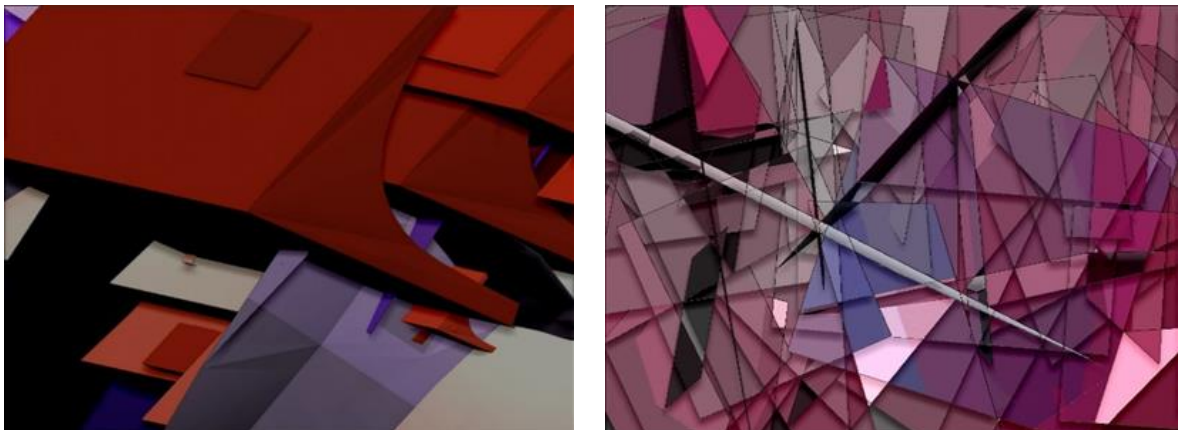
O artista Antônio Temporão (Curitiba-PR, 1937 – Curitiba-PR, 2012), utilizou a fotografia e modelagem 3D para a elaboração de suas últimas imagens. A construção da obra de Temporão revela o domínio e conhecimento das linguagens tradicionais e modernas na sua concepção. Na sua construção imagética o artista se assemelha com o construtor de maquetes ou o design de cenários de um filme. Abaixo as ilustrações 22 e 23, revelam estas composições imagéticas com softwares 3D, influenciadas pela ficção no cinema, e mais uma vez a referência é no ambiente virtual da “grade” elaborada para o filme Tron.

FIGURA 22 - “MUNDOS NOVOS”, ANTÔNIO TEMPORÃO (2010) - PINTURA DIGITAL E MODELAGEM 3D - INFLUÊNCIA DA IMAGEM FOTOGRÁFICA NO CINEMA E NO USO DE NOVAS TECNOLOGIAS.



FONTE: Imagens cedidas pela família do artista.

FIGURA 23 - “GEOMÉTRICOS”, ANTÔNIO TEMPORÃO (2010) - MODELAGEM 3D - INFLUÊNCIA DA IMAGEM FOTOGRÁFICA NO CINEMA E NO USO DE NOVAS TECNOLOGIAS.



FONTE: Imagens cedidas pela família do artista.

Na figura 24, na obra fotográfica do artista, a influência é tanto dos softwares utilizados em “Avatar” de James Cameron como na criação de elementos cênicos para a construção da fotografia de Temporão.

FIGURA 24 - “AGRESSIVIDADE E TERNURA”, ANTÔNIO TEMPORÃO (2011) - FOTOGRAFIA E MODELAGEM 3D - INFLUÊNCIA DA IMAGEM FOTOGRÁFICA NO CINEMA E NOS ELEMENTOS CENOGRÁFICOS.



FONTE: Imagens cedidas pela família do artista.

7.4 SYLVIA CAPRILES

“...o ser humano nas suas ações cotidianas introduzem-se como uma segunda realidade dentro do espaço real. O espaço virtual e o espaço real fundem-se numa única experiência.” (LIESER, 2009, p. 247).

Sylvia Capriles (São Paulo-SP, 1962) usa o site específico, a fotografia e a instalação. Suas elaboradas intervenções, escolhidas pelo olhar atento da artista em espaços pré-concebidos, instiga o ato de refletir. Reversos. Ocupações, reconhecimento. É o mapeamento do ser. Fotografias internas, recortes. Manipulações. E por que não o registro? Como fotogramas de ações determinantes pelo tempo. Cinema e vanguarda.

FIGURA 25 - “LITHIUM”, SYLVIA CAPRILES (2012) - *SITE SPECIFIC* E FOTOGRAFIA - INFLUÊNCIA DO CINEMA NARRATIVO, DA FICÇÃO CIENTÍFICA E DA FOTOGRAFIA CINEMATOGRAFICA ORIENTAL CONTEMPORÂNEA.



FONTE: Imagem cedida pela artista.

Na imagem acima a obra da artista dialoga com os espaços silenciosos como nas obras do cinema Oriental contemporâneo e seus representantes. Em “Happy Together” (97) o silêncio das imagens, a saturação e os planos longos de Wong Kar Wai são influência para a investigação da artista.

Abaixo nas obras de 2014, percebe-se a influência e apropriação da fotografia contemporânea e sua colorização, outra característica é o da própria narrativa imagética encontrada nas películas do cineasta Hou Hsiao- hsien que com suas belíssimas imagens narra conceitualmente e tecnicamente com virtuosidade histórias carregadas pela imagem e cores.

FIGURA 26 - "BEHIND", SYLVIA CAPRILES (2014) - FOTOGRAFIA MANIPULADA - INFLUÊNCIA DO CINEMA E DA FOTOGRAFIA CINEMATOGRAFICA ORIENTAL CONTEMPORÂNEA.



FONTE: Imagem cedida pela artista.

FIGURA 27 - "BEHIND", SYLVIA CAPRILES (2014) - FOTOGRAFIA MANIPULADA - INFLUÊNCIA DO CINEMA E DA FOTOGRAFIA CINEMATOGRAFICA ORIENTAL CONTEMPORÂNEA.



FONTE: Imagem cedida pela artista.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que um vasto campo ainda permeia estas investigações acerca do objeto cinema e sua relação com as artes visuais. A todo instante surgem novos artistas de *matte painting* e o avanço das tecnologias, com o surgimento de novos softwares e técnicas avançadas, possibilitarão que novos processos permeiem a construção da imagem artística no cinema e conseqüentemente nas artes visuais.

O reconhecimento e encantamento pela trajetória que se apresenta no campo da pesquisa da obra de arte e do cinema sinalizou um início, um ponto de partida. Uma experimentação pela visualização e estudo de algumas películas apresentadas na presente monografia, bem como imagens das obras de artistas visuais aqui representados.

O horizonte futuro é vasto. A paisagem ainda é um mistério. Muito se tem a descortinar. E as relações entre as artes visuais, desenvolvimento de tecnologias e o cinema nos apresentarão novos e surpreendentes resultados.

O cinema e suas conexões com as artes visuais nos proporcionam um vasto campo a ser explorado e estudado, bem como uma imensa multiplicidade de construções imagéticas pelo ser humano.

REFERÊNCIAS

ALL about “The Birds”. Documentário. Direção de: Laurent Bouzerau. Estados Unidos: Universal Studios Home Video, 1999. DVD (90 min): son.; color.

ALTSCREEN. **Tuesday Editor’s Pick: The Red Shoes (1948)**. Disponível em: <<http://altscreen.com/02/27/2012/tuesday-editors-pick-the-red-shoes-1948/>>. Acesso em: 15 janeiro 2016.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. 1. ed. São Paulo: Brasiliense, Coleção Primeiros Passos, 2006.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. Tradução de: BOTTMANN, Denise. Bottmann. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BRODRIBB, Ben. **Classic Intel: King Kong (2005) – DVD Review**. Disponível em: <<http://www.film-intel.com/2014/01/classic-intel-king-kong-2005-dvd-review.html>>. Acesso em: 13 dezembro 2015.

CANTON, Kátia. **Do Moderno ao Contemporâneo**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

CHAMY, Filipe. **Backgrounds da Disney**. Disponível em: <http://pirlimpsiquice.blogspot.com.br/2014/01/backgrounds-da-disney_31.html>. Acesso em: 14 dezembro 2015.

COUSINS, Mark. **História do cinema: Dos clássicos mudos ao cinema moderno**. Tradução de: BERTALOTTI, Cecília. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

CRIPPA. **Earthquake (1974)**. Disponível em: <<http://disastermovieworld.com/2009/04/21/earthquake-1974>>. Acesso em: 16 janeiro 2016.

FIALHO, Marco Aurélio Lopes. **Mostra 1959 - O Ano Mágico do Cinema Francês**. Catálogo. Rio de Janeiro: SESC, 2010, pp. 11 e 12.

GOMBRICH, E. H. **Arte e Ilusão: Um Estudo da Psicologia da Representação Pictórica**. Tradução de: BARBOSA, Raul de Sá. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

HAFFNER, Michael: **Blue-Ray Review: “Spellbound”**. Disponível em: <<http://www.destroythebrain.com/movies/dvdblue-ray-reviews/blu-ray-review-spellbound>>. Acesso em: 17 maio 2016.

IG São Paulo. **Universo de George Méliès desembarca no MIS**. Disponível em: <<http://ultimosegundo.ig.com.br/cultura/cinema/2012-07-04/universo-de-georges-melies-desembarca-no-mis-em-sao-paulo.html>>. Acesso em: 15 janeiro 2016.

IN THE BEGINNING: 'Quo Vadis' and the Genesis of the Biblical Epic. Documentário. Estados Unidos: Warner Bros Entertainment, New Wave Entertainment, 2008.

KATO, Gisele. **Karim Rashid: o design, o objeto e a cidade do futuro.** **Bravo**, São Paulo, pp. 48-53, outubro de 2008.

KING Kong. Direção de: Merian C. Cooper; Ernest B. Schoedsack. Estados Unidos: RKO Pictures; Turner Entertainment Warner Bros, 1933. Blu-Ray (104 min): son., p&b.

KONG, Kimmy. **The Making Of Alfred Hitchcock's The Birds.** Disponível em: <<https://kimmikong.wordpress.com/2011/12/01/the-making-of-alfred-hitchcocks-the-birds>>. Acesso em: 12 março 2016.

LIESER, Wolf. **Arte Digital: Novos Caminhos da Arte.** Tradução de: MORBEY, Helena. 1. ed. São Paulo: Ullmann, 2009.

MARY Poppins: From Page To Screen To Stage. Direção de: MACKINTOSH, Cameron mackintosh. Estados Unidos: Walt Disney Home Entertainment, 2009. DVD: son., color.

MUBI. **Black Narcissus (1947).** Disponível em: <<https://mubi.com/films/black-narcissus>>. Acesso em: 15 janeiro 2016.

PICTURE Perfect. The Making of: Sleeping Beauty. 2008. Estados Unidos: Walt Disney Home Entertainment e Classic Media Inc., 2008.

PINTEREST. **The Wizard of Oz: The original matte painting of the Emerald City is in the Cinema Library at USC.** Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/183521753538193284>>. Acesso em 15 janeiro 2016.

REFLECTIONS of Alice in Wonderland. Documentário. Estados Unidos: Walt Disney Home Entertainment, 2010.

SKEMA Business School. **"Quo Vadis" (1951).** Disponível em: <<http://library.skema.edu/watches-film-quo-vadis-1951.html>>. Acesso em: 13 dezembro 2015.

STAR Trek III: Search for Spock. Direção de: Leonard Nimoy. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1984. DVD (105 min): son., color.

THE ART of Film. **The Ellenshaw Paintings in the "Chim Chim Cher-ee" Rooftop Adventure of "Mary Poppins".** Disponível em: <<http://theartofilm.blogspot.com.br/2014/01/the-ellenshaw-paintings-in-chim-chim.html>>. Acesso em: 02 dezembro 2015.

THE COSTUMES Are the Sets: The Design of Eiko Ishioka 2007. Documentário. Estados Unidos: Sony Pictures Home Entertainment, Columbia Pictures Inc.,1999. DVD (14 min), son.; color.

THE MAKING of 'Kong, the Eighth Wonder of the World'. Documentário. Direção de: Phil Savenick. Estados Unidos: Turner Entertainment, 2005. DVD (159 min): son., color.

WIKIPEDIA. **Intolerância (1916)**. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Intoler%C3%A2ncia_\(1916\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Intoler%C3%A2ncia_(1916))>. Acesso em: 12 março de 2016.

ZAVARESE, Batman. **Multiplicidade**. 1. ed. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2009.

APÊNDICE 1

INTERVENÇÕES DIGITAIS – MARCEL FERNANDES

Por André Serafim

No momento atual, as associações do pensar como exercício da comunicação com o outro e seu meio – questões recorrentes da alma, da racionalidade e do complexo ato de experimentar a vida – revelam imagens que despertam afirmações da utilização de novos meios expressivos. Os conceitos de espaço utilizado, em exercícios pictóricos livres da encenação do ontem em contraponto com a imagem da atualidade surgem com elementos reais na construção da obra de arte.

As imagens inseridas no trabalho de Marcel Fernandes revelam o domínio da linguagem atual, a era tecnológica, suas implicações e soluções do pensamento vigente. As situações trabalhadas em conceitos ora implicados na massificação das ideias ora questionamentos do artista participam das ações do ontem, do hoje e dos reflexos do amanhã.

Para o artista o exercício do fazer, a descoberta dos seus caminhos na comunicação com o outro, a sua febril intenção da arte, por vezes demonstra o grito da atual vivência (convivência), a resposta do nosso tempo. A colocação da expressão da era contemporânea com os riscos do novo é o momento experimentado da inegável representação desta aceitação. Assim, dor, amor, desprezo, fala, e sensações, são atos profundos da nossa era no pensamento do artista. São revelações de uma imagem representativa de nós, entre cada espaço do hoje e, que por vezes nos encontramos na leitura de sua obra, e construímos questões da liberdade do pensar com a alma do seu olhar crítico, humorado, revelador, e compartilhado por nosso pensamento.

Os sons produzidos em cortes precisos nos remetem ao encontro com as armadilhas do agora. Uma contribuição do começo da linha do pensar e seu desejo de compartilhar.

Através do olhar do artista, percebe-se um encontro tênue entre cinema e grafismos, direção poética e transformadora do novo na construção de sua obra, que aponta caminhos de experimentações possíveis. Enfim, o ato pensar, este sim, um lugar novo para a leitura visual.

Fevereiro 2006.

APÊNDICE 2

O IMPRESSIONANTE MUNDO DE ANTÔNIO TEMPORÃO

Por André Serafim

Antônio Temporão ensina a refletir sobre nós mesmos. Ver sua obra é como olhar para dentro. Espaços. Conceitos narrados. Inscritos. Olhar o mundo pelos seus olhos, é o convite. Intencionalmente sua criação reflete sua visão laboratorial do mundo espaço ocupado de imediato pelo nosso tempo. A condição metafórica de sua produção é terreno fértil para a construção dos grandes cenários imagéticos. É onde o olhar divaga e percorre o ser. É onde o insinuado é proposto com força e sinceridade. É onde reside o pensamento. Terreno fértil e abundante para sua sempre atual objetiva artística. A cena_ objeto de suas paixões_ é ponto do exercício proposto pelo artista para a elaboração de seus impressionantes mundos. Criações. Visões e ambientações provocadas pela retina e pelo cérebro. A alma de quem vê compartilha a mesma alma de quem constrói.

Aqui o espaço oferecido ao observador é contemplativo e verdadeiro. Cotidiano vivenciado. Este o diálogo proposto pela obra. Vida e sensação, pontos participantes da condição humana, o ser e sua experiência narrativa. Espelhos gravadores de sensações. Instantes focados no olhar o mundo pelo olhar do outro. E sua compreensão e pesquisa das novas ferramentas de manipulação da imagem, softwares e aplicativos profissionais de edição de imagens como o Photoshop e Z-Brush transformam sua percepção e instiga no olhar partilhado o contexto do pensamento humano e sua inventividade tecnológica. Imagens, percepções, a transformação em contrastes, luminosidade, efeitos composições 3-D, surgem natural e espetacular. Do suave, ao explicitado, da grandeza da imagem construída ao olhar perplexo do compreender e situar.

Assim o conteúdo conceitual de sua produção, caracteriza sua obra fotográfica. Expressa sua construção cenográfica do objeto palavra, exteriorizado. Enfim a imagem construída e manipulada para compor sua força e conceito diante do observador_ este desavisado de sua visualidade embutida em conceitos, aponta infinitas formas de sentir sua expressividade. Sua obra reflete. Sua obra instiga. Repensa o momento. Muda. E enfim conforta o ato de repensarmos o mundo ao redor.

E ao pensarmos hoje todas as transformações possíveis do pensamento ao concreto, a força de sua obra está em sermos peças de sua história, inserida na construção imagética de seu pensamento.

Outono de 2011

APÊNDICE 3

5 ARTISTAS NA “MONSENHOR CELSO”: JULIANE FUGANTI, ROSSANA GUIMARÃES, SYLVIA CAPRILES, LUNA LOO, PEDRO GORIA.

Por André Serafim

A Casa da Cultura Monsenhor Celso apresenta nesta mostra cinco possibilidades narrativas. Força motriz das Artes, do fazer, esse contar relaciona produção, doação e evolução.

Cinco artistas; neste encontro entre mestres em Educação e Artistas Graduados. O desenho; na construção do reconhecer a identidade prima do exercício gráfico, gesto, marcas, escritos, ato, comunicação e reflexão; transita entre filosofia e reflexão de nosso cotidiano. Vida e morte.

A pintura; em suas possibilidades expressivas imagéticas, narram abstrações e metáforas, cor, sentido, e também o traço; marcas impressas da vida. Poética da alma e do próprio humano; luz e natureza.

E o cenário da imagem também propõe e revela; fotografia, cinema, vídeo, escultura e happenings. Site específico. São obras apropriadas do cenário já construído pelo tempo. Inserções e sensações, localidades; geografia do homem. Imagens moldadas, novas substâncias no fazer; matéria e forma, ação performática e instante gravado.

É a ação do artista e de seu estudo poético. Espaço, tempo, ciência e; memória e pensamento. Neste encontro, a proposta; um capítulo dentro da história imagética da cidade, doação, memória, recortes, e o novo; construindo caminhos para a apreciação e envolver a nós que desde o início sabemos; somos seres em evolução.

Primavera 2014.

ANEXO 1

COMO UM BESOURO NA VIDRAÇA: A ARTE DE ANDRÉ SERAFIM

Por Mariza Bertoli

A trajetória artística de André Serafim é testemunha da sinceridade deste artista parnanguara, apaixonado pela sua terra, preocupado com a memória e comprometido com a visualidade contemporânea.

Nasceu em 7 de agosto de 1965.

Criança, desenhava nus femininos e histórias com naves espaciais, que trocava por figurinhas para completar o álbum ou então, por entradas de cinema. Foi chamado de artista plástico pela primeira vez, no Teatro Procópio Ferreira, na praia da Enseada, no Guarujá, em 1990, quando expôs aquarelas e desenhos. No mesmo ano fez a sua primeira exposição em Paranaguá, na sede do Conselho de Cultura. Havia entrado no Conselho de Cultura, aos nove anos, atraído por um grande vaso de cerâmica que estava na porta. Acabou fazendo um teste seletivo e foi o único aluno aceito para o curso de pintura com Rafael Lopes, porém foi logo desestimulado pelo professor.

André Serafim conta que o estímulo decisivo que ele teve para ver a arte foi em 1987, do Prof. Fernando Bini, que ensinava História da Arte, quando ele estudava Desenho Industrial na Pontifícia Universidade Católica do Paraná, em Curitiba. Porém quem o animou a se dedicar ao trabalho artístico foi Carlos Perna, oferecendo-lhe um ótimo atelier para trabalhar e apresentando-o a outros artistas, como Geraldo Leão e Leila Pugnaroni. Neste convívio, passou a frequentar os Festivais de Inverno de Curitiba. Estudou Desenho e Pintura com Dulce Osinski (1991-92), História da Arte e Pintura com Geraldo Leão (1994), Desenho e Pintura com Leila Pugnaroni (1994) e Gravura com Branca de Oliveira (1996).

Educou o olhar. Buscou a atualização frequentando as Bienais de São Paulo. Encantou-se com Kieffer, Munch, Beyus, Daniel Senise, Flávio Shiró e Antônio Dias. Passou a ver e apreciar a arte dos artistas mais próximos como Geraldo Leão e Leila Pugnaroni. Identificou-se plasticamente com Beni Moura.

Em 1993, a pintura e o desenho de André Serafim atingem o nível de simbolização, assumem o estatuto de Arte.

A mostra intitulada “Olhos Nus” reuniu uma série de pinturas chapadas, em tinta acrílica ou vinílica sobre tela, onde a figura é destacada sobre um fundo de cores primárias, “presa” por contornos bem definidos, começando a esboçar algumas deformações expressivas nos pés e nas mãos. Os vermelhos, o azul cobalto, o amarelo da Pérsia são cores em choque com os brancos crus da tela.

Evolui para uma pintura mais solta, com fundo manchado. A figura humana ganha volume, redondezas, no movimento da pincelada. A imagem da mulher se ilumina sobre o fundo preto, destacando o triângulo do púbis. Descobre a luz que vem de dentro das figuras, não a luminosidade mística, mas a da paixão.

Em 1994 segue o caminho da abstração. Ao mesmo tempo, produz uma série de desenhos, aquarelados, leves, com figuração lírica, sempre valorizando as cores dos fundos.

Na lente do artista a cor se intensifica a medida que a imagem se fragmenta. Como se entrasse na pintura, as linhas vão se tornando escassas, os planos cromáticos vão se expandindo em pinceladas largas, deixando lugar para a luz.

Em “Fragmentos” ou “Rua da Praia”, no casario abandonado, o gosto pela pintura se mostra em grandes espaços, plenos de luminosidade, com texturas bem trabalhadas. A figura se insinua e não é mais pintada, mas desenhada com o cabo do pincel, gravada na superfície da tinta.

Sente que a cara da cidade está se desfazendo, a memória gritando, quase sem definição, apodrecendo. E o rio Itiberê brilhando, impassível, reflete essa agonia.

Pinta o casario e seus reflexos. Pinta “O Coração da casa vermelha”, as mulheres da vida na janela é o que pulsa pleno de vida, no ambiente degradado.

Indignado com o abandono do centro Histórico, pinta “Paranaguá 1995”, no aniversário da cidade. Esta obra é marcante porque exige do artista, novos meios expressivos, o ingresso na texturização que o caracteriza, atualmente. Essa obra tem o seu núcleo em forma de círculo, entre as datas significativas: 1648 – 1995. É uma lente por onde as pessoas olham a cidade oculta pela degradação. A cor quente, revela luzes sobre a superfície texturizada da pintura. “Oceânicos” (1996) seria uma obra só pintura, em espelho, não fora pelo título indicativo. Mostra positivo e negativo, em azuis intensos, profundos. É decisiva para que o artista busque novos meios expressivos.

A figura está desaparecendo, o artista rompe a lente e retorna com uma imagem ancestral: o triângulo do púbis feminino, em forma de monumento. Depois,

mostra a sociedade de consumo e seus detritos, o fantasma das mensagens publicitárias, desproporcionais, ao lado da fragilidade da criança que aparece na janela.

“Casa da Cultura” (1997) é um retrato enigmático da gente parnanguara, em busca da sua identidade, rompendo uma crosta que quer fazê-los massa. Netas obras a texturização é que mostra o caminho do artista. Ele trabalha com terras, óxidos de ferro, as cores da ferrugem, como se fizesse uma busca arqueológica.

As mudanças na cidade são visíveis e o artista assume um compromisso com a visualidade do nosso tempo. Quer um olhar novo sobre a cultura, vai em busca das práticas antigas. Procura Senhorinha, a das panelas de barro, e a sua sabedoria antiga. Descobre os materiais locais, aproxima-se do artesão, no fazer coletivo. Abandona as tintas, usa somente barro _ o tacuí, usado pela Senhorinha, uma espécie de coloide, que aparece na pintura como cinza ou verde. Envolve-se tanto na pintura que sente-se preso nela. Fecha-a por fora. Envolve-a em cipó, lembrando coroa de espinhos. Agora são duas as faces da pintura.

O artista sente-se como um besouro na vidraça, porque desde o início a sua obra tem um endereço, é para ser vista, é para quem lhe dedicar o olhar. Ele poderá ou não abrir janelas, mas certamente estará preso nessa obra.

Nas últimas obras (1998) a figura feminina retorna, dramática inserida sobre planos enferrujados, e espaços de cor púrpura ou violeta. A figura que renasce, envolvida em cores novas e velhas, aponta novos caminhos na obra de André Serafim.

Paranaguá, abril de 1998.