

O SOM DE SEUS RELATOS.

ENSAIO SOBRE SONHOS E STORYBOARD PARA

UM PROJETO AUDIOVISUAL A RESPEITO DO ONÍRICO.

NADJA FERREIRA DE OLIVEIRA

NADJA FERREIRA DE OLIVEIRA

O SOM DE SEUS RELATOS.

**ENSAIO SOBRE SONHOS E STORYBOARD PARA UM PROJETO
AUDIOVISUAL A RESPEITO DO ONÍRICO.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN, sob orientação do Prof. Dr. Rodrigo Montandon Born, como requisito para obtenção do Título de Licenciada em Artes Visuais.

NATAL / RN

2019

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI
Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do
Departamento de Artes – DEART

Oliveira, Nadja Ferreira de.

O som de seus relatos : ensaio sobre sonhos e storyboard para um projeto audiovisual a respeito do onírico / Nadja Ferreira de Oliveira. - 2019.

84 f.: il.

Monografia (licenciatura) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Licenciatura em Artes Visuais, Natal, 2019.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Montandon Born.

1. Onírico. 2. Storyboard. 3. Arte contemporânea. 4. Sonhos. I. Born, Rodrigo Montandon. II. Título.

RN/UF/BS-DEART

CDU 7.038.6

Elaborado por Nadja Ferreira de Oliveira - CRB-X

Dedico esta laboração à minha mãe, Natália Ferreira, que sempre me apoiou de forma sábia, e com amor incondicional, sendo uma grande amiga, que me lembrou diversas vezes, o quanto é preciso ter paciência e fé, para seguir em frente na caminhada para os sonhos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Leandro de Matos, que através de um convite virtual para fazer parte da equipe que administra a Página Sandman Brasil na rede social Facebook, me colocou diante dos Perpétuos todos os dias, estabelecendo, definitivamente, uma conexão passada que semeiei com estes personagens, oportunizando pouco tempo depois, o nascimento da ideia original para este processo acadêmico. Por seu imponderável apoio e afabilidade sempre, agradeço à Arthur Couto, pois seu incentivo foi essencial para a realização deste trabalho. Agradeço ao meu pai, Assis de Oliveira, por me ouvir quando precisei e por buscar me ajudar, mesmo morando longe. Meu sincero agradecimento ao Professor Rodrigo Born, por desejar ser meu guia neste processo, sendo desde o início compreensivo e acreditando em minhas ideias. Aos meus amigos, pelas palavras de conforto em momentos pontuais, mas especialmente, agradeço à João Pedro Simões, Victor Rocca, Valéria de Sousa; Larissa Thaiany; Renan Alves; Bella Batista e Igor Aquino. E pela particular torcida, às amigas, Carol Knopik, Lisandra Andresa; Pollyanne Figueiredo; Evana Macedo e Esther Aragão, agradeço pelo carinho, à maneira e ao alcance de cada uma. E agradeço ao Psicólogo Isaias Rodrigues, que acompanhou a produção desse trabalho, me auxiliando na busca pelo equilíbrio emocional. Por fim, agradeço ao Príncipe das Histórias, Neil Gaiman, por seu ônus às histórias em quadrinho, dando vida ao moldador dos nossos sonhos noturnos, sendo também o sopro de inspiração para a busca da felicidade genuína – a realização de um sonho.

Às vezes, subir pode ser um equívoco. Mas jamais tentar é sempre um equívoco. Se não subir, você não cairá. É verdade. Mas será tão ruim assim fracassar? Será tão duro assim cair? Às vezes você desperta. E, outras vezes, claro, morre. Mas há uma terceira tentativa. Às vezes, quando cai, você voa. Neil Gaiman

NADJA FERREIRA DE OLIVEIRA

**O SOM DE SEUS RELATOS.
ENSAIO SOBRE SONHOS E STORYBOARD PARA UM PROJETO
AUDIOVISUAL A RESPEITO DO ONÍRICO.**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado em 04 /12 /19 para obtenção do título de Licenciada no curso de Artes Visuais – Licenciatura Plena.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Rodrigo Montandon Born
(Orientador/UFRN)

Prof. Me. José Veríssimo
(Convidado/UFRN)

Prof. Pedro Balduino de Freitas Ausquia
(Convidado Externo)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
2. ORIGEM DO MESTRE DOS SONHOS E A CONSAGRAÇÃO DO QUADRINHO SANDMAN	19
3. O SOM DE SEUS RELATOS – PRODUTO DE UM SONHO	31
3.1 EXPLANAÇÃO E ADAPTAÇÃO DE PROCESSO CRIATIVO	31
3.2 INFLUÊNCIAS E ASPIRAÇÕES	34
3.3 BREVE COMENTÁRIO SOBRE STORYBOARD	36
3.4 STORYBOARD FOTOGRÁFICO – PRÉ-PRODUÇÃO E PRODUÇÃO	38
3.4.1 ARGUMENTO E ROTEIRO TÉCNICO	38
3.4.2 ENSAIO FOTOGRÁFICO E CONCEITO ARTÍSTICO	43
4. SONHAR E PRODUZIR ARTE NA CONTEMPORANEIDADE	48
4.1 BREVE COMENTÁRIO SOBRE ARTE CONTEMPORÂNEA	50
4.2 LEITURA E INTERPRETAÇÃO DE IMAGENS	52
4.3 PRODUÇÕES COM POÉTICA SURREAL E ONÍRICA	56
4.3.1 O QUE NOS DIZ NOSSAS CORES VERDADEIRAS	56
4.3.2 SENSAÇÃO DE SONHO PERMANENTE	58
4.3.3 COELHOS E O EXISTENCIALISMO	61
4.3.4 UMA VIAGEM AO DESCONHECIDO DESCOBRIMENTO	64

4.3.5 O DELEITE NA TROCA DE OLHARES	67
5. ATIVIDADE PEDAGÓGICA	70
5.1 PREPARATÓRIO, PLANEJAMENTO E AGENDAMENTO	70
5.2 SEMINÁRIO, VISITAS E RECEPÇÃO	71
6. CONCLUSÃO	75
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79
ENDEREÇOS ELETRÔNICOS CONSULTADOS	80
ANEXOS	82

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1	19
Ilustração 2	21
Ilustração 3	22
Ilustração 4	24
Ilustração 5	25
Ilustração 6	26
Ilustração 7	26
Ilustração 8	28
Ilustração 9	29
Ilustração 10	30
Ilustração 11	31
Ilustração 12	35
Ilustração 13	37
Ilustração 14	39
Ilustração 15	40
Ilustração 16	41
Ilustração 17	45
Ilustração 18	46
Ilustração 19	47
Ilustração 20	48
Ilustração 21	52
Ilustração 22	53

Ilustração 23	53
Ilustração 24	54
Ilustração 25	58
Ilustração 26	58
Ilustração 27	59
Ilustração 28	60
Ilustração 29	61
Ilustração 30	62
Ilustração 31	63
Ilustração 32	64
Ilustração 33	65
Ilustração 34	66
Ilustração 35	66
Ilustração 36	67
Ilustração 37	68
Ilustração 38	69
Ilustração 39	70
Ilustração 40	73
Ilustração 41	74
Ilustração 42	74

RESUMO

O presente trabalho é uma pesquisa em arte, em que se desenvolveu, ao mesmo tempo em que, se esquadrinhou uma reflexão, e considerações pessoais centradas no campo onírico, no decorrer do texto, somadas à realização de um processo artístico em *Storyboard*. Este estudo é permeado por uma linha metodológica autoral, estabelecida por Silvio Zamboni, em estudo sobre o devaneio de Gaston Bachelard, e conceituada no parecer fenomenológico de Jean-Paul Sartre, sendo essenciais norteadores para uma composição das ideias, incorporando assim, o caráter que deve dispor um trabalho de conclusão de curso. Indo além do objetivo primário da criação de um produto artístico, outro intento do trabalho se consolida na presença de referências pontuais acerca do tema sobre *Storyboard* e Arte Contemporânea, uma vez que serviu como parte inerente ao processo, e não uma tradução exata de cada técnica e precedência apresentada no trabalho. Encontra-se aqui também o relato de uma atividade pedagógica relacionando os assuntos centrais discutidos ao longo da pesquisa. Por fim, a pesquisa dialogou entre o curioso e o natural, explanando modos de sentir e ver os sonhos, no que culminou em conexões quase inexplicáveis, mas se entrelaçando ao final ao tecido criador do processo.

Palavras-chave: Onírico. Storyboard. Arte Contemporânea. Sonhos.

ABSTRACT

The present work is a research in art, which was developed, at the same time, as a reflection, and personal considerations centered in the dream field, along the text, added to the realization of an artistic process in Storyboard. This study is permeated by an authorial methodological line, established by Silvio Zamboni, in a study on Gaston Bachelard reverie, and conceptualized in the phenomenological opinion of Jean-Paul Sartre, being essential guiding factors for a composition of ideas, thus incorporating the character that must have a course completion work. Going beyond the primary objective of creating an artistic product, another intent of the work is consolidated in the presence of punctual references on the theme of Storyboard and Contemporary Art, since it served as an inherent part of the process, not an exact translation of each technique and precedence presented in the paper. Here is also the report of a pedagogical activity relating the core issues discussed throughout the research. Finally, the research dialogued between the curious and the natural, explaining ways of feeling and seeing dreams, culminating in almost inexplicable connections, but eventually intertwining with the creative fabric of the process.

Keywords: Dreamlike. Storyboard. Contemporary Art. Dreams.

1. INTRODUÇÃO

Vigília

Esta é uma pesquisa teórica prática na área de Arte Contemporânea, acompanhada ao final de relatos de uma atividade didática a partir do conceito da pesquisa. Englobando estudos levados à tona em algumas disciplinas da grade curricular do curso de Artes Visuais, surgem vislumbres sobre sonhos, intrinsecamente, relacionados ao personagem *Sonho/Morfeus*¹ do respectivo quadrinho *Sandman*, Mestre dos Sonhos, da autoria do Quadrinista e Escritor Neil Gaiman que surge como um mentor em minha trajetória acadêmica. Por fim, a pesquisa é repleta de devaneios desta estudante/pesquisadora, e artista/arte-educadora, que guiará o leitor nesse sonho escrito, e isso deve ser tido como proposital, visto que compreender o onírico enquanto método em artes, pressupõe permitir uma oscilação entre aquilo que é lógico e consciente, e aquilo que é onírico, ou o devaneio. Apesar disso, os devaneios são constantemente trazidos para um consciente reflexivo, o que permitiria assim, pensar este processo como científico. Em outras palavras, esta pesquisa em arte tem como objetivo materializar o onírico enquanto processo artístico.

Advirto: em muitos momentos este trabalho de conclusão de curso poderá parecer com uma espécie de diário de sonhos e devaneios, e caso, por algum motivo o leitor pense que este método não é deferido nas Artes, sugiro que se entenda com os surrealistas. Desse modo esta pesquisa foi

¹ Na mitologia é o nome dado a entidades e/ou deuses relacionados ao sono e aos sonhos. No caso do quadrinho, é um de seus vários nomes.

concebida, de forma curiosa e às vezes inexplicável, alternando aspectos da lucidez nos momentos de vigília. Buscando aspectos racionais que tragam um fio de *Ariadne*² pelo labirinto do onírico, ou uma *Alice*³ atrás de um coelho atrasado, caindo num buraco onde encontra obstáculos fantásticos, mas que ao mesmo tempo, os fazem *Alice* se conhecer melhor.

E como exemplo disto que parece uma incógnita, mas logo se esclarecerá, houve vezes de sonhos me ocorrerem e me fazerem pensar. Mas não pense o leitor que isto não terá haver com o que será dito posteriormente, terá e ao passo que se permita abrir a mente ao imaginativo, a compreensão se fará presente.

Dentro desse conceito de alternância entre o real e o sonho, era um dia do mês de Agosto de 2019, em horário matutino, eu me encontrava em sono *REM*⁴ (*Rapid Eye Movement, que traduzido é movimento rápido dos olhos*), imagens foram tecidas e o inconsciente me envia mensagens subjetivas. Uma vez que admiro tanto os gatos, dormindo de fato, os encontrei, mas num instante triste. Entre eles havia um morto e era um gato preto. Durante o sonho, que ao reagir a esta imagem (símbolo) triste, pensei ser um dos gatos de minha morada. Um dos gatos que existe no real em que me encontro, do lado do véu que esta pesquisa onírica (e a respeito de)

² Filha do soberano de Creta, Minos, é ela quem ajuda Teseu a sair do labirinto do Minotauro, através de um fio de lã, constantemente visto como a imagem com a qual se tece a teia que guia o homem na sua jornada interior. Fonte: InfoEscola.

³ Personagem protagonista da estória de Lewis Carroll, que perseguindo um coelho branco, cai em sua toca, sendo projetada para um novo mundo, repleto de animais e objetos antropomórficos. Fonte: Cultura Genial.

⁴ Também denominado sono onírico ou paradoxal, compreendendo cerca de 20% a 25% do tempo total de sono (25 a 30 minutos cada fase). Fonte: Clay NS Neuropsicólogo Blogspot.

acontece. Acordei ofegante, quase lacrimejando. O corpo não viveria se não fosse a mente, lembrando um diálogo pontual entre dois personagens do filme *The Matrix* (1999), "Achei que não fosse real. Sua mente torna real. O corpo não vive sem a mente.", dirigido e roteirizado pelas Irmãs Wachowski. E num súbito de querer entender este símbolo, fazendo uma busca virtual breve, minha consulta diz que o *gato preto morto* em sonho é uma suposta mensagem para eu continuar seguindo em frente com o que estivesse me dedicando – o símbolo ressignificando a maneira de se enxergar atravessando obstáculos, superando-os –, pois sabendo agir e pensar naquele momento iria conseguir transpor dificuldades.

E nesse ritmo de ir e vir entre deleites (emoção) e descrições de estudos (razão) estarei apresentando algumas vertentes artísticas de Artistas diversos inspiradas nos sonhos, e através de um *storyboard*⁵ fotográfico, o conceito para um vídeo experimental artístico futuro. Inclusa nesta pesquisa, permeio algumas reflexões por um método próprio, onde este processo é intrínseco ao meu eu e meu sonho. Se valendo de uma poesia, entre desistência, retornos e tentativas. Eu não entrevejo o que posso escrever e/ou teorizar longe de mim, não. Está ao meu lado, se não, dentro de mim, atrelado à carne.

Este método próprio e onírico permite que eu mergulhe em devaneios, mas também emerja para a razão, "Os devaneios poéticos nascem também, seja qual for o lar distante, das forças vivas da linguagem. A expressão reage fortemente sobre os sentimentos expressos.", Bachelard

⁵ Esboços de desenhos ou similar, em ordem sequencial mostrando numa pré-visualização partes principais de um cenário.

(1988). Deste modo, este percurso construído por um sonho, em que visualizo *Morfeus* o tecendo, resulte ele em si em obra. Uma vez sendo meu objetivo, meu eu e meu sonho, é apropriado um método próprio, aparentemente sem a direção padrão á que muitos são acostumados, mas havendo sim uma linearidade. Zamboni (2001, pág. 56-57) pontua:

Na realidade, embora se possa identificar teoricamente as etapas de uma pesquisa em artes, na prática essa identificação e separação não são tão simples, existem superposições. Na maioria das vezes, o processo de trabalho é uma viva interpretação dos dados observados, e o próprio referencial teórico já fornece o método interpretativo a ser posto em prática.

Pois quando se permite cair num buraco como *Alice* fez, mesmo com medo, mas determinada, haverá um caminho desconhecido, que a levou para a resolução que precisava.

É perceptível de que tudo nada mais é que humano e natural, eu respiro e continuo. Assim, jamais deixo de lado a oportunidade de deixar o meu registro. Sendo essa soma de mim e meu sonho, meu objetivo principal. Que neste processo de uma escrita poética o antropomorfizo, na forma que ele possui no quadrinho *Sandman*, palpável. Esta pesquisa se comunica comigo, ela está em mim agora e continuará comigo depois, e este objetivo de vê-la realizada, me abraça, guiando-me para um novo cenário.

Minha flor que venho carregando neste percurso, em breve despertarei com ela em mãos, "Se um homem atravessasse o Paraíso em um sonho e lhe dessem uma flor como prova de que estivera ali, e ao acordar

encontrasse essa flor em sua mão... O que pensar?", Coleridge (1772-1834), esta flor sendo minha prova de que atravessei um país de maravilhas, ao mesmo tempo estranhas e difíceis, e ainda assim, finalizei uma fase da vida fundamental para o meu eu. Um sonho realizado, guiado principalmente por *Morfeus*, mas também por suas irmãs Desespero e Desejo.

E embora esta pesquisa se intercale em muitos instantes, entre emoção e razão, transe e fundamentações teóricas, ainda não deixa de ser uma experiência da qual não se destoa das práticas artísticas ao qual estamos habituados. Quando se constrói um projeto teórico prático, e nos permitimos poetizar com nossos próprios desejos e sonhos, dando credibilidade para uma fórmula pessoal de concluir um sonho.

Para os colegas alunados do curso de Artes Visuais, esta pesquisa contribuirá aos projetos com essência fenomenológica e onírica, sendo uma possibilidade de chamar atenção aos valores próprios, isto é, seus sentidos sólidos e abstratos. Sartre (1996, pág. 141):

(...) o *saber puro* como consciência de uma regra (...) é "uma consciência ambígua que se dá ao mesmo tempo como consciência vazia de uma estrutura relacional do objeto e como consciência plena de um estado de pessoa". (...) Com efeito, ela traz à pessoa informações sobre suas próprias capacidades (...) mas isso não aparece plenamente como atividade espontânea de ideação.

Embora sempre seja preciso encontrar o equilíbrio, que não se tem nesse conceito puro. Ainda assim, será possível a partir dessa metodologia, uma leitura diferente sobre extrair de si mesmo conhecimento em como se sente enquanto centraliza atenção em outras coisas, e lembrar que estas

emoções também fazem o sujeito prosseguir. E não simplesmente e puramente, uma busca incansável e destrutiva, apenas por críticas baseadas em aprovações numéricas altas, que ao final, não são exatas interpretações do que foi a realidade. Desta forma, a pesquisa buscou apresentar uma bibliografia diferenciada e diversificada, para que os colegas artistas e arte-educadores tenham opções alternativas de levarem aos seus projetos ou planejamentos, possíveis novas visões.

Por diversas noites, enquanto deitada, fechava os olhos em vão, pois o dormir não é imediato. *Morfeus* está ainda abrindo os portões do sonhar para que eu embarque, outra vez, nesse sonho. Minha pesquisa. Esta será uma noite – o aqui e agora, uma vez que o leitor se permitir acreditar em uma forma diferente de ler uma pesquisa acadêmica – de mil gatos, ilustração 01 a seguir, "Eles sonharam com o mundo de tal forma que ele sempre foi como é agora, pequenina... Os humanos mudaram o universo desde o começo até o fim dos tempos.", Gaiman (1991), e *sílfides*⁶ também, pois assim como *Alice*, em seu País das Maravilhas, uma vez citada antes, em primeira vigília introdutória, que ao percorrer seu caminho, conhece figuras espectrais e faz amigos, estou aqui, através das leituras e sonhos que proporcionaram base para esta pesquisa, encontrei novos companheiros. Que me guiaram, como em passagem na jornada de um herói, "Nos contos de fadas, pode se tratar de algum ser que habite a floresta, algum mágico, eremita, pastor ou ferreiro, que aparece para fornecer os amuletos e o conselho de que o herói precisará." Campbell (1989), e aqui está (sempre em formação) uma heroína de si mesma.

⁶ Elementais ou espíritos do ar. Regem e são parte do elemento ar.



Ilustração 01 – Arte por Kelley Jones e Malcolm Jones III, *Um Sonho de Mil Gatos*, 1991. Sandman#18.

Minha flor continua comigo, pois como um totem, me relembrando que preciso sempre retornar aos meus pensamentos racionais, ela se consagra como prova também, de um sonho que esteve em processo de realização e se materializou. Ou talvez se antropomorfizando, contendo personalidade, uma vez realizado entre lágrimas, sono e decisões compartilhadas, atravessando obstáculos, às vezes pesadelos, para hoje, este caro leitor e sonhador, se permitir entrar comigo em meu espaço onírico manifestado.

2. ORIGEM DO MESTRE DOS SONHOS E A CONSAGRAÇÃO DO QUADRINHO SANDMAN

Sandman foi pensado num momento em que a Editora *DC Comics*⁷, através de um selo específico que teria o nome de *Vertigo*⁸, seria

⁷ Editora norte-americana de revistas em quadrinho e mídias relacionadas. Fundada em 1934.

composto por estórias mais adultas, ou seja, contendo temas sombrios, violentos, fantásticos e abordando assuntos pouco difundidos nos seus quadrinhos. O selo não se preocuparia tanto quanto em outros quadrinhos, que reverenciava mais seus Desenhistas, e sim, priorizaria seus Roteiristas. Sendo assim, conseqüentemente, o selo abarcou estórias fugindo do padrão super-herói com capa ou escudo. Por vezes servindo ao leitor puramente entretenimento, repleto de "porradaria" entre homens super poderosos em força muscular, geralmente havendo um núcleo romântico clichê, e o mundo sendo salvo de criaturas muitas vezes cósmicas.

Neil Gaiman, autor de *Sandman*, sendo escolhido junto a outros Quadrinistas (Alan Moore, Grant Morrison, Jamie Delano, entre outros) para esse grupo distinto, que formariam o futuro selo *Vertigo*, que daria "uma cara nova" aos quadrinhos da *DC Comics* àquela época que era o fim dos anos 80, ficou incumbido de reciclar, por assim dizer, um personagem já existente dos quadrinhos da *DC Comics*: Garrett Sanford – um *Sandman* em estilo super-herói criado por Joe Simon e Jack Kirby. Sendo este criado após alguns anos do primeiro *Sandman* da *DC Comics*: Wesley Dodds – um *Sandman* em estilo detetive criado por Gardner Fox e Bert Christman. Logo abaixo, ilustração 02 de ambos os personagens. Embora, inicialmente, esta ideia de reciclagem de um personagem já existente fosse temporária, na intenção de familiarizar Gaiman com o público, enquanto outro projeto, este sim, estaria sendo maturado, para o qual Gaiman investiria mais tempo e trabalho. Karen Berger, uma Editora americana dos quadrinhos da *DC*

⁸ Criado em 1993, esteve no mercado por 25 anos, sendo extinto em 2018, mas substituído por selo similar, DC Black Label.

Comics, registro ilustrativo 03 a seguir, foi a responsável por buscar, reunir e explicar, além de posteriormente supervisionar, o conceito daquele novo selo para a criação de diferentes histórias em quadrinho. Fazendo diferença também estes Quadrinistas vindos de países diferentes, sendo uma somatória positiva a carga cultural diversificada. Sendo assim, Gaiman foi um deles, um inglês de Hampshire, no Reino Unido. E assim, ele teve o aval para contar sua história, mas utilizando apenas o nome "Sandman" como base para o novo personagem.



Ilustração 02 – _____ (esq.), *Garrett Sanford*, 1974⁹; Jose Molestina (dir.), *Sandman Wesley Dodds*, Arte Digital, 2014.

⁹ Comic Book Religion. The Sandman Garrett Sanford. Disponível em <http://www.comicbookreligion.com/?c=212&Sandman_Garrett_Sanford>. Acesso em Nov 2019.



Ilustração 03 – Grant Morrison e Karen Berger em 1989¹⁰.

Contudo, a *DC Comics* concebeu a ele liberdade suficiente para que realizasse a releitura que quisesse. Dessa forma, ele começou a escrever e imaginar um *Sandman* etéreo, que veio a se tornar *Morfeus*, o Mestre dos Sonhos. Desse modo, basicamente, este *Sandman* é composto por uma mescla sutil entre o Garrett Sanford e o Wesley Dodds. Por exemplo, *Morfeus* é dotado com uma personalidade muito próxima aos dos seres humanos, muitas vezes sucumbido a emoções que deveria simplesmente ser indiferente. Outro exemplo são seus artefatos mágicos lembrarem as artimanhas de Wesley Dodds contra os bandidos que encontrava: a máscara de gás se tornou um elmo e o gás sonífero se tornou a areia na algibeira. Gaiman aproveitou-se dos elementos mundanos dos personagens, mais alguns detalhes clássicos de cada um; e acrescentou características divinas

¹⁰ Sequart Org. Karen Berger To Leave DC. Disponível em <<http://sequart.org/magazine/17537/karen-berger-to-leave-dc/>>. Acesso em Out 2019.

em *Morfeus*. Compondo um personagem antropomórfico, isto é, dando corpo físico, personalidade e estilo ao sonho, um aspecto inerente e abstrato a todo ser humano. Gaiman deu vida, de fato, para o ato/efeito de sonhar. Há uma passagem, inclusive, num quadrinho, relativamente recente, dedicado ao Wesley Dodds, que *Morfeus* tem um encontro com o próprio Wesley Dodds, como mostra ilustração 04, sendo algo como uma homenagem àquele primeiro e clássico *Sandman* da *DC Comics*.

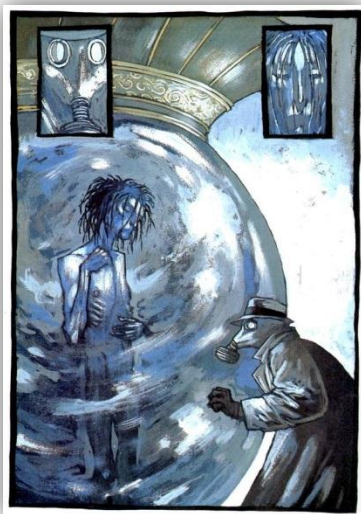


Ilustração 04 – Arte por Teddy Kristiansen, *Sandman: Teatro da Meia-Noite*, 1995.

E dessa maneira, ultrapassou talvez, o que ninguém envolvido no projeto – incluindo os leitores da época, que pelo *hobby*¹¹ de ler quadrinhos, compraram *Sandman* pela curiosidade – imaginava que pudesse acontecer: o quadrinho prosperar. Passando a ser assim, o projeto principal do Gaiman, quando na verdade, era para ter sido algo temporário e com menos investimento. Equiparando-se em pouco tempo com o sucesso de outros quadrinhos estabelecidos. Porque os quadrinhos eram conhecidos mais por ser um meio apenas de entretenimento, e não um novo veículo de conhecimento, levando ao leitor, por exemplo, questionamentos existenciais e filosóficos, fazendo com que este entrasse em conflito muitas vezes com abordagens sobre si mesmo, suas emoções e fraquezas, que talvez jamais houvesse parado para refletir. Todos estes possíveis pensamentos sendo originados de uma revista em quadrinho, e ainda mais fascinante, o leitor sendo confrontado por essas próprias emoções, fraquezas, e efeitos, que em *Sandman*, existem em corpo físico e conversam entre si, enquanto os vemos socializar, inclusive, com outras figuras fantásticas ou antropomorfizadas.

Dessa forma, quando se pensa na consagração da revista em quadrinho *Sandman*, é pelo fato de que *Sandman* não apenas levava ao leitor estas considerações citadas anteriormente, como também inovou nos assuntos tratados entre e para com os seus personagens. Ou seja, buscando através de algumas histórias icônicas, levar ao leitor questões consideradas à época (e ainda hoje, infelizmente) tabu, como a homossexualidade, conforme segue ilustração 05, ou mesmo, direcionando o leitor a repensar comportamentos reacionários e machistas, como exemplifica ilustração 06 a

¹¹ Atividade para distração.

seguir. Gaiman é amplamente reconhecido pelo trabalho épico que concluiu com *Sandman*, sendo uma de suas estórias, *Sonho de Uma Noite de Verão* respectivamente *Sandman*#19, ilustração 07 a seguir, a primeira revista em quadrinho a ganhar¹² o *World Fantasy Award*¹³ de 1991, na categoria Melhor Conto.



Ilustração 05 – Chantal e Zelda, Arte por Mike Dringenberg Malcolm Jones III, *Dentro da Noite*, 1991. *Sandman*#15.

¹² 1991 World Fantasy Award Winners and Nominees. Disponível em <<https://web.archive.org/web/20131015020019/http://www.worldfantasy.org/awards/1991.htm>>. Acesso em Set 2019.

¹³ Premiação anual, em várias categorias, para obras e autores da área da fantasia. Fonte: World Fantasy Org.



Ilustração 06 – Calliope, Arte por Kelley Jones e Malcolm Jones III, *Calliope*, 1991. Sandman#17.



Sandman contém uma carga reflexiva bastante sólida, conforme ilustração 08 abaixo, e parte dela é pautada na história do mundo, além de suas personalidades reais, que interagem com os personagens do quadrinho. Gaiman fez um bom proveito das referências da história mundial, uma vez que *Morfeus* é um ser muitíssimo antigo, e bastou criatividade para fazê-lo estar presente em muitos períodos marcantes na história da humanidade. Muito importante lembrar que a estória em *Sandman* não acontece de modo linear, e isso se caracteriza por uma constante interessante, que são as mudanças na aparência do próprio *Morfeus* – podemos vê-lo, inclusive, em forma de gato, conforme ilustração 09 abaixo. Embora a que nos familiarizamos seja a que mais se vê, durante toda a saga de *Sandman*, uma expressão facial melancólica e fisicamente esguia, seus olhos são profundos e é como olhar para o cosmos (não vemos córnea ou pupila), sua vestimenta é um manto negro, que não parece ser de tecido e sim, parte do universo, como mostra ilustração 10 a seguir. Contudo, no plano terrestre ele se molda, ficando semelhante ao visual de um ser humano qualquer, conforme ilustração 11 abaixo. E assim, *Sandman* se consolida de maneira que o leitor embarque, indiretamente, numa viagem pelo desconhecido, ao mesmo tempo em que é conhecido. Entretanto, o leitor somente poderá desfrutar e apreciar desse "desconhecimento familiar", se permitindo desatar de

¹⁴ Guia dos Quadrinhos. Sandman#19. Disponível em <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/sandman-n-19/sa00501/21146>>. Acesso em Out 2019.

receios, compreendendo e apreendendo indagações, completamente naturais, que irão emergir de si mesmo. E a partir do instante que o leitor se encontrar mais intensamente com seu próprio eu, cada nova estória será uma oportunidade de estar entre o que é sonho e realidade. O próprio *Morfeus*, apesar de ser uma figura antropomórfica, tem essas reflexões, sentindo emoções que são humanas de forma não humana, mas segue buscando seguir sua função, que é tecer os sonhos, cuidar do Sonhar. *Sandman* agrega valor às questões existenciais do leitor, o lembrando de que estas também são pertinentes.



Ilustração 08 – Morfeus e Lucifer, Arte por Kelley Jones e Malcolm Jones III, *Estação das Brumas*, 1991. *Sandman*#23.



Ilustração 09 – Arte por Kelley Jones e Malcolm Jones III, *Um Sonho de Mil Gatos*, 1991. Sandman#18.



Ilustração 10 – Arte por Chris Bachalo e Malcolm Jones III, *Casa das Brincadeiras*, 1990. Sandman#12.



Ilustração 11 – Morfeus e John Constantine, Arte por Sam Kieth e Mike Dringenberg, *Dream a Little Dream of Me*, 1990. Sandman#03.

2. O SOM DE SEUS RELATOS – PRODUTO DE UM SONHO

3.1 EXPLANAÇÃO E ADAPTAÇÃO DE PROCESSO CRIATIVO

Quando a ideia da pesquisa estava em gestação, primeiro, pensei em promover uma reflexão filosófica sobre como nos comportamos em relação á arte frente ao que não podemos tocar, mas sentimos fortemente. Eu me refiro às emoções diárias ou às fugazes, que ocorrem em situações

específicas, e podemos apenas senti-las, mas jamais conversar com estas emoções, como falamos com alguém de carne e osso. O máximo que ainda talvez seja possível é nos autoanalisarmos. Porém, é compreensível e natural que haja outras maneiras de se interpretar essa, que é a minha, perspectiva, diante destas circunstâncias, como pensou Aumont (1993, pág. 156):

O ponto de vista pode designar: 1. um local, real ou imaginário, a partir do qual uma cena é olhada; 2. "o modo particular como uma questão pode ser considerada"; 3. enfim, uma opinião, um sentimento com respeito a um fenômeno ou a um acontecimento. O primeiro desses sentidos (...) a encarnação de um olhar no enquadramento – em que a questão é saber a quem atribuir esse olhar, essa vista: ao produtor da imagem, ao aparelho, ou, nas formas narrativas da imagem.

Circunstâncias estas que se atrelam ao meu engajamento de origem, quando imaginei produzir um vídeo experimental artístico. Desse modo, é preciso fazer menção aos outros olhares, afinal, nesse caso, caracterizo o meu olhar através do auxílio de um dispositivo. Nisso, Aumont faz lembrar a importância de se pensar no aporte além-imaginação. Mas, precisando adequar a produção artística ao meu alcance (tempo e psicológico) e recursos (material e financeiro) do momento, continuou me agradando em segundo lugar, ainda assim, oportunizar uma visão diferente do comum sobre sonho e realidade.

Ou seja, inicialmente, a criação de uma obra audiovisual iria consolidar esta pesquisa. Contudo, a partir do rumo que a primeira parte do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC I), seguiu, se solidificando, como

realizada e aprovada, eu e meu Orientador tomando como base, as críticas e encaminhamentos dados pelos examinadores, no dia da apresentação dessa primeira parte, decidimos adaptar a obra proposta em primeira instância (a produção de um vídeo experimental artístico), por uma produção que configura uma das etapas de criação de um produto audiovisual: o *storyboard*.

O pilar inspiratório: a abordagem e representações antropomórficas de, especificamente, sete aspectos inerentes á todo ser humano, ao mesmo tempo em que, intrinsecamente, são sete personagens, da revista *Sandman*, para o que seria o vídeo experimental artístico, se manteve, mas não na íntegra. Desses sete, apenas dois personagens foram utilizados. Uma vez que o *storyboard* é parte do que virá a ser um *teaser*¹⁵, de uma obra em vídeo com maior duração, esta se estabelecendo numa pesquisa futura, sendo coerente dentro de suas demandas, abarcando leituras pontuais e estudos aprofundados.

Nesse futuro, existindo inclusive, a possibilidade de haver uma base financeira que me garanta realizar a produção com todos seus aparatos. Desse modo, equilibrando questões importantes dessa pesquisa, no presente em que ela aconteceu, através de adaptações tornou-se possível a realização de uma produção artística, ainda assim, e mais importante, encaixando-se relevantemente, e se mantendo, na essência da proposta de origem, ao mesmo tempo em que eu pude conseguir em tempo hábil, concluir esta produção, respeitando também uma agenda acadêmica, tornando-se assim,

¹⁵ Recurso audiovisual de curta duração, para o campo cinematográfico ou da publicidade, visando provocar curiosidade no público alvo.

de fato, palpável. Ou seja, uma escrita reflexiva, somando-se e para, a produção que nas laudas a seguir, poderemos apreciar os registros de sua materialização imagética.

3.2 INFLUÊNCIAS E ASPIRAÇÕES

Minha afeição por filmar e fotografar, se expandiu, a partir de uma proposta de trabalho avaliativo no primeiro período de 2013, o qual era meu 3º período de curso. Enquanto cumpria *História das Artes III* com a Professora Adriana Lopez. O trabalho avaliativo pedia que colocássemos em prática os aprendizados recentes, isso no encerramento da disciplina, e estudados em Arte Contemporânea e suas vertentes. Além de exercitarmos o que soubéssemos em relação à edição de vídeo. Para isto, a Professora nos deu livre arbítrio para com a escolha do dispositivo de gravação e plataforma de edição que mais fôssemos familiarizados.

Naquele mesmo ano, no meu 4º período, escolhi realizar *Tópicos em Arte Contemporânea*, novamente com a Professora Adriana Lopez, para ampliar meus conhecimentos frente ao movimento artístico, e desempenhar ideias que semearam relacionadas ao vídeo, instalação e performance. Mais adiante, no primeiro período de 2015, no qual estava realizando meu 7º período de curso. Escolhi por mais uma disciplina que agora desenvolveria meus conhecimentos sobre o vídeo, sua história e prática em produção, que foi *TV e Vídeo* com a Professora Lívia Brasil.

No segundo semestre de 2016, acredito ser importante citar esta disciplina que realizei em que a turma pôde dissertar bastante sobre o eu, arquétipos e simbologia, que foi *Psicologia das Artes* com a Professora

Maria Helena. Colocamos em pauta assuntos sobre sonhos, paixões e o inconsciente, consequentemente surgindo curiosidades, de forma bastante significativa. Os conhecimentos que obtive na disciplina dão respaldo a muitas das reflexões que aqui se encontram. O ensino estimulou um almejo de vislumbrar compreender, uma parcela pequena, ao menos, sobre o que nos é desconhecido. E o desconhecido, geralmente, faz nascer um desejo investigativo.

Este desejo de investigar se torna ainda maior quando temos a chance de "flertar" com a possibilidade de ver e conversar com algo que, naturalmente, não se pode ver ou tocar. E a história em quadrinho *Sandman*, abaixo na ilustração 12 vemos *Morfeus* conversando com William Shakespeare, possibilita essa situação.



Ilustração 12 – Arte por Charles Vess, *A Tempestade*, 1998. Sandman#75.

Por fim, estes componentes curriculares específicos, foram importantes e fundamentais para amplificar conhecimentos que eu já possuía, e me introduzir em novos processos práticos e conceituais para o fazer artístico pessoal e educativo. Enfatizo que, o objetivo desta pesquisa em arte se concretiza a partir deste estudo introdutório e prático, que deu origem à parte anterior, mas igualmente importante, de uma obra maior, que pretendo consolidar em futuro mestrado ou escolaridade similar.

3.3 BREVE COMENTÁRIO SOBRE STORYBOARD

O *storyboard* é um recurso importante e fundamental na pré-produção de uma mídia que irá comunicar-se com o interlocutor. Podendo ser um quadrinho, uma animação, um filme ou peça publicitária. Conforme Fischer, Scaletsky e Amaral (2010, pág. 56):

(...) o instrumento *storyboard*, compreendido como uma disposição de elementos visuais que representam uma narrativa no tempo, herda uma característica de formatação das chamadas histórias em quadrinhos (...) porém se transforma em um elemento de bastidor, de cunho preparatório, visando à projeção de um produto audiovisual, este, sim, destinado ao público.

Ou seja, é uma ferramenta que terá como base um argumento (características gerais), um roteiro técnico (caraterísticas pontuais) e um conceito artístico (esboço de personagens e cenários), para se estabelecer como *storyboard*, e a partir dele, iniciar o processo mais delineado de acabamento para a mídia na qual o *storyboard* se encaixará. Logo abaixo, conforme ilustração 13, vemos um exemplo do *storyboard* mais comum. Feito com lápis no papel:

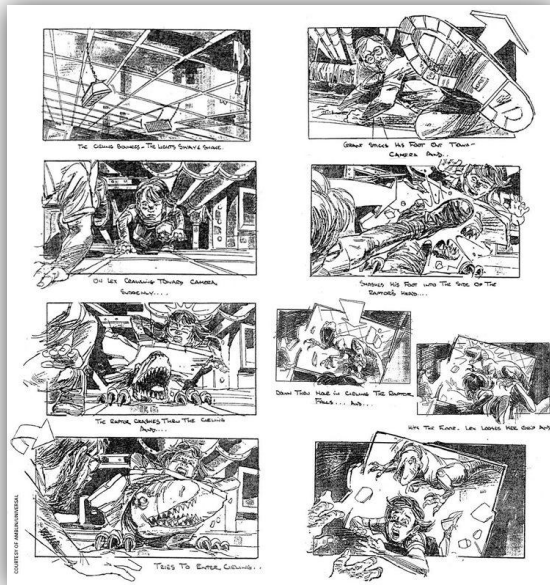


Ilustração 13 – Steven Spielberg, Storyboard Parque dos Dinossauros, 1993¹⁶.

Para o caso do meu trabalho, optei pela ideia de realizar um *storyboard* fotográfico, pela aproximação do recurso da fotografia com o recurso do vídeo. Uma vez que ambas as ferramentas constituem uma obra visual, basicamente caminhando juntas, para ao final se consumir em algo

¹⁶ UNISINOS / CRAV - Curso de Realização Audiovisual. Disponível em <<http://www.casacinepoa.com.br/giba/storyb.htm>>. Acesso em Out de 2019.

imagético expressivo, que dialoga com o interlocutor. O que diz segundo Fischer, Scaletsky e Amaral (2010) também é interessante relevar, é que "(...) no âmbito da realização audiovisual para cinema, o *storyboard* tem um papel de bastidor, é um elemento que serve para projetar entre os membros da equipe aquilo que deverá ser posteriormente filmado ou animado." Dessa maneira, acreditei ter feito uma boa escolha, pois sendo um *storyboard* fotográfico, meu engajamento original ao pensar nesta pesquisa e produto artístico, não perdeu tanto em essência, principalmente em relação à caracterização humana dos personagens.

3.4 STORYBOARD FOTOGRÁFICO – PRÉ-PRODUÇÃO E PRODUÇÃO

3.4.1 ARGUMENTO E ROTEIRO TÉCNICO

Minha musa inspiradora para pensar neste produto em *storyboard*, é a edição *Sandman#8*, ilustração 14 abaixo, com a estória *O Som de Suas Asas*, onde a Morte (irmã mais velha de Sonho) faz sua primeira aparição na revista. Se tornando assim, depois dessa (que é uma das estórias mais aclamadas) e outras estórias, uma das personagens mais queridas de *Sandman* e dos quadrinhos. Muito carismática e possuindo uma personalidade contraditória às suas funções, Morte nessa estória encontra-se com Sonho numa praça, ilustração 15 e 16 logo a seguir, enquanto Sonho estava jogando migalhas de pão aos pombos. É esse trecho, especificamente, que me deu a centelha para o argumento do *storyboard*. Eu creio ser importante ressaltar, uma vez que esta pesquisa é repleta de

simbologias e bebe de muitas emoções: o número "8" aqui é significativo e abracei a particularidade dele. Pois além de ser o símbolo (se coloca-lo na horizontal) do signo do infinito, sendo esta edição a número 8, que me inspirou, não à toa elegi por fazer o ensaio fotográfico no mês oito (Agosto) do ano (2019) no calendário mais comum.

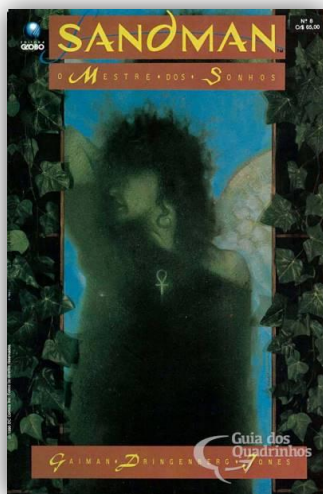


Ilustração 14 – Arte por Dave McKean, 1989. Sandman#8¹⁷.

¹⁷ Guia dos Quadrinhos. Sandman#08. Disponível em <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/sandman-n-8/sa00501/21134>>. Acesso em Out 2019.



Ilustração 15 – Arte por Mike Dringenberg e Malcolm Jones III, *O Som de Suas Asas*, 1989. Sandman#08.

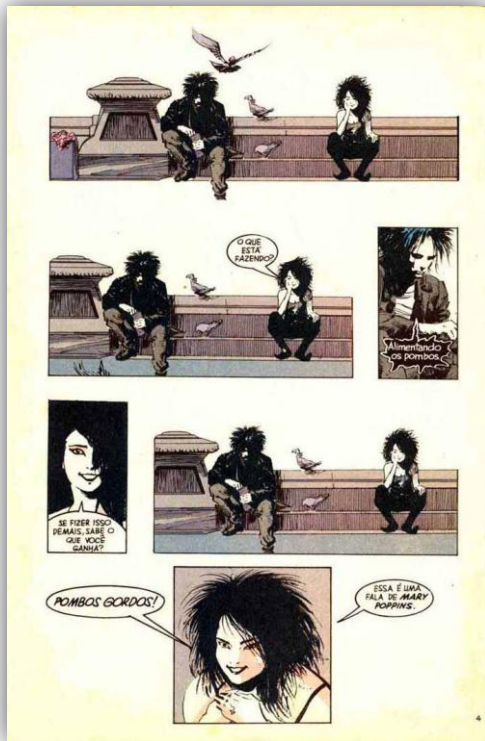


Ilustração 16 – Arte por Mike Dringenberg e Malcolm Jones III, O Som de Suas Asas, 1989. Sandman#08.

O argumento costuma ser composto pela indicação do gênero que a obra pode ser enquadrada, e sobre o que será a estória. Podendo apresentar personagens principais e alguma característica mais relevante destes. Designando assim, uma possível série de acontecimentos, vivenciados pelos

personagens antes e o que poderá acontecer depois. Estabelecendo um caminho norteador para o que se pautará num futuro roteiro. O roteiro, por sua vez, reparte o argumento em cenas, onde alguns atributos serão pontuais, e necessariamente evidenciados. Por exemplo, em qual ambiente acontece (interno ou externo), indicação do lugar (nome) que a cena acontece e o horário (dia ou noite). E nesse parâmetro, dependendo da metragem do vídeo, cada página para estas repartições do roteiro, determinará segundos ou minutos em vídeo. Segue abaixo o argumento de *O Som de Seus Relatos* na íntegra e nos anexos estará completo o roteiro técnico. O roteiro técnico se encontra nos anexos porque devido eu ter optado por escrevê-lo dentro da sua formatação padrão de roteiro cinematográfico, se diferencia estruturalmente da formatação deste texto de pesquisa acadêmica.

A cena inicial contém certo drama letárgico. Mostrando o personagem central um pouco apático: Devaneio, após um desfecho necessário em sua vivência de Eterno e administrador do Sonhar, aprecia melancolicamente uma tarde quente de um mês que ele não tem ciência qual seja, mas sabe que está no fim do Inverno. Devaneio está sentado num espaço de apresentações de um departamento de estudos, onde os humanos vão para apreenderem sobre as artes. Uma vez que os últimos dias foram de confronto, agora ele quer calma, e pensou num lugar assim. O local está sem ninguém, há um jardim e uma gata o faz companhia, o fazendo lembrar sua amiga Bastet.

Devaneio está pensativo. Ele reflete sobre o quanto busca sempre ser responsável e agir com cautela. São raros os instantes em que ele se

permite um entretenimento lúdico. Eventos estes, prováveis que ocorram, são nos encontros que ele demora a ter com sua irmã mais velha: Desencarnação. Que sem ele esperar, aparece ali naquele lugar também. Há um bom tempo não se encontravam. Desencarnação é uma moça jovem, assim como Devaneio, embora o conceito de idade para eles, Eternos, seja indiferente à sua experiência de existência. Desencarnação trás consigo um semblante mais leve, e Devaneio, o mínimo, parece mais alegre. Quando ele a deixa atualizada sobre o que aconteceu nos últimos dias.

Sua irmã não acredita que ele tenha passado por tudo aquilo, mais uma vez sozinho. Devaneio, às vezes, é justamente contraditório ao que ele é, e se subordina, em alguns momentos, às particularidades mundanas, o que o consome, e ele vive cada uma delas. Ficando tão próximo e distante, ao mesmo tempo, da pura humanidade. Desencarnação pede que ele procure observar além, e que se lembre de que ela estará com ele se precisar. Devaneio gostaria que ela ficasse por mais tempo ali, porém, Desencarnação precisava retornar às suas funções, e se despede dele. Devaneio fica novamente pensativo, voltando ao seu semblante apático, mas de alguma forma, melhor. Para em seguida, desaparecer.

3.4.2 ENSAIO FOTOGRÁFICO E CONCEITO ARTÍSTICO

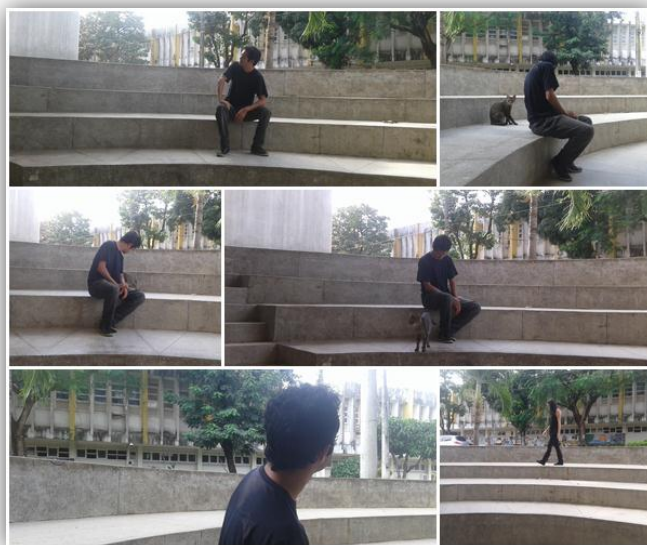
Quando pensei na obra num todo, imaginei muitas cenas em áreas externas, e a partir disso, fiz um recorte menor, de uma dessas visualizações, e planejei para o *storyboard* fotográfico acontecer – sendo este um recorte do que será uma obra audiovisual maior, na área do anfiteatro da Universidade do Rio Grande do Norte (UFRN), por ser grande,

ser uma área mais aberta e lembrar (um pouco distante) uma praça. Além de ser um local calmo e sem transeuntes, possibilitando o ensaio transcorrer sem contratempos. Contudo, decidi por considerar e conceber o ensaio fotográfico, no pequeno anfiteatro do Departamento de Artes (DEART) da UFRN, num dia de sábado, que pela data e calendário acadêmico, o dia 24 de Agosto de 2019 pareceu receptivo, o que se estabilizou como verdadeiro.

Localidade (cenário) sido escolhida convidei dois amigos para montar uma pequena equipe para me ajudar com a empreitada, além de agendar a data com um veterano do nosso curso Leander Moura – formado em Artes Visuais pela UFRN/DEART em 2011, atua como Ilustrador e Quadrinista – que esteve como intérprete de Devaneio no ensaio fotográfico. O sábado combinado para o trabalho fotográfico como num todo, embora este tenha acontecido no período vespertino daquele dia, foi um dia oportunamente agradável, em temperatura e humores de todos os envolvidos, ocasionou assim uma experiência não somente de conversação e aprendizado, mas de se conhecer melhor.

Foram 69 fotos tiradas, das quais 24 foram escolhidas, para a montagem de 04 sequências (quadro dividido em 06 espaços) com dimensões digitais em 600 x 500. Os aparelhos utilizados para fazer o ensaio fotográfico foram dois dispositivos celulares: um Samsung SM-G355M e um Motorola Z2 Play 7670. As fotos nas sequências aparecem coloridas e sem edição, pois acredito que, as fotografias em suas cores reais se acercariam mais do conceito do *storyboard* original. Isto é, o *storyboard* é o conjunto das cenas descritas que foram desenhadas com mais alguns detalhes, mas não com a sua lapidação final.

Por fim, além de autora do projeto, estive á frente da direção do ensaio e também fotografei parte da sequência de fotos, sendo eu mesma a intérprete de Desencarnação (irmã de Devaneio) no ensaio fotográfico. E no que cabe à organização digital do *storyboard*, operei com o programa PhotoScape, para a arte finalização do *storyboard* fotográfico e criei uma espécie de *flyer*¹⁸ com e sem o título (*O Som de Seus Relatos*), para ser uma peça publicitária do produto final. Esta peça (com título) está nos anexos. Logo abaixo, o *storyboard* fotográfico em sua ordem, na ilustração 17, 18, 19 e 20 que segue:



¹⁸ Na tradução, significa "algo que voa", sendo uma ferramenta para caracterizar um produto.

Ilustração 17 – Fotografia por Cristal Moura e Arte Digital por Nadja Oliveira, *O Som de Seus Relatos*, Quadro I, 2019.



Ilustração 18 – Fotografia por Cristal Moura e Arte Digital por Nadja Oliveira, *O Som de Seus Relatos*, Quadro II, 2019.



Ilustração 19 – Fotografia por Cristal Moura e Arte Digital por Nadja Oliveira, *O Som de Seus Relatos*, Quadro III, 2019.



Ilustração 20 – Fotografia por Cristal Moura e Fotografia e Arte por Nadja Oliveira, *O Som de Seus Relatos*, Quadro IV, 2019.

3. SONHAR E PRODUZIR ARTE NA CONTEMPORANEIDADE

Eu estive sonhando há muito tempo com a realização desse projeto, e posso não apenas dizer, como comprovar que, finalmente, o concluí. O percurso não foi exatamente como imaginei um dia, embora eu já soubesse que seria difícil percorrê-lo, levou mais tempo do que o meu próprio almejado, para torná-lo real, logo, esse tempo estendido se moldou em mais

tenso e denso. De modo, que, os estudos e reflexões, ganharam características inesperadas, em meio esta realização escrita e processual, assim como são diversas produções artísticas, que possuem pontos altos e baixos, na verdade, como nos diz Zamboni (2001, pág. 28):

Em arte, a intuição é de importância fundamental, ela traz em grau de intensidade maior a impossibilidade de racionalização precisa. A arte não tem parâmetros lógicos de precisão matemática, não é mensurável, sendo grandemente produzida e assimilada por impulsos intuitivos; a arte é sentida e receptada, mas de difícil tradução para formas integralmente verbalizadas. Essas colocações, entretanto, não pretendem negar que a arte tenha também a sua parte racional. Os críticos, alguns artistas e teóricos da arte conseguem racionalizar e verbalizar uma parte do todo, mas a outra só pode ser produzida, transmitida e receptada por outra linguagem que não a verbal.

Desse modo, houve presenças de arranjos imprevisíveis, apropriação de fatores externos para apreender e adaptar inspirações, além de sentimentos indesejados e contraditórios frente ao que eu precisava realizar, para terminar uma etapa importante. Contudo, organizei as ideias (práticas e mentais), e o que me foi viável e acessível, para finalização dessa pesquisa e processo introdutório para projeto maior futuro.

Ainda que, sim, eu reconheça que minha pesquisa possa ser analisada de um ângulo muito particular e se encaixe com propostas contemporâneas de se relatar um processo artístico introdutório, e este também tendo sido realizado sobre aspectos mais livres, no entanto, repletos de significados (linguagem não verbal), é certo que houve uma ordem de

coisas e tarefas a serem realizadas, e foram com êxito. Todos esses tópicos, atividades e processo, adequados à estrutura, proposta moldada e tempo hábil para essa parte do todo, textual e racional dentro de sua proposta subversiva, nas mãos do leitor.

4.1 BREVE COMENTÁRIO SOBRE ARTE CONTEMPORÂNEA

A arte depois de tanto aderir, seguindo movimentos e épocas, o que ditavam seus políticos, religiosos e aristocratas, pouco se ouvia das cidades baixas, da população em maior número. Entretanto, ainda que esta tenha sido lembrada em alguns estilos (Pintura de Gênero¹⁹) e movimentos (Realismo²⁰), esses cidadãos não foram páreos ao degradingolar da revolução industrial, se tornando parte essencial, inclusive, para seu funcionamento. Os tempos modernos, todos esses pontos referenciais e estímulos aos artistas que se cunhavam dentro do que estavam sendo apresentados, e conheciam essas inovações, buscando serem visionários, se adequam e bebem de todas essas novidades. Contudo, emerge, estranhamente, uma sociedade mais precária, segregada e tecnológica – apesar das revoluções futuristas, com grandes promessas de mudanças substanciais –, e é nesse misto de personalidades múltiplas, que essa entidade oligárquica está imersa, patologicamente. O palco estava pronto para artistas de igual calibre ou para aqueles que iriam criticar o contraditório das civilizações ou ainda

¹⁹ O termo pintura de gênero faz referência às representações da vida cotidiana, do mundo do trabalho e dos espaços domésticos. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural.

²⁰ Os artistas se limitavam a fatos do mundo moderno à medida que os experimentavam pessoalmente; somente o que podiam ver ou tocar era considerado real. Fonte: História das Artes.

melhor, expressar na arte o que está presente no inconsciente, uma vez que o tempo atual, embora tão racional, parece às vezes deixar o que é mais humano de lado: suas fantasias. Proença (2004, pág. 164):

Nas duas primeiras décadas do século XX, os estudos psicanalíticos de Freud e as incertezas políticas criaram um clima favorável para o desenvolvimento de uma arte que criticava a cultura europeia e a frágil condição humana diante de um mundo cada vez mais complexo. Surgem então movimentos estéticos, interferindo de maneira fantasiosa na realidade, procuram denunciar a falta de sentido da civilização contemporânea.

Consolidam-se assim, artistas dando destaque ao metafísico e surrealismo, conforme ilustração 21. Estilos que poderiam representar realidades, de modo naturalista e com perspectiva, porém, descontextualizando situações, ou deixando com semblantes irreais suas paisagens, seus personagens, criando cenários, objetos incomuns, que mais pareciam ter saído de meditações ou sonhos. Imagens escondidas, num primeiro vislumbre, no subconsciente, mas próprias (nascidas no) do inconsciente.

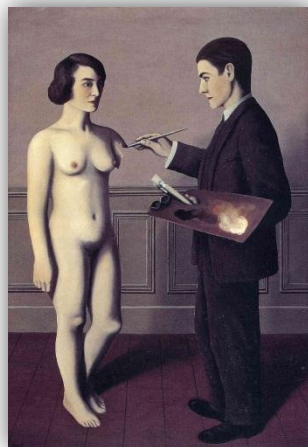


Ilustração 21 – Giorgio de Chirico (esq.), *The Enigma Of a Day*²¹, Óleo, 1914; René Magritte (dir.), *Attempting The Impossible*²², Óleo sobre Tela, 1928.

4.2 LEITURA E INTERPRETAÇÃO DE IMAGENS

Sendo assim, podemos ver um paralelo entre um dos personagens de *Sandman*, ilustração 22 e 23 a seguir, e uma obra do Pintor Marc Chagall, ilustração 24 abaixo, onde as personagens compartilham quase o mesmo nome/título, ambas criadas numa ambiência onírica/incomum e permeadas de simbolismos. Vejamos:

²¹ Chirico. Pinterest. Disponível em <<https://br.pinterest.com/pin/379709812329014087/?nic=1>>. Acesso Out 2019.

²² Magritte. Wikiart Org. Disponível em <<https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/attempting-the-impossible-1928>>. Acesso em Out 2019.



Ilustração 22 – Arte por Mike Dringenberg e Malcolm Jones III, *Corações Perdidos*, 1991. Sandman#16.



Ilustração 23 – Arte por Mike Dringenberg e Malcolm Jones III, *Corações Perdidos*, 1991. Sandman#16.



Ilustração 24 – Marc Chagall, *The Green Violinist*²³, Óleo sobre Tela, 1923.

Gilbert, nome humano para *O Verde do Violinista* em *Sandman*, é a personificação de um lugar no Reino do Sonhar, que fugiu de seu lugar de origem, quando *Morfeus* foi aprisionado por humanos Feiticeiros através de um ritual. Gilbert vivenciou sentimentos humanos, e com o retorno de *Morfeus* às suas funções, *O Verde do Violinista* também voltou ao seu

²³ Chagall. Wahoo Art. Disponível em <<https://pt.wahooart.com/@/8XYGL3-Marc-Chagall-O-violinista-verde>>. Acesso em Out 2019.

estado de origem no Reino do Sonhar, um bonito lugar com uma cachoeira, árvores, plantas e flores em abundância, e vívidos campos.

O Violinista Verde, podemos vê-lo em primeiro plano, sua face na cor verde, ele veste-se formalmente e está tocando seu violino, como se planasse acima dos tetos de casebres da pintura. Em segundo plano, há outros desses casebres, nos fazendo ter uma visão parcial de um vilarejo imerso numa aura matutina ou vespertina. Esta se percebendo a partir de tons brancos e pastéis, mas é incerto. Outros elementos em destaque são: um animal (um cavalo?) no canto inferior esquerdo, alcançando a altura de um casebre, um homem por trás e ao longe do Violinista, com o que pode parecer ao longe uma pá ou um violão, e outro que está voando acima do Violinista, fora de perspectiva. Ou seja, uma estória que figura muitas interpretações.

Fazendo um paralelo entre as personagens, tanto do quadrinho quanto da pintura, é notável ao primeiro olhar a presença da cor verde, e o quanto no detalhamento das obras, o verde está ligado a uma ambientação campestre, rugosa e que remete à vida e a fartura. Igualmente, se parecem em suas vestes: formais, como homens nobres e cultos. Enquanto um aproveita e aprende vivendo como mortal, o outro, com seu violino, esbanja um tom alegre, como de um Bardo, mais aprimorado.

E a partir de leituras e possibilidades como nestas obras foram realizadas, é que a Arte Contemporânea foi ganhando espaço, seus artistas criando ramificações, para chegarmos ao que conhecemos na atualidade sobre este movimento. Que acompanha muitas vezes, um desejo de fuga da

realidade, o desencadear de fragmentações de uma sociedade trincada politicamente, cansada e vaidosa. Desse modo, sonhar é imprescindível para nos mantermos perto do que nos faz humanos. Prestar mais atenção ao que está internalizado, interpretando a experiência de um sonho, sentir de verdade o açúcar de um doce que o paladar degusta.

4.3 PRODUÇÕES COM POÉTICA SURREAL E ONÍRICA

4.3.1 O QUE NOS DIZ NOSSAS CORES VERDADEIRAS

True Colors, 1986, Patricia Birch

Cyndi Lauper, intérprete da *canção*, muitas vezes lembrada pelos fãs de *Sandman* por recordar em visual e trejeitos a Perpétua Delírio, irmã mais nova de Sonho, em seu *vídeo clipe* dirigido pela Patricia Birch, para a música *True Colors*²⁴, Lauper está em um cenário todo moldado (e montado) em essência onírica. Uma vez que a letra da música fala ao ouvinte, que apesar dos pesares, é possível ser corajoso e buscar dentro de si, suas cores verdadeiras, pois alguém sempre pode apoiá-lo. Lembrando que a coragem e o medo caminham juntos, e que a existência de um, não é necessariamente, a não existência do outro.

²⁴ Youtube. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=LPh0KFlbqX8>>. Acesso em Out 2019.

It's hard to take courage
In a world full of people
You can lose sight of it all...

É difícil criar coragem
Num mundo cheio de pessoas
Você pode perder tudo de vista...

But I see your true colors
Shining through
I see your true colors...

Mas eu vejo suas cores reais
Brilhando por dentro
Eu verei suas cores reais...
(LAUPER, letra e tradução, 1986)

Assim, nos levando a acreditar, que o vídeo é uma obra que imageticamente nos transporta ao inconsciente de todos aqueles que se angustiam por alguma razão, muitas vezes guardando para si essas aflições, e conseqüentemente se isolando. A artista interpreta a canção de modo muito tocante e emocionado, num timbre particular e doce, envolta numa calma de um mar imaginado, crianças brincando e um beijo carinhoso. Conforme ilustrações 25 e 26 logo abaixo. Por fim, a música inspirou a artista a co-fundar uma fundação – True Colors Fund²⁵ – em prol de garantir direitos e ajudar jovens LGBTQ+²⁶ em situação vulnerável.

²⁵ True Colors United. Disponível em <<https://truecolorsunited.org/>> Acesso em Out 2019.

²⁶ Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais e Queer. Fonte: Includer.



Ilustração 25 – Patricia Birch, *True Colors*, 1986.



Ilustração 26 – Patricia Birch, *True Colors*, 1986.

4.3.2 SENSACÃO DE SONHO PERMANENTE

The Matrix, 1999, Irmãos Wachowski

Siga o coelho branco. Um *filme* que faz referência à obras distintas, mas com algo em comum: a busca pela verdade e de quem somos, afinal. Uma simulação pode ser nossa realidade e o que acreditamos ser real, não passa de sinais elétricos realizados por nossos sentidos, que nem sempre são confiáveis, na verdade. Quando estamos dormindo, podemos sonhar, mas ao acordarmos, deixamos mesmo de sonhar, ou apenas o despertar é uma parte de um sonho maior e mais profundo? Figurando em seguida, ilustração 27. O ano de estreia do filme foi também bastante significativo, pois em 1999 nos despedíamos de um milênio.

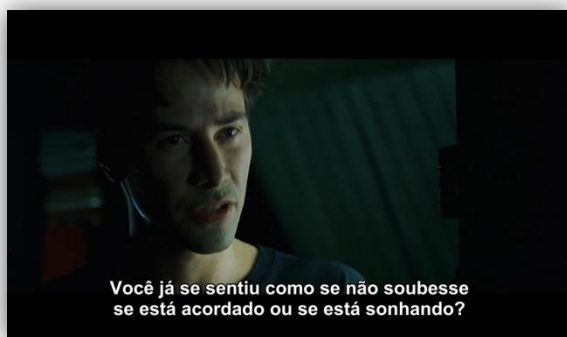


Ilustração 27 – Irmãs Wachowski, *The Matrix*, 1999.

Neo cumpre sua jornada do herói, obtendo Morfeus como seu mentor. Ilustração 28 e 29 a seguir. Ele sabe que há algo errado no mundo, mas sozinho, não consegue desfrutar dessa descoberta. Sendo a partir do ponto em que ele escolhe conhecer essa verdade e entender quem ele

próprio é, acontecendo assim, seu despertar de um sonho. Tecido até ali, não por seu mentor Morfeus, mas pelas máquinas. O desencadeamento desta descoberta, inicialmente, é impossível de digerir, existe sofrimento, negação, muitas dúvidas, até Neo começar a percorrer o caminho da aceitação, logo, do descobrimento e crença em si mesmo.

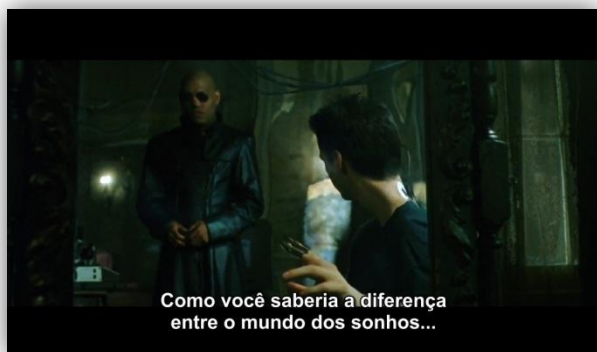


Ilustração 28 – Irmãs Wachowski, *The Matrix*, 1999.



Ilustração 29 – Irmãs Wachowski, *The Matrix*, 1999.

Matrix revolucionou a maneira de abordar velhos questionamentos filosóficos, intrinsecamente, permeando novos questionamentos em relação à celebração de uma inteligência artificial, à época, inicialmente muito promissora. Mas quais poderiam ser as consequências desse deslumbramento, se não o corrompimento facilitado de uma sociedade impregnada de liquidez – e no filme isso é literal –, frente aos modos de vida, a deturpação do tempo de quanto mais se é ocupado, mais bem sucedido você será, assim, esses aspectos vaidosos alinham-se à ilusão de um poder similar ao divino.

4.3.3 COELHOS E O EXISTENCIALISMO

Rabbits, 2002, David Lynch

O cenário da estória se passa num único lugar, uma sala de estar, conforme ilustração 30, com poucos móveis simples, onde se vê uma família de coelhos humanoides (atores vestidos com essa roupagem e cabeça de coelho), composta supostamente, por uma mãe, um pai e uma filha. Cada um concentrado, com aparentemente, alguma atividade ou problema. O panorama remete aos *sitcons*²⁷ de comédia americana. Contudo, um estranhamento se norteia por todo tempo em tela nesse *seriado* inusitado, vivificando no espectador melancolia, suspense e um possível riso nervoso em alguns instantes.



Ilustração 30 – David Lynch, *Rabbits*, 2002.

O pai chega a casa – e acontecem aqueles aplausos de uma plateia que o espectador não vê, mas que no caso dessa série, supostamente,

²⁷ Abreviação em inglês para "comédia de situação", devido à abordagem dessas séries se basearem no cotidiano. Fonte: Super Interessante.

estariam assistindo o cotidiano daqueles coelhos – o recurso talvez seja usado para causar familiaridade, causando uma quebra na estranheza da situação. Mas na verdade, esses aplausos às vezes, chega a angustiar o espectador. O pai verifica a porta muitas vezes, ilustração 31. Há momentos em que eles conversam entre si, embora de modo desconexo, mas é notável que haja um sentido implícito, se colocando em ordem estas falas.



Ilustração 31 – David Lynch, *Rabbits*, 2002.

Existem alguns barulhos perceptíveis e incógnitos: de uma chuva incessante, e uma voz grave que surge em certa vez (a tela fica vermelha, ilustração 32), e a mãe coelha aparece com velas, enquanto a voz se comunica com a família. Cada coelho realiza um monólogo sem contexto em frames diferentes. Indiretamente, é engendrada no espectador uma indagação existencialista, advinda daquele tom de mistério, delírio (talvez) e ambiguidade, que é expressa na voz carregada de preocupação dos

personagens. Por fim, eles estão ali, mas podem a qualquer momento não estarem mais.



Ilustração 32 - David Lynch, *Rabbits*, 2002.

4.3.4 UMA VIAGEM AO DESCONHECIDO DESCOBRIMENTO

Sen to Chihiro no Kamikakushi, 2001, Hayao Miyazaki

Chihiro Ogino é uma garota vivendo o fim da sua infância em idade, e está se mudando com os pais para outra cidade, quando no caminho, ocorre que eles se perdem, e acham uma entrada para um local misterioso, inicialmente, parecendo abandonado, ilustração 33. Os pais de Chihiro são atraídos por um bonito banquete e começam a consumir desenfreadamente aquela comida, até se tornarem porcos. O que ocasiona, de Chihiro ter de se submeter àquele universo, a partir dali vivendo suas

regras, para salvar seus pais. Universo este que é uma espécie de cidade, onde vivem espíritos e humanos.



Ilustração 33 – Hayao Miyazaki, *A Viagem de Chihiro*, 2001.

O título traduzido em português para este *filme animado* japonês é *A Viagem de Chihiro*, que mantém vivo um dos sentidos do longa: uma viagem da Chihiro dentro de si mesma. Além disso, o simbolismo presente na estória, que é mais notável a partir da submissão, ilustração 34, de Chihiro para poder sair daquela situação e salvar seus pais, ocorre de maneira equilibrada e lúdica, entregando ao espectador um pouco mais velho, reflexões a cerca do comportamento humano, ilustração 35, senso de maturidade e de justiça, ambição e amizade. Somos guiados por Chihiro, enquanto ela segue o fluxo dos acontecimentos.



Ilustração 34 – Hayao Miyazaki, *A Viagem de Chihiro*, 2001.



Ilustração 35 – Hayao Miyazaki, *A Viagem de Chihiro*, 2001.

Contemplar o vazio é uma das definições para esse filme animado de grande sensibilidade. Apesar do espectador se encontrar às vezes em

dúvida sobre o que vê, por parecer absurdo, ele se permite, naturalmente, sentir o que a Chihiro sente. Um frame que exemplifica isso é uma viagem de trem através de um rio, ilustração 36 a seguir, onde a personagem junto ao espectador aprecia uma pausa dos últimos fatos, em silêncio, o quadro ostentando pouquíssimo movimento ou sons. O trem nesse contexto também podendo simbolizar uma partida de uma fase inocente, para outra de descoberta.



Ilustração 36 – Hayao Miyazaki, *A Viagem de Chihiro*, 2001.

4.3.5 O DELEITE NA TROCA DE OLHARES

Nikolina Petolas, Artista Visual, Croácia

O trabalho da artista abarca algumas premiações, uma vez que está sendo amplamente exibido, atualmente, fazendo parte do maior evento de

Arte Contemporânea em Surrealismo, International Surrealism Now²⁸. Suas obras, ilustração 37 abaixo, são metafóricas e incitam uma busca íntima no espectador, onde ele possa nivelar o que ocorre psicologicamente e socialmente em seu meio, assim, conseguindo dialogar com as paisagens oníricas e sombrias das criações. Experienciando uma vivência subjetiva, somando às suas próprias e completando os significados dessas produções.



Ilustração 37 – *Passing Strangers* 2015 (esq.); *Wanderer* 2018 (dir.).

Nikolina se diz inspirada em seu cotidiano e que enxerga potencial em diversos elementos rotineiros, relações pessoais, natureza, ilustração 38 logo abaixo, e inclusive, nos alimentos. Estas observações, sendo muitas vezes apenas fragmentos, e se mantendo assim nas obras. A artista concorda

²⁸ Digital Art. 13ª Edição da Exposição Internacional “Surrealism Now”. Disponível em <<https://www.digitalmeetsculture.net/article/the-13th-edition-of-the-international-surrealism-now-exhibition/>>. Acesso em Out 2019.

e acha graciosa, às vezes, a percepção do espectador quando é contrária ao do artista, em relação a alguns trabalhos, pois ainda assim está nesse olhar, imaginação, e quando o elo se perde, também é válido. As criaturas que imagina, ilustração 39 a seguir, incluindo, autorretratos, ganham outra perspectiva, a partir de seu traço.



Ilustração 38 – *Rainy Days*, 2018.



Ilustração 39 – *Encounter*, 2018.

4. ATIVIDADE PEDAGÓGICA

Sobre Sonhos, Quadrinho e Arte Onírica

5.1 PREPARATÓRIO, PLANEJAMENTO E AGENDAMENTO

Quando eu pensava sobre a parte pedagógica deste processo, sempre me vinha à mente o público de alunos do Ensino Médio da rede básica de ensino, e foram dois colegas da categoria (ambos Professores de Filosofia) que me conhecendo e atualizados sobre meus últimos anos acadêmicos, que me proporcionaram realizar esta ação com suas turmas, nas respectivas escolas que cada um leciona. E claro, me disponibilizando suas horas-aulas (60 minutos) para estar com essas turmas.

Desse modo, para que o meu tema pudesse se enquadrar na hora-aula que as turmas dispõe para matérias distintas na escola, busquei fazer um recorte ainda menor dentro do recorte maior do tema central (pesquisa e processo criativo relacionando sonhos e realidade) e que permeia toda esta pesquisa e processo. Sendo essa a logística, objetivei levar às turmas um seminário, que ficou composto por dezesseis lâminas em slide, para ser apresentado com o auxílio de um projetor.

No que tornou a atividade motivadora, frente à opção por esse público e formato da atividade pedagógica, respaldo meu desejo, em dois fatores, que concomitante, agregou enriquecimento tanto para o caminho que pretendo trilhar na arte-educação, assim como para esse público, ainda que pequeno, que se beneficiou de uma oportunidade de familiarização com o universo acadêmico, e possivelmente, sentindo-se valorizado e lembrado, ocasionando para essas turmas pensar sobre outros ângulos.

5.2 SEMINÁRIO, VISITAS E RECEPÇÃO

Sobre o recorte menor que precisava fazer para o seminário ser apresentado em tempo hábil da hora-aula (60 minutos), dei preferência ao conteúdo com teor alternativo (sonho e realidade), mas dialogando e se posicionando, ao lado de outro conteúdo (quadrinhos) que eles já pudessem conhecer – uma vez que, nos últimos anos no cinema, aconteceu uma avalanche de lançamentos de filmes baseados em quadrinhos e nos seus personagens principais. Quando também é parte importante e relevante deste processo, a abordagem dos quadrinhos. E para finalizar o seminário, foram mostrados exemplos de várias artes em veículos diferentes de

expressão, que há presença surrealista nas produções ou se inspiram no gênero onírico, aguçando o observador a transitar entre o irreal e o real.

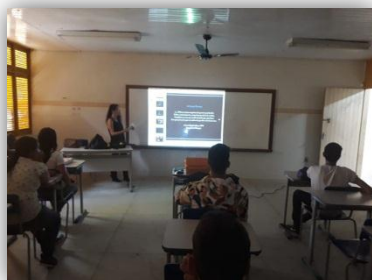
Na primeira visita, estive na Escola Estadual Prof. José Fernandes Machado (local onde, inclusive, cumpri meus Estágios Curriculares Obrigatórios I, II e III), no bairro Ponta Negra, com a mediação da colega Professora Keilha Jales, no dia 11 de Outubro de 2019, numa sexta-feira, nos turnos matutino e vespertino. Pois havia combinado com ela de estar com seis de suas turmas, sendo as que seguem: dois 2º anos e um 3º ano, pela manhã; e um 1º ano, um 2º ano e um 3º ano, pela tarde. E na segunda visita, estive na Escola Estadual Peregrino Júnior, no bairro Santa Catarina, com a mediação do colega Professor Márcio Roberto, no dia 29 de Outubro de 2019, numa terça-feira, no turno vespertino. Ficou combinado com ele que eu estaria com duas de suas turmas, sendo as que seguem: dois 2º anos. Logo a seguir, registro ilustrativo 40 e comprobatório de ambas as visitas. Nos anexos dessa pesquisa, estão disponíveis para leitura, breves comentários com algumas observações de cada um dos colegas Professores, que não apenas me cederam suas horas-aulas, como mediarão minha visita às suas turmas.



Registro Ilustrativo 40 – Escola Estadual Prof. José Fernandes Machado (esq.), em 11/10/19; Escola Estadual Peregrino Junior (dir.), em 29/10/19.

Sobre minha chegada, presença e estadia por aquelas horas, tanto numa escola como na outra, coordenação e outros colegas Professores me receberam muito bem. E além dos cumprimentos educados, alguns estiveram curiosos pela atividade que eu havia ido realizar, quando também, me incluíam nos assuntos de rotina ou que estavam conversando. E para com as turmas, sempre existe um misto de sensações que os alunos da rede básica conseguem demonstrar. Os comportamentos foram do silêncio (sem perguntas ou comentários) ao gesto de agradecimento através de um abraço (de uma aluna representante de uma das turmas). E houve algumas reações: alegria em ver referências conhecidas no seminário, gozação com o que talvez não entenderam bem, ou ainda, curiosidade por saber mais, quando chegassem em casa, sobre a abordagem assistida. No mais, a atividade em ambos os dias, nas respectivas escolas, foi efetuada com sucesso. Segue

alguns registros ilustrativos e comprobatórios, conforme está nos registros comprobatórios em 41 e 42 a seguir. Havendo mais registros nos anexos.



Registro Ilustrativo 41 – Escola Estadual Prof. José Fernandes Machado, em 11/10/19.



Registro Ilustrativo 42 – Escola Estadual Peregrino Junior, em 29/10/19.

5. CONCLUSÃO

Despertar

"Há sete seres que existem porque, bem no fundo de nossos corações, simplesmente sabemos e acreditamos que existem." Gaiman (1998). Eu estou acordada. Eu estou acordada? Fiz o teste para saber, antes de iniciar esta escrita, seguindo exemplos de breve pesquisa virtual que realizei, sobre acordar de um sonho (no sonhar) quando estive sonhando (na realidade). Puxei meu dedo polegar e dei um salto curto, para ambos os exemplos, se tivesse ocorrido de não conseguir puxar meu polegar ou ao invés de saltar, eu tivesse flutuado, eu estaria em campo onírico. Mas permaneci no meu quarto, não flutuei, estava acordada. Embora com um leve sono, pois era manhã quando escrevia estas palavras. Mas ainda me perguntava, se daquele sonho que sonhei enquanto sonhava, havia acordado.

Lembro-me de estar numa espécie de laboratório, depois de acordar em sonho, e conversar com um homem, ao qual parecia ser um pesquisador e respondia minhas questões, mas também, possivelmente, era quem fazia as medições em aparelhos que também observei estar ali, enquanto eu dormia em sonho. Em um momento, notei em um frasco pequeno e descartável, o que parecia ser suco de maracujá (fruta que estimula a calma), e aquele pesquisador dizia que haveria outras pequenas porções para outros voluntários daquele estudo. Na pesquisa virtual breve que realizei naquela manhã para entender melhor minha experiência de *sonhar que estava sonhando e acordava em sonho*, me informei sobre

algumas interpretações que podem ou não se relacionar, pois muito irá depender do histórico presente do sonhador. No meu caso, dois simbolismos que mais se aproximaram daquele momento em particular. Primeiro, era o fato de que *sonhar que estava sonhando e em seguida acordava em sonho*, meu inconsciente poderia estar me transmitindo uma mensagem para que eu interpretasse e assim eu pudesse compreender melhor algo que, até aquele instante, eu estava em busca de apreender. Ou seja, era meu próprio sonho me dizendo: *Desperte!* Enquanto o outro simbolismo, mais objetivo e prático em sua leitura, *sonhar que se está sonhando e acordar em sonho*, pode significar puramente, que o sonhador está *excessivamente preocupado* com alguma coisa, logo, a procura por uma solução/finalização/término desse algo está o possuindo de tal forma, que, o quê o sonhador guarda no subconsciente, mas principalmente, esconde no inconsciente, se revela numa camada a mais do estar sonhando quando está sonhando enquanto se dorme na realidade. O sonhador precisa ir fundo em si mesmo, atravessar mais "um portal" dentro do próprio e vívido sonhar, para em seguida acordar e quem sabe, se encontrar, finalmente, ao acordar na realidade.

Sendo assim, concluo que aqui estou, tentando entender, muitas vezes, o que é um mistério, o que há entre o nosso inconsciente e o real? Nessa senda intermediária e subjetiva. Grandes autores, alguns citados neste projeto, tentaram revelar o que estava ao alcance, então, sou assumidamente humilde em comentar que por aqui, um ensaio de tantas reflexões colocadas em pauta, e emoções, visceralmente, vividas, estive distante de achar respostas certas e sólidas. E nem era este o intuito, pois sonhar é uma

experiência única. Tanto a forma que cada ser humano materializa mentalmente, de algo físico ou situação, para conseguir alcançar, como a maneira que o ser humano se encontra quando se enxerga em campo onírico, composto pelo irreal. Eu, simplesmente, quis compartilhar algumas possibilidades. Afinal, quem tece todas estas imagens oníricas – se não nós mesmos, talvez. O que seríamos nós, estudantes/artistas/pesquisadores/arte-educadores se não fosse os nossos desejos nos impulsinando a continuar e sempre tentar – meros seres sem a sensibilidade da subjetividade para com esta grande arte abstrata que é a vida, talvez. E por que nossas próprias emoções, às vezes tão subestimadas e pré-julgadas, que num projeto/processo como este é inevitável sua externalização, não podem fazer parte da pesquisa e do caminho criativo – se estamos terminando uma graduação em arte, talvez.

Esse projeto foi um percurso repleto de descobertas, principalmente, para comigo mesma, indo além do fator estudante de artes, arte-educadora e pesquisadora. Contudo, o projeto também é perceptível muitíssimo autoral, o que eu não acredito que o descredite, pois equilibrando os valores que aprendemos dentro de uma universidade, um deles é o alunado sair de sua inércia e pensar por si só, questionar o que for preciso e a si próprio, enquanto que sim, aquilo que ainda está percorrendo o caminho para descobrir e absorver sobre, ele embasa e fundamenta. Buscando não apenas em livros e artigos, mas através daquilo que o mais apetece, uma vez que seja inteligente, racional e coerente com a verdade (esta comprovada ou assimilada). Desse modo, o alunado alinhará seus

conhecimentos (que não terminarão com um projeto como esse) de mundo e vivências pessoais – por que isto é essencialmente relevante –, mais o saber adquirido com o auxílio dos mestres acadêmicos e apoio de outros tantos estudos (pesquisas autodidatas, orientações audiovisuais, leituras digitais).

Por fim, esse sonho relatado acima, de *sonhar que se está sonhando e acordar em sonho*, também na breve pesquisa virtual que realizei para entendê-lo, um de seus tópicos para ter ocorrido, é sua concepção como um dos primeiros passos para aprender a vivenciar sonhos lúcidos. Este que é um assunto, que optei por mantê-lo restrito a uma nota de rodapé, na primeira etapa deste trabalho, porque embora se enlace no tema da pesquisa, eu até aquele tempo, não havia tido nenhuma experiência com sonhos lúcidos, além dos meus estudos não terem ultrapassado tanto dos limites da vivência de sonhar, naturalmente.

Entretanto, eu não posso deixar de citar nesta conclusão, o quanto a ocorrência de um passo inicial para algo que não imaginava começar a prática agora, me permitiu um instante de felicidade, quando de modo completamente espontâneo aconteceu. Naquele dia quente de uma Primavera, em data direcionada a nos lembrarmos dos mortos, o sentimento não pôde ser outro, a não ser o de alegria e dever cumprido por algo que se materializou de uma forma, que saindo da pesquisa e do processo criativo, passando a existir além do que visualizei, se comunicou comigo a partir do cerne do tema desse projeto. Literalmente, despertei em sonho de um sonho para semear respostas – minha flor além-totem – ao despertar na realidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Laura Guidali; FISCHER, Gustavo; SCALETISKY, Celso Carnos. **O Storyboard Como Instrumento de Projeto: Reencontrando as Contribuições do Audiovisual e da Publicidade e Seus Contextos de uso no Designer.** Porto Alegre, RS: Strategic Design Research Journal, Volume 3, 2010.

AUMONT, Jacques. **A imagem.** Tradução: Estela dos Santos Abreu e Claudio C. Santoro. Campinas, SP: Papyrus, 1993.

BAMBOZZI, Lucas. **Microcinemas.** Disponível em <<http://www.lucasbambozzi.net/archives/664>>. Acesso em Set 2019.

BACHELARD, Gaston. **A Poética do Devaneio.** Tradução: Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces.** Tradução: Adail Ubirajara Sobral. 10º ed. São Paulo: Editora Pensamento, 1997.

FREUD, Sigmund. **A Interpretação dos Sonhos: Parte I.** IV Volume. 1900.

GAIMAN, Neil. **A Tempestade.** Rio de Janeiro: Editora Globo, 1998. Mensal.

GAIMAN, Neil. **REVISTA SANDMAN.** Rio de Janeiro: Editora Globo, 1989-1998. Mensal.

GAIMAN, Neil. **Um Sonho de Mil Gatos.** Rio de Janeiro: Editora Globo, 1991. Mensal.

MAKOWIECKY, Sandra; CHEREM, Rosângela Miranda. **Fragmentos construção II: imagem acontecimento.** Florianópolis: COAN, 2013. 224 p.

PROENÇA, Graça. **História da Arte.** 16º ed. São Paulo: Editora Ática, 2004.

SARTRE, Jean-Paul, **O imaginário**: Psicologia Fenomenológica da Imaginação. Tradução: Duda Machado. São Paulo: Editora Ática, 1996.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte**: um paralelo entre arte e ciência. 2º ed. Campinas, Autores Associados, 2001.

ENDEREÇOS ELETRÔNICOS CONSULTADOS

A Criação da Matrix e a Verdade Sobre O Escolhido. [vídeo]. Edição: Canal Elegante, 2018. Duração 15min19seg. Colorido. Disponível em <https://youtu.be/7_AVGdNxWpQ>. Acesso em Set 2019.

A Filosofia em Matrix – **A Traição de Cypher e a Definição de Realidade**. [vídeo]. Edição: Canal Elegante, 2018. Duração 11min38seg. Colorido. Disponível em <<https://youtu.be/wPMKaMqNBMY>>. Acesso em Set 2019.

CALLARI, Alexandre; LOPES, Daniel; ZAGO, Bruno. **Tudo Sobre os 25 Anos do Selo VERTIGO**. [vídeo]. Edição: Jessica Torlezi. Pipoca e Nanquim #328, 2018. Duração 58min32seg. Colorido. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=DaTk7Ons_TE>. Acesso em Set 2019.

Chicago Tribune – **Enter Sandman**. Disponível em: <<https://www.chicagotribune.com/news/ct-xpm-1991-12-20-9104240093-story.html>>. Acesso em Set 2019.

Gnosis Brasil – **Sonho Lúcido**. Aprenda a Despertar no Mundo dos Sonhos. Disponível em <<https://gnosisbrasil.com/artigos/despertar-mundo-do-sonho/>>. Acesso em Nov 2019.

Guia dos Quadrinhos – **Galeria de Capas**. Disponível em <<http://www.guiadosquadrinhos.com/capas/sandman/sa00501>>. Acesso em Ago 2019.

Já Vivemos em Uma Matrix – **O Conceito de Realidade Segundo René Descartes**. [vídeo]. Edição: Canal Elegante, 2019. Duração 10min01seg.

Colorido. Disponível em <https://youtu.be/i9xi_uVx9PI>. Acesso em Set 2019.

Rabbits – **Que Diabo de Série é Essa?**. [vídeo]. Edição: Canal Refúgio Cult, 2019. Duração 14min39seg. Colorido. Disponível em <https://youtu.be/yWfj5ftDT_U>. Acesso em Set 2019.

Storyboard – **Sala 1604** – Episódio 50. [áudio]. Edição: Canal Revolution, 2018. Duração 34min23seg. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=NycCs2wpcdA>>. Acesso em Ago de 2019.

VALAREZO, MAX. **Hayao Miyazaki: A Importância do Vazio**. [vídeo]. Produção de Ana Caroline Silva, Edu Valera e Pedro Neto. Entre Planos, 2016. Duração 10min07seg. Colorido. Disponível em <<https://youtu.be/Kyp3YV2t0gQ>>. Acesso em Out 2019.

XAVIER, GABRIELA. **A Viagem de Chihiro e os Simbolismos de Miyazaki**. [vídeo]. Edição: Gabi Xavier, 2019. Duração 16min39seg. Colorido. Disponível em <<https://youtu.be/yQ1FZj8AaqU>>. Acesso em Out 2019.

ANEXOS

ROTEIRO TÉCNICO O Som de Seus Relatos

Roteiro Técnico
O Som de Seus Relatos

CENA 01 - EXT - ANFITEATRO - DIA

Devaneio está sentado num dos degraus de um anfiteatro. Ele observa a paisagem ao redor, onde há um jardim. Ouvem-se pássaros e veículos automotores ao longe. Uma gata se aproxima dele. Devaneio cumprimenta o animal. E percebe uma moça chegando.

CENA 02 - EXT - ANFITEATRO - DIA

A moça é Desencarnação, que se senta ao lado de Devaneio. Desencarnação observa a paisagem ao redor e em seguida olha para Devaneio. Que se levanta e olha para ela. Desencarnação aguarda Devaneio começar a falar.

CENA 03 - EXT - ANFITEATRO - DIA

Desencarnação aparenta desapontamento com Devaneio. E Devaneio, imediatamente, expressa um misto de arrependimento e alívio. Desencarnação e Devaneio caminham em direção à câmera. Olham diretamente para a câmera. Viram-se e retornam ao lugar que estavam e sentam-se.

CENA 04 - EXT - ANFITEATRO - DIA

Desencarnação abraça Devaneio. Ambos se despedem, levantam-se e olham juntos a paisagem ao redor. Desencarnação desaparece. Devaneio permanece em pé e agora sozinho. Expressa estar pensativo. Inicia uma caminhada e em seguida desaparece.

FIM.

ARTE PROMOCIONAL

Flyer com título



COMENTÁRIOS BREVES DOS COLEGAS PROFESSORES

Sobre a Atividade Pedagógica

Professora Keilha Jales

Escola Estadual Prof. José Fernandes Machado

Achei a temática bastante instigante para o público escolhido (alunos do ensino médio) e a forma de abordagem também se mostrou apropriada e motivadora. Apenas senti falta de algum instrumento para que eles registrassem suas impressões.

Professor Márcio Roberto
Escola Estadual Peregrino Junior

A aula ministrada foi bem recebida pelos alunos e alunas do 2º "A" e 2º "B" do turno vespertino. A escolha dos temas foi acertada, visto que os sonhos e as histórias em quadrinho geralmente não são abordados com frequência em sala de aula, especialmente o primeiro. Alguns alunos mostraram-se interessados e fizeram perguntas no final, especialmente relacionadas a sonhos premonitórios. Alguns inclusive mostraram interesse na HQ Sandman, perguntando onde poderiam lê-la.

OUTROS REGISTROS COMPROBATÓRIOS Sobre a Atividade Pedagógica



Escola Estadual Prof. José Fernandes Machado, em 11/10/19.



Escola Estadual Peregrino Junior, em 29/10/19.