



UFMG

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

GABRIEL LAVARINI MOREIRA

LUZES, SOMBRAS, E PINTURAS

**BELO HORIZONTE
2017**

GABRIEL LAVARINI MOREIRA

LUZES, SOMBRAS, E PINTURAS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais/Pintura da UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS, como requisito parcial para a Obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais/Pintura.

Orientadora: Christiana Quady.

Belo Horizonte

2017

GABRIEL LAVARINI MOREIRA

LUZES, SOMBRAS, E PINTURAS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais/Pintura da UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS, como requisito parcial para a Obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais/Pintura.

Local, _____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Doc.....

Universidade.....

Prof. Doc.

Universidade.....

Prof. Doc.

Universidade.....

SUMÁRIO

Introdução 5

Luz, Sombras, e pintura.....6

Imagens.....14

Conclusão.....19

INTRODUÇÃO

Neste trabalho de conclusão de curso narrarei meu processo de amadurecimento ao longo desses 4 anos na Escola de Belas Artes, como conhecer novos materiais para a produção de uma imagem, a utilização desses materiais para se conseguir resultados próximos ao esperado, a importância de ter o conhecimento de cores para a produção de uma pintura e as infinitas possibilidades de representação de uma imagem em um plano bidimensional.

As referências imagéticas que me acompanharam durante esse percurso também serão citadas para acompanharmos a sequência das fontes que venho buscando desde o início do curso. Em sua maioria, são imagens que possuem certa delicadeza de passagens tonais, névoas, imagens ligeiramente desfocadas e muitas delas com um forte vestígio de enigma. Imagens que ao mesmo tempo podem ser belas e atraentes, e que também carregam uma carga de drama ou até mesmo repulsão.

Sobre as imagens que busco para a produção das pinturas nem sempre vem de outros pintores ou fotografias ou desenhos... Também tenho explorado imagens de jogos de terror para uma releitura mais tradicional. Não são cópias fieis, no caso são releituras que acabam por não se resolver por completo e abrem espaço para a imaginação do observador interpretar as possibilidades das formas, objetos e lugares que estão sob a escuridão.

Luzes, sombras, e pinturas.

Meu processo de aprendizagem e de amadurecimento nas Artes Visuais começou em agosto de 2013, quando saí de Sete Lagoas para morar em um apartamento no bairro Liberdade (bem em frente a Escola de Belas Artes) juntamente com outros dois estudantes da UFMG. Meu pouco conhecimento sobre arte e minha grande vontade de aprender a fazer pinturas e bonitos desenhos foi o maior estímulo quando comecei a faculdade. Desde sempre com a ideia de que iria para a pintura. A história da arte, que a princípio não me chamava muito a atenção acabou me pegando em cheio e muitas referências antes desconhecidas, acabaram se tornando muito importantes ao longo do processo.

Vou começar relatando sobre os novos materiais apresentados a mim ao longo desse primeiro semestre e que acabaram me chamando a atenção pelos diferentes resultados e diferentes formas de usá-los quando comparados com as únicas técnicas das quais eu tinha conhecimento (que no caso da pintura era "colorir" uma tela com tinta a óleo, e no desenho: grafite e lápis de cor).

- Guache seco.
- Carvão.
- Guache molhado.
- Nanquim.

Na disciplina de "Desenho de Objeto" ao desenhar um objeto com grafite em uma folha de tamanho A2 (42 X 59 cm) começava com o esboço para aos poucos ir sombreando o restante das áreas. Mas como a ponta do lápis é muito fina, a demora para sombrear as áreas acabava sendo inevitável, o que foi solucionado com a utilização do guache seco. Nessa técnica é importante que o pincel tenha uma cerda um pouco mais dura, (pincéis de cerda de porco são boas opções, tamanhos variados). Funciona da seguinte maneira, a tinta é usada pura, ou seja, não é diluída. Depois de carregar o pincel com a tinta, retire um pouco do excesso em uma outra folha, e em seguida aplique para fazer o sombreamento e volume das formas. Pincel largo para áreas maiores, pincéis finos para áreas menores que possam exigir maiores detalhes.

O resultado é uma imagem com claros e escuros, formas e volumes bem definidos. Resultado esse que se assemelha ao do carvão, sendo que as passagens tonais se dão com uma certa suavidade. Comecei usando o carvão com o pensamento de adicionar matéria ao papel. Com a folha em branco, ia adicionando carvão nas áreas mais escuras e esfumando até as partes mais claras. Raciocínio que mudou completamente quando me foi também apresentado a possibilidade de preencher toda a folha com o material para em seguida ir removendo o escuro e obter as luzes na imagem. Um processo inverso que trouxe resultados bem expressivos, e que já era utilizado por antigos artistas fazia tempo. A diferença é que ao invés da borracha, eles usavam o miolo de pão para remover o carvão e conseguir as luzes.

Pode até parecer bobagem, mas aprendi também que o papel branco que sempre havia utilizado não precisa ser sempre branco, outras cores também dão resultados interessantes.

Ao contrário da técnica do guache seco onde se utiliza a tinta pura, com o guache molhado acrescentamos a água como medium (para diluir a tinta). Quanto mais aguada for a mistura, mais claro será a pincelada. O interessante seria separar em uma paleta diferentes misturas de tinta e água, como por exemplo: algumas com pouca água para áreas escuras, tons intermediários com a tinta e a água em um certo equilíbrio, e uma mistura mais aguada para áreas que são mais claras. Desse modo, se faria uma pintura mais direta, sendo que a sobreposição de camadas seria a forma indireta de produzir a pintura. Com a sobreposição de camadas o trabalho se assemelha à técnica de aquarela. Começamos aplicando tons claros para em seguida com a sobreposição, ir aos poucos escurecendo a imagem, fazendo com que a paleta mais aguada (que no caso, seria a mais clara) se torne mais funcional nesse processo. É importante ressaltar que é preciso esperar que a camada anterior esteja totalmente seca para se aplicar a camada seguinte, caso contrário, o material será removido ao invés de adicionado. Nesse caso do guache molhado, as pinceladas em camadas devem ser aplicadas de maneira rápida, sem “esfregar” muito o pincel, sendo que pode ocorrer que as camadas anteriores se alterem caso a pincelada for grosseira demais. Outra possibilidade para essa técnica de camadas aguadas é o nanquim.

Assim como o guache molhado, o nanquim possibilita ir direto ao ponto (usando-o mais puro, com tons mais fortes) ou aplicar camadas de tinta para aos poucos ir chegando às sombras e áreas mais escuras (no caso, diluir um pouco mais para partir do claro para o escuro). Uma notável diferença entre o nanquim e o guache molhado, é que ao contrário do guache, com o nanquim, depois de seco, é possível sobrepor com pinceladas mais pesadas sem se preocupar em remover o que já está feito.

Já em 2014, no início do 2º semestre começamos a aprender sobre a parte prática da xilogravura, da escultura e também da pintura, para que no semestre seguinte pudéssemos escolher melhor nossa habilitação.

- Xilogravura.
- Escultura.
- Pintura.

Na xilogravura aprendemos a preparar a madeira com goma laca, material que evita que a madeira se lasque enquanto a talhamos. Depois de preparada e com o desenho já em mãos, com a ajuda de um papel carbono transferimos a imagem para a madeira, que em seguida será cavada. As áreas em que se remove o material ficarão em branco após a impressão, então é preciso ter bastante cuidado ao cavar. As goivas são as ferramentas para esta técnica, com tamanhos e formas variados para cada aplicação. Lâminas retas, curvas, grandes, médias e pequenas. Com a madeira já talhada no formato do desenho, é a hora de imprimir. Duas maneiras de impressão nos foram apresentadas, a primeira, mais básica, é feita com uma colher de pau. Depois de entintar toda a superfície da madeira, aplicaremos esta sobre uma folha. E com a colher de pau vamos aos poucos pressionando a folha sobre a madeira para que a tinta seja transferida em todas as áreas. A segunda opção é no rolo para gravura, que dispensa a colher de pau e facilita bastante o trabalho, mantendo uma homogeneidade maior ao imprimirmos uma série da mesma imagem.

Na escultura, aprendemos o processo de modelagem com argila, que aos poucos vai se transformando e assumindo a forma desejada. Depois de tudo modelado, umedecemos com os dedos toda a peça para dar acabamento.

A pintura começou com a apresentação da tinta acrílica, que ao contrário do óleo ao qual eu estava mais acostumado, tem um tempo de secagem bastante rápido. A tinta a óleo foi vista na sequência.

No segundo semestre de 2014 foi quando a pintura realmente começou a acontecer, e comecei aos poucos a me aprofundar nas misturas de cores, tipos de pincéis, de tinta, de superfícies... Um período de bastante experimentação, sendo que as referências para as pinturas partiam desde a observação de objetos, ou de um determinado lugar, até fotos de pinturas de outros artistas.

Sobre o que aprendemos ao longo dos semestres na habilitação de pintura, nos aprofundaremos um pouco mais nos processos da têmpera vinílica e da tinta a óleo, começando pela técnica do “gordo sobre magro”, fundamental para pinturas a óleo.

Quanto mais óleo se tem na tinta, mais "gorda" ela é. Quanto menos óleo, mais "magra". Se a regra é "gordo sobre magro", quer dizer que devemos pintar do "magro para o gordo", isto é, começar a pintura com camadas magras e cada camada subsequente deve ser mais gorda do que a anterior.

A técnica mais comum para colocar a regra em prática é começar uma pintura adicionando um pouco de terebintina na tinta a ser usada na primeira camada. Na camada seguinte, pinta-se com tinta pura, direta do tubo. Na próxima camada, adiciona-se um pouco de óleo de linhaça a tinta, e conforme se necessita de outras camadas adicionais, aumenta-se a quantidade de óleo misturada à tinta. Dessa forma, em cada camada temos uma concentração maior de óleo, obedecendo perfeitamente à regra do gordo sobre magro.

Temos duas variáveis de suma importância nessa questão, que devem ser pontos chaves no pensamento de qualquer pintor: tempo de secagem e espessura (ou quantidade) de tinta, ambos diretamente relacionados. Tempo de secagem é nossa variável principal. Se temos várias camadas numa pintura, e as camadas de cima secam mais rápido do que as camadas de baixo, as camadas inferiores terão mais tempo de "se mover" durante seu processo de secagem resultando no craquelamento, estriamento ou rachadura das camadas de cima. Portanto, deve-se respeitar o tempo de secagem entre

camadas. Simples, óbvio e sem complicação. Ou seja, tenha certeza de que sua camada está totalmente seca antes de começar outra.

Tendo certeza de que uma camada está verdadeiramente seca, não há o menor problema em se pintar mais uma camada com a mesma quantidade de óleo sobre a anterior, pois a camada de baixo já estará seca, imóvel, portanto não há risco do movimento que gera a craquelura. Para garantir que sua camada está seca, espere pelo menos uma ou duas semanas até começar a próxima.

A temperatura e a umidade também influenciam no tempo de secagem. Um procedimento comum para ganhar tempo é pintar algumas telas ao mesmo tempo, alternando entre elas para não ficar semanas sem pintar enquanto espera a secagem da primeira obra.

Alguns artistas pintam de modo liso, isto é, com pouca quantidade de tinta, criando um filme ou superfície pictórica fina. Outros artistas, principalmente aqueles que pintam *alla prima*, usam maior quantidade de tinta, e criam efeitos de empaste que geram volumosas texturas. A quantidade ou espessura de tinta é nosso segundo ponto chave: diferentes quantidades ou espessura de tinta apresentam diferentes tempos de secagem. Os filmes empastados levam meses ou anos para secarem, enquanto os filmes lisos e finos demoram muito menos. É então que surge mais uma regra simples: pinta-se sempre do mais fino (liso) para o mais grosso (empaste). Ou seja, as primeiras camadas devem ser lisas e finas, e as camadas subsequentes podem conter a mesma quantidade de tinta (finas e lisas) ou maior quantidade de tinta (empaste). O mais importante é sempre ter paciência para esperar que a camada anterior esteja perfeitamente seca. Para encurtar o tempo de espera entre a secagem de camadas podemos adicionar uma ou duas gotas de secante em nossa porção de tinta a ser usada, sobretudo nas camadas inferiores caso se planeje pintar as últimas camadas em empaste.

Outro material de fundamental importância neste meu processo de pintura e amadurecimento sem dúvidas foi a têmpera vinílica. Tive a oportunidade de experimentar também a têmpera a ovo, que acabou não sendo muito viável, pois demandava sempre alguma quantidade de tinta já estocada para pintar. E como a têmpera a ovo exigia uma preparação prévia à

pintura, a opção foi produzir a vinílica, que me permitia em um ou dois dias preparar toda a quantidade de tinta que usaria durante um semestre inteiro.

Sua preparação é bem simples, mistura-se uma parte de água para uma parte de cola, e em seguida adiciona-se o pigmento em pó, misturando bem para dar homogeneidade. Como optei por fazer trabalhos monocromáticos, as principais cores mantidas em estoque eram os verdes, azuis, amarelo e preto. O pigmento branco foi o que não consegui encontrar de jeito algum, o que acabou me fazendo recorrer ao branco da tinta acrílica. A secagem rápida da tinta acabou me dando muito tempo para experimentar a pintura em camadas. Basicamente, após preparar a tela com Suvinil, adicionava uma camada bem aguada de um azulado esverdeado que seria a cor base da pintura. E a sequência sempre surpreendia em algum momento. Mesmo com todo o planejamento, o improviso, o acaso, ou até mesmo o acidente acabavam sugerindo novas possibilidades que algumas vezes superavam as minhas expectativas. Mas nem sempre, muitas vezes, o resultado causava um estranhamento.

Juntamente desta técnica, resolvi também adicionar colagens. Os papéis eram colados lisos sobre a tela e cobertos por uma camada aguada de tinta. O que acontecia depois era a criação de texturas sobre várias partes da obra. Com o dedo umedecido, com bucha e lixa, eu começava aos poucos a “ferir” a superfície, resultando em áreas de variadas texturas. E as tonalidades também se modificavam, sendo que a superfície intacta apresentava cores mais nítidas do que as áreas que estavam mais “rasgadas” no interior do papel. E o resultado acabava sendo cada vez mais inesperado e satisfatório. Vale lembrar também que as texturas influenciavam sempre no resultado das aguadas de tinta que eram aplicadas na sequência. As áreas mais “machucadas” acabavam tendo tonalidades um pouco mais claras do que as partes que permaneciam intactas.

Para criar as imagens, eu precisava buscar referências que se aproximassem do que venho buscando na pintura. No caso, o mistério, a névoa, a imagem desfocada que não se resolve por completo e abre espaço para a imaginação do observador interpretar as possibilidades das formas, objetos e lugares que estão sob a escuridão. Para tal, comecei a fazer um

apanhado de pintores de paisagens que tinham uma pincelada próxima do que eu estava buscando. E acabei elegendo, os seguintes:

- William Turner (1775 – 1851).
- Zdzislaw Beksinski (1929 – 2005).

E foram essas as duas principais referências de pintores paisagistas que selecionei a princípio. A exposição do Paulo Miranda (artista brasileiro, nascido em Uberaba) “Imersão e Fúria”, em 2016 foi um divisor de águas, pois me encorajou a explorar mais as texturas e formas abstratas nas representações de paisagens. Outros pintores que também me impressionavam por seus trabalhos, mas que não seguiam uma linha de pintura muito voltada para o paisagismo eram o Rembrandt van Rijn (1606 – 1669), Francisco José de Goya (1746 – 1828), e um pouco mais atual, Francis Bacon (1909 – 1992). São artistas que conseguiram alcançar um domínio de cores, de formas e de composições que venho batalhando para um dia também conseguir alcançar.

No processo de produção de uma obra penso bastante sobre quais opções esses pintores escolheriam para solucionar uma pintura de paisagem. Quais formas escolheriam? Casas, árvores, torres, postes? Qual composição ficaria melhor? Quais cores seriam usadas? Em algumas pinturas do Bacon, por exemplo, existem figuras em determinados locais. Alguns desses locais são áreas externas. O que eu faço é imaginar essas áreas externas sem a figura que está em primeiro plano. Ou seja, transformar um raciocínio de representar rostos, pessoas ou animais em um raciocínio para representar um horizonte.

Além das referências de artistas, procurei também em filmes e jogos imagens que se aproximassem do que eu estava buscando, e consegui encontrar em jogos de terror e suspense referenciais imagéticos de significativa qualidade para alavancar meus trabalhos. Dos jogos que pesquisei, o que mais me chamou atenção, sem dúvidas, foi o Silent Hill 2. Um jogo de atmosfera densa com uma história instigante, em que o personagem principal luta contra seus próprios monstros enquanto percorre uma espécie de “limbo” para reencontrar sua esposa que havia falecido há três anos (um jogo de 2002 que lida com fenômenos sobrenaturais e psicanalíticos). Silent Hill 2 me apresentou justamente o que eu queria: um ambiente farto de sombras e luzes, com lugares e objetos submersos em uma névoa que instiga a curiosidade e não

revela ao certo o que estará pela frente. A neblina do jogo foi um improviso assertivo. Digo isso, pois os produtores, a princípio, não iriam criar um clima nebuloso. Seria uma ambientação apenas árida, com imagens mais definidas. O que levou a adição da névoa foi a pouca capacidade de processamento dos computadores da época, pois se as imagens fossem bem definidas como no planejado, as máquinas não teriam capacidade para suportar e reproduzi-las, o que acabou levando os designers gráficos a optarem por “disfarçar” tudo com uma névoa, fazendo com que as máquinas funcionassem sem travar. E isso somou ainda mais à história dramática do jogo. Vale ressaltar que os filmes desta franquia (apesar de também possuírem uma farta ambientação densa) não estão diretamente relacionados com a história do jogo. Uma curiosidade sobre o game é que um dos seus designers de personagens revela em uma entrevista ter utilizado as pinturas do Francis Bacon como inspiração para criar os monstros da história. E acabou se saindo muito bem, tratando-se de um jogo de terror. Sobre os monstros, não tive muito interesse em representá-los na pintura, pois meu foco principal se volta para os lugares de mistérios.

A temática também acabou ganhando força quando resolvi pesquisar sobre locais em ruínas, que ficaram a mercê do tempo, do abandono. Encontrei na cidade de Detroit, nos Estados Unidos, uma poética interessantíssima com fotografias igualmente inspiradoras. Durante o século XX, entre as décadas de 50 e 70, a cidade foi um grande polo das indústrias automobilísticas. A partir dos anos 70 começou a entrar em uma recessão econômica devido à concorrência com os produtores de companhias japonesas. Processo que gradativamente culminou na declaração de falência da cidade, em 2013. Com isso, foi aos poucos sendo abandonada, dando brecha para que a natureza ocupasse vagarosamente as ruas, muros e casas que antes serviam de habitação. As pinturas da página 18 e 19 foram frutos das referências das ruínas de Detroit. Além da escolha do tema, precisava pensar também na escolha das cores, que predominantemente frias contribuíram para essa atmosfera de solidão, de melancolia e abandono que vocês acompanharam nas seguintes páginas.



Figura 1: Têmpera vinílica e colagem sobre tela, 80 x 45cm, 2016.



Figura 2: Têmpera vinílica e colagem sobre compensado naval, 120 x 80cm, 2016.



Figura 3: Têmpera vinílica e colagem sobre tela, 200 x 150cm, 2016.



Figura 4: Têmpera vinílica e colagem sobre compensado naval, 100 x 70cm, 2016.



Figura 5: Têmpera vinílica e colagem sobre tela, 80 x 60cm, 2016.



Figura 6: Têmpera vinílica sobre tela, 70 x 50cm, 2016.



Figura 7: Têmpera vinílica sobre compensado naval, 70 x 40cm, 2016.



Figura 8: Óleo sobre tela, 100 x 80cm, 2017.



Figura 9: Óleo sobre tela, 70 x 50cm, 2017.



Figura 10: Óleo sobre tela, 80 x 100 cm, 2017.



Figura 11: Óleo sobre tela, 50 x 70cm, 2017.

Conclusão

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma evolução nos meus processos de criação de imagem, que partindo de ideias de luzes e sombras, névoas e noite, permitem que eu consiga alcançar resultados próximos ao que espero com a pintura. Valendo lembrar também que esta pesquisa não se encerra por aqui, pois continuarei seu desenvolvimento enquanto durar minha curiosidade e fascínio pelo desconhecido.