

Universidade Federal de Minas Gerais
Raissa de Almeida Macedo

Animais Híbridos

Trabalho de conclusão de curso
apresentado junto ao curso de Artes
Visuais, da Escola de Belas Artes, da
Universidade Federal de Minas Gerais,
como requisito parcial para obtenção
do título de bacharel em Escultura.

Orientadora: Joice Saturnino

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes
2023

Resumo

Este resumo consiste na apresentação rápida do meu TCC, um projeto que foi sendo pensado, teorizado e produzido desde antes da minha entrada na faculdade de Artes Visuais, na UFMG, início do segundo semestre do ano de 2017.

Meu projeto trata-se de uma série de esculturas, desenhos e esboços nos quais são representados seres imaginários híbridos criados por mim, em diferentes formas físicas e expressões faciais variadas, além da apresentação e experiência com diferentes tipos de materiais para suas construções.

Palavras-chave: animais, híbridos, antropomórfico, imaginário, inconsciente, TCC, escultura.

Lista de ilustrações:

Desenho 1 – Azevix Wolfress, Raissa M; 2018; página 16.

Desenho 2 – Aikatami, Raissa M; 2018; página 17.

Desenho 3 – Azevix, Raissa M; 2018; página 18.

Desenho 4 – Azevix e Aikatami, Raissa M; 2019; página 18.

Desenho 5 – Azevix Feral, Raissa M; 2019; página 18.

Desenho 6 – Traje Tribal, Raissa M; 2019; página 19.

Desenho 7 – Formas Ferais, Raissa M; 2019; página 19.

Desenho 8 – White e Azevix, Raissa M; 2023/2; página 23.

Desenho 9 – Cicatrizes de Ouro, Raissa M; 2020; página 26.

Desenho 10 – Esboços de "Estrutura", Raissa M; 2020; página 40.

Desenho 11 – Otsopo Primeiro Esboço, Raissa M; 2021/1; página 45.

Desenho 12 – Acof, Raissa M; 2021/1; página 50.

Desenho 13 – Squel Esboço, Raissa M; 2021/1; página 52.

Desenho 14 – Representação Ouroboros, Raissa M; 2021/1; página 54.

Desenho 15 – Onid Esboço, Raissa M; 2021/1; página 58.

Desenho 16 – Tirinhas, Raissa M; 2021/1; página 61.

Desenho 17 – Tirinhas 2, Raissa M; 2021/1; página 62.

Desenho 18 – Tirinhas 3, Raissa M; 2021/1; página 62.

Desenho 19 – Esboços Art Doll, Raissa M; 2019/2; página 79.

Desenho 20 – Felino Colorido, Raissa M; 2023/2; página 89.

- Imagem 1,2** – Tapeçaria, Raissa M; 2018/2; página 10.
- Imagem 3** – Cervo, Raissa M; 2019/1; página 11.
- Imagem 4** – Forma Astral, Raissa M; 2019/1; página 11.
- Imagem 5** – Escultura em Pedra, Raissa M; 2019/1; página 11.
- Imagem 6** – Escultura em Madeira, Raissa M; 2019/1; página 12.
- Imagem 7** – Cerâmica, Raissa M; 2018/2; página 12.
- Imagem 8** – Aikatami, Raissa M; 2018/2; página 13.
- Imagem 9** – Peixes, Raissa M; 2018/2; página 13.
- Imagem 10** – Mini Azevix, Raissa M; 2016/2; página 20.
- Imagem 11,12** – Fursuit Azevix, Flávio Candido; 2023/2; página 20.
- Imagem 13** – Aikatami RPG, Heroforge; 2020; página 22.
- Imagem 14** – Azevix no SL, Second Life; 2023/2; página 23.
- Imagem 15** – Flávio e Azevix, Flávio Candido; 2019/2; página 23.
- Imagem 16** – Lobo, Raissa M; 2014; página 30.
- Imagem 17** – Lobo Híbrido, Raissa M; 2020/2; página 31.
- Imagem 18** – Lobo Híbrido 2, Raissa M; 2020/2; página 31.
- Imagem 19** – Lobo Híbrido 3, Raissa M; 2020/2; página 32.
- Imagem 20** – Lobo Híbrido 4, Raissa M; 2020/2; página 33.
- Imagem 21** – Antropomórfico Início, Raissa M; 2018/2; página 34.
- Imagem 22** – Antropomórfico Restauração, Raissa M; 2020/2; página 35.
- Imagem 23** – Antropomórfico Restauração 2, Raissa M; 2020/2; página 35.
- Imagem 24** – Antropomórfico Restauração 3, Raissa M; 2020/2; página 36.
- Imagem 25** – Antropomórfico, Raissa M; 2020/2; página 37.
- Imagem 26** – Antropomórfico 2, Raissa M; 2020/2; página 38.
- Imagem 27** – Antropomórfico 3, Raissa M; 2020/2; página 38.
- Imagem 28** – Estrutura Sobre Base de Madeira, Raissa M; 2020; página 39.
- Imagem 29** – Estrutura com Base, Raissa M; 2020; página 39.
- Imagem 30** – Estrutura de Pé, Raissa M; 2020; página 39.
- Imagem 31** – Estrutura 1, Raissa M; 2020; página 42.
- Imagem 32** – Estrutura 2, Raissa M; 2020; página 42.
- Imagem 33** – Otsopo Cabeça, Raissa M; 2021/1; página 45.

Imagem 34 – Otsopo Cabeça Finalizada, Raissa M; 2021/1; página 46.

Imagem 35 – Otsopo Resultado, Raissa M; 2021/1; página 46.

Imagem 36 – Acof, Raissa M; 2021/1; página 47.

Imagem 37 – Acof Montagem do Corpo, Raissa M; 2021/1; página 48.

Imagem 38 – Acof Finalizada, Raissa M; 2021/1; página 48.

Imagem 39 – Squel Molde, Raissa M; 2021/1; página 52.

Imagem 40 – Squel Produção, Raissa M; 2021/1; página 53.

Imagem 41 – Squel Resultado, Raissa M; 2021/1; página 53.

Imagem 42 – Squel Resultado 2, Raissa M; 2021/1; página 53.

Imagem 43 – Representação Ouroboros, Raissa M; 2021/1; página 55.

Imagem 44 – Representação Ouroboros 2, Raissa M; 2021/1; página 55.

Imagem 45 – Representação Ouroboros 3, Raissa M; 2021/1; página 56.

Imagem 46 – Creatures Of Sonaria, Sonar Studios; 2021/1; página 58.

Imagem 47 – Onid Base Pronta, Raissa M; 2021/1; página 59.

Imagem 48 – Onid Resultado, Raissa M; 2021/1; página 59.

Imagem 49 – Onid Resultado 2, Raissa M; 2021/1; página 60.

Imagem 50 – Tamanduá de Papel, Raissa M; 2021/2; página 64.

Imagem 51 – Tigre Montagem, Raissa M; 2022/1; página 66.

Imagem 52 – Tigre de Papel, Raissa M; 2022/1; página 66.

Imagem 53 – Cobra de Papel, Raissa M; 2022/1; página 67.

Imagem 54 – Cobra de Papel 2, Raissa M; 2022/1; página 67.

Imagem 55 – Pombo Montagem, Raissa M; 2022/1; página 68.

Imagem 56 – Pombo de Papel, Raissa M; 2022/1; página 68.

Imagem 57 – Tigre e Pombo de Papel, Raissa M; 2022/1; página 69.

Imagem 58 – Montagem Dragão, Raissa M; 2022/1; página 69.

Imagem 59 – Corpo Dragão de Papel, Raissa M; 2022/1; página 70.

Imagem 60 – Dragão de Papel, Raissa M; 2022/1; página 70.

Imagem 61 – Gato de Papel, Raissa M; 2022/1; página 71.

Imagem 62 – Crocodilo de Papel, Raissa M; 2022/1; página 71.

Imagem 63 – Esquilo de Papel, Raissa M; 2022/1; página 72.

Imagem 64 – Raposa de Papel, Raissa M; 2022/1; página 72.

- Imagem 65** – Cervo de Papel, Raissa M; 2022/2; página 73.
- Imagem 66** – Rato de Papel, Raissa M; 2022/2; página 74.
- Imagem 67** – Elefante de Papel, Raissa M; 2022/2; página 74.
- Imagem 68** – Girafa de Papel, Raissa M; 2022/2; página 75.
- Imagem 69** – Fluffy Wolf, Raissa M; 2014/1; página 76.
- Imagem 70** – Fluffy Wolf 2, Raissa M; 2014/1; página 76.
- Imagem 71** – Fluffy Wolf 3, Raissa M; 2014/1; página 77.
- Imagem 72** – Fluffy Wolf 4, Raissa M; 2014/1; página 77.
- Imagem 73** – Fluffy Wolf 5, Raissa M; 2014/1; página 77.
- Imagem 74** – Leão Art Doll, Raissa M; 2014/1; página 78.
- Imagem 75** – Leão Art Doll 2, Raissa M; 2014/1; página 78.
- Imagem 76** – Art Doll Argila, Raissa M; 2019/2; página 80.
- Imagem 77** – Art Doll Cerâmica Fria, Raissa M; 2019/2; página 80.
- Imagem 78** – Art Doll Esboço em Jornal, Raissa M; 2019/2; página 81.
- Imagem 79** – Art Doll Moldes em Espuma, Raissa M; 2019/2; página 81.
- Imagem 80** – Art Doll Leo Chin, Raissa M; 2019/2; página 82.
- Imagem 81** – Art Doll Leo Chin 2, Raissa M; 2019/2; página 82.
- Imagem 82** – Art Doll Leo Chin 3, Raissa M; 2019/2; página 82.
- Imagem 83** – Art Doll Leo Chin 4, Raissa M; 2019/2; página 83.
- Imagem 84** – Art Doll Aikatami, Raissa M; 2019/2; página 83.
- Imagem 85** – Art Doll Grifo, Raissa M; 2019/2; página 84.
- Imagem 86** – Art Doll Grifo 2, Raissa M; 2019/2; página 84.
- Imagem 87** – Art Doll Grifo 3, Raissa M; 2019/2; página 84.
- Imagem 88** – Art Doll Grifo 4, Raissa M; 2019/2; página 85.
- Imagem 89** – Art Doll Aikatami 2, Raissa M; 2019/2; página 85.
- Imagem 90** – Art Doll Aikatami 3, Raissa M; 2019/2; página 86.
- Imagem 91** – Primeira Criatura em Papelão, Raissa M; 2023/2; página 87.
- Imagem 92** – Segunda Criatura em Papelão, Raissa M; 2023/2; página 87.
- Imagem 93** – Felino Colorido, Raissa M; 2023/2; página 88.
- Imagem 94** – Felino Colorido 2, Raissa M; 2023/2; página 90.
- Imagem 95** – Felino Colorido 3, Raissa M; 2023/2; página 90.

Lista de abreviaturas e siglas

Antropomórfico – Ser cuja forma aparente evoca a de um ser animal, descrito ou concebido sob uma forma humana, antropomorfo. O antropomorfismo é uma forma de pensamento que atribui características ou aspectos humanos a animais, deuses, elementos da natureza e constituintes da realidade em geral.

Art Doll – “Boneca de arte”. São bonecas, animais ou criaturas criadas por únicos de trabalho artesanal. Podendo estas serem estáticas ou articuladas. Em sua grande maioria, as Art Dolls possuem sua estrutura composta internamente por um esqueleto que pode ser articulado ou não, que em seguida é revestido por algum tipo de enchimento ou espuma que em seguida sera coberto pela “pele” final da boneca. São normalmente conhecidos por terem a cabeça e detalhes feitos em material mais duro e resistente, assim como as patas, mãos e pés; e todo o seu corpo macio ao toque.

Biscuit – Porcelana fria ou Biscuit é a massa de modelar produzida a partir da mistura de amido de milho, cola branca para porcelana fria, conservantes como limão ou vinagre e vaselina. Este tipo de massa não precisa ser aquecido para que mantenha seu formato final de modelagem já que se seca em contato com o ar.

Creatures Of Sonaria – É um jogo produzido pela empresa Sonar Studios dentro da plataforma de jogo Roblox. Estreado em 2020 é um jogo estilo RPG, com tema de fantasia e sobrevivência, contendo uma grande variedade de criaturas diferentes e jogáveis.

Disney – O termo Disney é internacionalmente conhecido e está associado à fantasia infantil e ao mundo do espetáculo. Trata-se de uma companhia líder no setor dos meios de comunicação fundada em 1923, em Hollywood, quando o cinema ainda não era sonoro e os filmes de animação eram uma autêntica raridade. O nome desta multinacional se deve ao seu fundador, Walt Disney.

Durepoxi – Durepoxi é um tipo de massa epóxi (uma resina epóxi ou poliepóxido é um polímero termofixo que se endurece quando se mistura com um agente catalisador ou endurecedor) que funciona como adesivo bicomponente, tendo uma parte com função de resina e que irá grudar o que você precisar e a outra sendo um catalisador. É um material extremamente moldável, pelo que também é usado em artesanato. Pode ser trabalhado debaixo de água, não cola tecidos e resiste até 80°C. Depois de bem seco, torna-se à prova d'água.

Dutch Angel Dragon – É uma espécie fictícia criada por Deanna Biesemeyer, conhecida pelo nome de usuário Ino89777, de Skypro Fursuits. Ino criou o primeiro Dutch Angel Dragon chamado Telephone. Este personagem icônico é mais comumente conhecido na forma de um traje de fursuit feito para Ino e construído por Carly da PhoenixWolf Suits. Ino é a artista principal para o traje de Telephone e é responsável pela personalidade, design e história de fundo do personagem, bem como pelo desenvolvimento da espécie Dutch Angel Dragon e da tradição como um todo. Eles são uma espécie de dragão que possui as seguintes características físicas: anatomia semelhante a um cavalo, asas emplumadas, sem genitália ou trato digestivo, orelhas longas e casaco de pele. Como resumo de sua tradição, eles são seres sobrenaturais semelhantes a poltergeists ou fantasmas. Caminham entre nós invisíveis, como anjos da guarda, vivem em um plano de existência de dimensão superior e manipulam a energia de várias maneiras para conceder-lhes capacidades físicas como voo ou para interagirem com pessoas e objetos.

Forma feral – Expressão usada para descrever um personagem animal que anda sobre quatro patas, muitas vezes possuindo uma forma física mais animal do que humana.

Furry – A palavra “furry” vem do inglês, significa “peludo”. O termo “furry” é usado para nomear as criaturas que possuem características antropomórficas. O grupo de pessoas que gostam desse tema é conhecido como Furry Fandom.

Heroforge – Hero Forge é um aplicativo de design de personagem online que permite aos usuários criar e comprar miniaturas e estatuetas personalizadas de mesa.

Mantícora – A Mantícora é uma criatura semelhante às quimeras, com corpo de leão, cauda de escorpião ou de dragão com a qual pode disparar espinhos venenosos. Em algumas descrições aparece com asas de dragão ou de morcego, e as vezes com cabeça de homem.

Proerd – Programa Educacional de Resistencia as Drogas, consiste num esforço cooperativo estabelecido entre a Polícia Militar, a Escola e a Família, tendo como missão e visão ensinar aos estudantes habilidades para tomada de boas decisões, conduzir suas vidas livre do abuso de drogas e da violência. Tal programa tem como mascote a representação de um leão bege com juba vermelha e que está sempre com uma camiseta escrita Proerd.

Roblox – Roblox é o nome de uma plataforma base gratuita de games 3D, disponível para Xbox One, PC, MacOS, Android e iOS, que permite ao usuário desenvolver seus próprios jogos ou jogar as produções de outras pessoas.

UFMG – A Universidade Federal de Minas Gerais é uma instituição superior pública federal brasileira, sediada na cidade de Belo Horizonte, no estado de Minas Gerais. É a maior universidade do estado de Minas Gerais e possui campi nas cidades de Belo Horizonte, Tiradentes e Montes Claros.

Zamac – Zamac ou Zamak é a denominação genérica de diversas ligas metálicas, contendo basicamente zinco (Zn), alumínio (Al), Magnésio (Mg) e cobre (Cu). O nome Zamak vem de **Z**ink-**A**luminium-**M**agnesium-**K**upfer (zinco, alumínio, magnésio e cobre, em alemão, respectivamente). Mas, no Brasil é mais utilizada a nomenclatura com o final **C** (Zamac).

Sumário

5 – Introdução	10
5.1 – O Pensamento Poético	14
5.2 – Projetos Tridimensionais – Processo de Criação	21
5.3 – Desenvolvimento Conceitual e Artístico	24
6 – Desenvolvimento	27
6.1 – Desenvolvimento Criativo	28
6.2 – Grupo de Esculturas: Processos	29
6.3 – Grupo de Esculturas: Criaturas Imaginárias	43
6.4 – Grupo de Esculturas: Criaturas de Papel	64
6.5 – Grupo de Esculturas: Art Doll	76
7 – Conclusão	92
8 – Referências Bibliográficas	94

5 – Introdução

Retirar um pensamento, criar vida a sua imaginação... Não é o que tentamos e queremos fazer desde crianças? Acho que esta parte de mim nunca me deixou, sempre esteve aqui me inspirando, me ajudando nas horas que estou criando.

Com os anos comecei a aprimorar isso, não só no 'querer' trazer pensamentos a vida real, mas no 'fazer' de fato. No início foram apenas desenhos, feios a princípio, mas melhorados com o tempo e com muito treino, tempos depois passei para a escultura e modelagem, por volta de 2012 experimentei espuma e tecido como materiais na criação de fantasias e trajes em tamanho real. No caminho houve algumas tentativas em massas de modelar artesanais como biscuit e até mesmo massas não tão apropriadas para escultura como durepoxi, mas que me permitiram desfrutar de minhas criações e criar.

Hoje possuo um melhor conhecimento a respeito de diferentes formas de se fazer uma escultura, e tive a oportunidade de trabalhar com vários tipos de materiais como tapeçaria, metal, fundição, pedra, madeira, argila e cerâmica, tudo isso nas diversas aulas que tive na UFMG.



(Imagem 1,2 – **Tapeçaria**: trata-se da minha primeira experiência trabalhando com tapeçaria, na qual consegui 'desenhar' um lobo apesar das dificuldades. Aula de Artes da Fibra, UFMG, professora Joice Saturnino.)



(Imagem 3 – **Cervo**: Escultura em chapa de metal, com utilização de tesoura elétrica, solda ponto e maçarico. Aula de Escultura em Metal, UFMG, professor Fabrício Fernandino.)



(Imagem 4 – **Forma Astral**: Fundição feita com Zamac, representação de uma forma astral, um felino com orelhas de lobo e chifres de cervo. Aula de Escultura em Metal, UFMG, professor Fabrício Fernandino.)



(Imagem 5 – **Escultura em Pedra**: Escultura feita em pedra talco, primeira experiência com tal material, representação de Azevix (personagem de minha autoria, um tigre com orelhas e cauda de lobo). Aula de Escultura em Madeira e Pedra, UFMG, professor Lindsley.)



(Imagem 6 – **Escultura em Madeira:** Escultura não finalizada feita em madeira, primeira experiência com o material, representação de um lobo. Aula de Escultura em Madeira e Pedra, UFMG, professor Lindsley.)



(Imagem 7 – **Cerâmica:** Coletânea de esculturas feitas em argila para se tornarem cerâmica após a queima. Aula de Cerâmica, UFMG, professor João Cristeli.)



(Imagem 8 – **Aikatami**: Escultura não finalizada iniciada em casa por conta própria, na tentativa de finalizá-la tentei usar argila para que futuramente se tornasse cerâmica, porém após alguns experimentos a escultura não ‘sobreviveu’ e permaneceu guardada em vários pedaços.)



(Imagem 9 – **Peixes**: Escultura ainda em argila de uma personagem minha chamada Peixes, trata-se de uma espécie registrada chamada de Dutch Angel Dragon (uma espécie de equino misturado com anjo e dragão). Aula de Cerâmica, UFMG, professor João Cristeli.)

5.1 – O Pensamento Poético

Poucas vezes estive na presença de esculturas das quais retratam animais, e são, sem sombra de dúvidas, as esculturas que literalmente me hipnotizam. Posso ficar parada por horas apenas observando, deixando minha mente viajar e minha imaginação darem vida ao ser estático representado a minha frente.

Não é somente sua representação que me encanta, mas tudo mais que ele representa, minha mente vaga ao imaginá-lo na realidade, como seria seu andar? Seu jeito de correr? Se ele fizesse algum som, como seria? Rouco como um felino grande, ou fino e harmônico como o canto de um pássaro?

E em poucos instantes aquele ser cria vida em minha imaginação.

Ainda me lembro da primeira vez que criei um animal assim, algo conhecido como amigo imaginário, se tratava de uma loba branca com uma cauda longa e muito peluda. Durante minha infância Lincy foi minha melhor amiga. Correndo e pulando a minha volta, acima dos prédios e entre os carros quando eu ia ou voltava da escola.

Acho que foi mais ou menos nessa época que minha paixão pela arte nasceu. Apaixonada pelos desenhos animados da Disney eu comecei a desenhá-los, a criar aventuras escrevendo histórias sobre eles, até enfim ter a vontade de criar minha própria personagem, alguma que eu pudesse chamar de minha, e poder enfim criar minha própria história.

Levei anos para aprimorar meu traço, meus desenhos, e mais outros anos para ter coragem de trazê-los para a vida real em formato de esculturas. Nesse meio tempo me ingressei mais a fundo no mundo dos animais mitológicos (grifos, dragões, mantícoras...), animais híbridos (lobos com asas, tigres com juba de leão, raposas com chifres, ursos com presas de javalis...) e principalmente os animais híbridos antropomórficos (animais que possuem corpo humanoide, que andam sobre duas pernas/patas).

Estes seres mitológicos, híbridos e principalmente os antropomórficos passaram a ganhar um lugar especial na minha arte, sendo cada vez mais e mais presentes. Modificar seres que nós já conhecemos, juntar diferentes características físicas para criar um ser, único, uma nova espécie, tem sido minha fonte principal de inspiração.

As infinitas formas em que poderiam ser mostrados, criados, feitos, representados... Isso tudo tem sido o que me motiva a criar, desenhar, esculpir, modelar: trazer à vida estes seres magnificamente únicos, de diversas formas, animais nunca vistos, com suas formas estranhas e encantadoras, com suas cores peculiares e padrões de manchas improváveis.

Ter criado minhas próprias personagens foi um grande progresso próprio, pois a primeira surgiu não tem muito tempo, e depois dela várias outras surgiram com maior facilidade, e tê-los ao meu lado é quase como um apoio emocional e uma inspiração constante.

Minha atual personagem principal se tornou presente em minha vida de formas totalmente variadas, até mesmo adotei seu nome como nome artístico, fiz uma fantasia completa que a representa em tamanho real, fiz e ainda faço diversos desenhos explorando suas formas físicas e aparência nas mais diversas representações e estilos, até mesmo esculturas e pelúcias dela tenho espalhadas pelo meu quarto.

Gostaria de compartilhar algumas experiências que mais me marcaram sobre minha personagem, ter a sua fantasia causou algumas situações engraçadas. É deveras divertido ver as mais diversas reações das pessoas ao se depararem com ela ao vivo, principalmente quando estou vestida com a fantasia dela, os apelidos são a parte mais hilária dessas experiências.

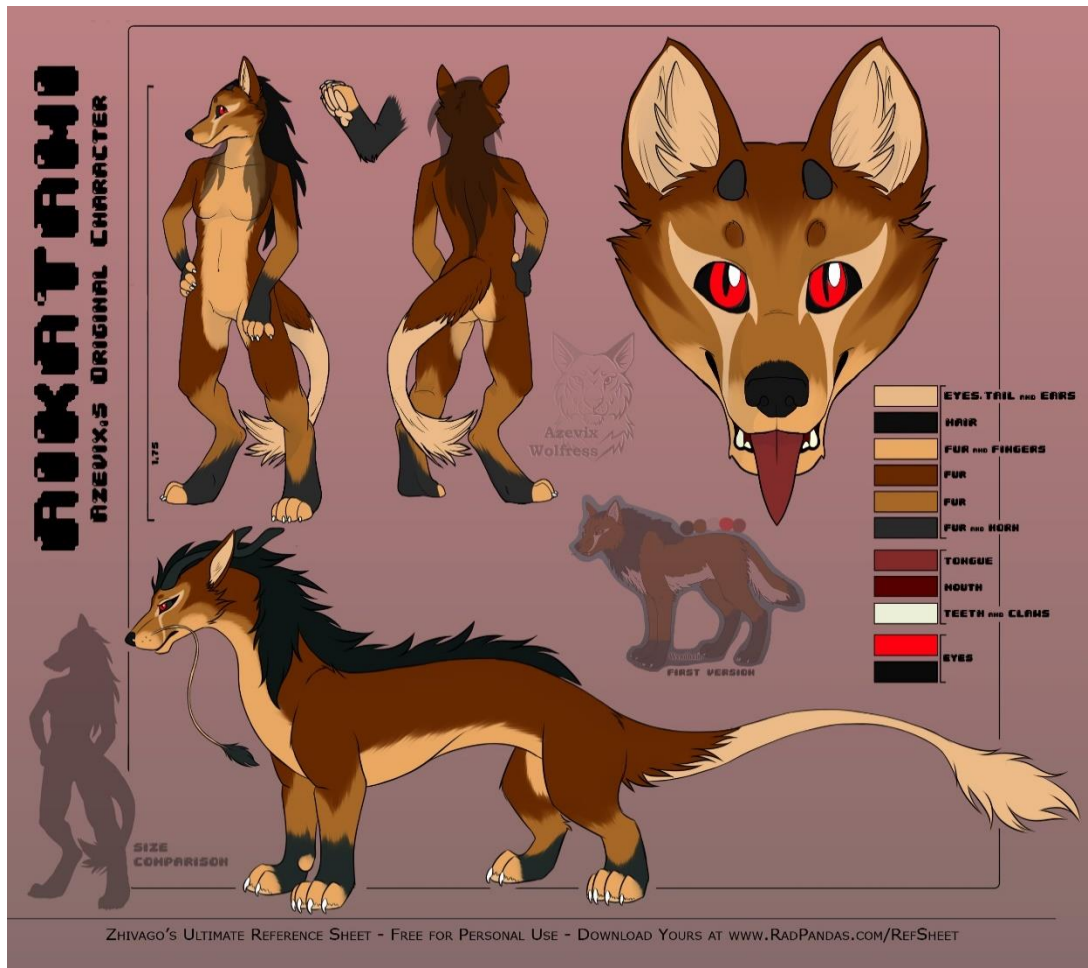
Azevix Wolfress é o nome de minha personagem, trata-se de uma tigresa híbrida, com orelhas e cauda de loba, além de possuir uma coloração distinta. Ser chamada de urso, guaxinim, gambá ou até mesmo leão do Proerd, foi

comum durante certo tempo, mas houve situações em que alguns pais gostaram de traumatizar seus filhos ao me chamarem de bicho papão na frente dos pequenos. Mas a parte divertida é quando as pessoas gostam, pedem abraços e fotos, alguns até elogiam e se preocupam se eu estou bem por baixo de tanto tecido e pelo (em 99,99% das vezes estou derretendo de calor).

Trazer minhas imaginações, meus personagens, minhas histórias e meus pensamentos para a vida real tem sido o foco de minha arte. Dar vida a eles e mostrá-los ao mundo têm sido meu objetivo.



(Desenho 1 – **Azevix Wolfress**: folha de referência em desenho digital da minha personagem principal Azevix, na qual possui desenhos de diversas poses e ângulos para uma melhor compreensão de sua anatomia e posição das suas manchas, além de possuir uma palheta de cores e detalhes destacados de partes importantes de sua aparência, a folha de referência também possui um pequeno texto resumindo sua personalidade e comportamento.)



(Desenho 2 – **Aikatami**: folha de referência simples em desenho digital de outra personagem minha, Aikatami. Na qual possui desenhos de algumas poses e ângulos para melhor compreensão de sua anatomia e manchas, além de uma palheta de cor e um desenho detalhado de suas manchas de pelos faciais.) Base da referência (poses de pé e zoom da cabeça) usadas de uma base feita por Zhivago na internet, desenho divulgado como livre para edição e uso pessoal.



(Desenho 3 – **Azevix**: desenho digital de ilustração, representação de roupas que a personagem costuma usar.)



(Desenho 4 – **Azevix e Aikatami**: desenho de minhas personagens interagindo, comparação de tamanho entre as duas.)



(Desenho 5 – **Azevix Feral**: Ilustração digital de como seria a forma feral de Azevix.)



(Desenho 6 – **Traje Tribal**: ilustração digital de três personagens minhas com roupas tribais (trajes utilizados em uma história em andamento na qual as três são protagonistas). Personagens Emily, Azevix e Aikatami.)



(Desenho 7 – **Formas Ferais**: ilustração digital de Aikatami protegendo a Azevix, comparação de tamanho entre suas formas ferais.)



(Imagem 10 – **Mini Azevix**: Escultura de Azevix feita em biscoito, pintura feita na época com tinta de tecido.)



(Imagem 11,12 – **Fursuit Azevix**: fotos tiradas da fantasia da personagem Azevix. Como era eu dentro da fantasia pedi para que Flávio Candido tirasse as fotos.)

5.2 – Projetos Tridimensionais – Processo de Criação

Tendo agora em mente o que me fazia criar, o que me dava inspiração, me foquei cada vez mais nisso.

Nunca deixei de lado o desenho, o esboço, afinal era a partir dali que tudo começava, a ideia sempre se iniciava no papel e na imaginação, sofria alterações no caminho até a fase final, mas a ideia base estava sempre ali, rabiscada em algum canto de algum papel perdido.

Não é só em esboço que o processo de criação se inicia, é através de inspirações externas também, um site de montagem de personagem, uma rede social que te permite criar avatares, uma escultura que você viu e gostou, uma imagem aleatória, um desenho que viu, tudo isso pode servir de inspiração.

Cada coisa que te chama atenção, que te fascina de alguma forma fica em sua mente, as vezes imagino que essa ideia inicial seja igual uma semente, um pequeno ponto, um início de algo, que com o tempo, enquanto você cultivar essa ideia, esse pensamento, mais forte ele vai se tornando, até enfim desabrochar e nascer uma nova arte.

Agora a questão mais importante no momento, o que fazer quando a ideia se formar? Será que em desenho ficaria melhor do que uma escultura? Se for desenho, será digital ou tradicional? Pintura talvez? E se for uma escultura, como ela vai ser? Que material seria melhor para usar? Com tantas possibilidades, com tantas opções, com tantos materiais, como saber se está escolhendo o certo?

Essa é a melhor parte, não dá para saber sempre. A parte boa, mais emocionante, é experimentar. É testar as diferentes possibilidades, os diferentes materiais. Por exemplo, descobri na prática que tenho dificuldades em fazer representação de pelos em madeira ou pedra, mas consigo

representar melhor essa textura em argila e cerâmica, e que se eu usar pelo sintético o resultado é ainda mais atraente.

Experimentar o que tem no momento, o que pode ser usado, aproveitado, as possibilidades praticamente infinitas. Isso é o que tenho feito, aproveitando ao máximo o que encontro ao meu alcance, seja isso materiais físicos ou material de inspiração.

Uma outra fonte de inspiração que possuo são os amigos que conquistei ao longo dos anos, muitos deles assim como eu, também possuem personagens próprios, que os representa, e com isso desenho cenas e acontecimentos do nosso dia a dia e situações que quero relembrar sempre que possível.

Aqui mostrarei algumas inspirações que me encantaram no meu dia a dia e me permitiram criar ou cultivar ideias para projetos futuros.



(Imagem 13 – **Aikatami RPG**: prints de minha personagem feita no site heroforge.com. No qual você pode criar seu personagem e modificar sua pose ao seu critério, possui muitos exemplos de trajés e acessórios, além de ser um ótimo jeito de estudar anatomia em 3D.)



(Imagem 14 – **Azevix no SL**: print da minha personagem dentro da rede social Second Life, plataforma na qual você pode montar seu próprio personagem e lhe permite fazer a textura do jeito que quiser. A plataforma também possui animações e a possibilidade de interações com outros avatares, o que ajuda na referência e ideia de poses.)



(Imagem 15 – **Flávio e Azevix**: foto retirada quando eu me encontrei com Flávio pela primeira vez em 2019.)



(Desenho 8 – **White e Azevix**: desenho inspirado na foto tirada 4 anos antes, dessa vez Flávio sendo representado pelo seu personagem raposo: White WolfFoxy.)

5.3 – Desenvolvimento Conceitual e Artístico

Inconsciente... Psicológico.... Entendimento maior do meu 'eu' artista...
Questões conceituais...

Por tempos me foquei apenas no que eu havia criado, completamente focada na Azevix, na personagem já existente, no que já estava pronta e esqueci de uma parte importante.

Nada dura para sempre, nada permanece a mesma coisa, muito menos nós mesmos. A Azevix criada em 2016, 7 anos atrás substituiu uma outra personagem criada 2 anos antes dela. Sendo representações pessoais minhas, elas mudaram porque eu mudei, e estou sempre mudando, senti isso fortemente em um desenho que fiz em 2020.

Inspirado em um projeto criado por amigos de redes sociais, o projeto se chamava “Cicatrices de Ouro”, inspirado no Kintsugi, a arte da restauração. Na cultura japonesa, esta é uma técnica usada para reparar peças de cerâmica usando uma laca especial misturada com ouro, prata ou platina. Dessa forma a peça antes quebrada é reconstruída com suas rachaduras douradas e brilhantes, deixando visível tragédias de sua vida que causaram tais ‘cicatrices’.

O projeto “Cicatrices de Ouro” englobou artistas que quiseram demonstrar suas lutas e ferimentos de batalhas que travaram no decorrer de suas vidas, ilustrando tudo isso em desenhos de seus personagens com suas cicatrizes douradas. Acabei participando no projeto e fiz um desenho diferente do que eu já estava acostumada, mas que mesmo assim me representasse. O projeto não pedia que as pessoas se expusessem se não quisessem, as ilustrações serviam como uma demonstração de que apesar das lutas e das cicatrizes deixadas pela vida, ainda estamos aqui, nós sobrevivemos e estamos de pé, assim como muitas pessoas a nossa volta.

Originalmente eu quis desenhar a Azevix (minha personagem tigre com loba), afinal ela era uma representação de mim, mas não fazia sentido colocá-la nesse tema. Azevix foi criada com carinho, com amor, e não achei que ela merecesse tais cicatrizes marcadas em seu corpo, simplesmente não parecia certo.

Com isso fora de minha mente, liguei meu notebook, conectei minha mesa digitalizadora e com uma base de uma pose fetal eu comecei a desenhar. Sem pensar, sem questionar, eu rabisquei.

Fiz o que sentia no momento, o que parecia certo, o que achei que deveria pôr e em um instante uma nova personagem surgiu, um ser que eu nunca havia feito antes. Quando olho esse desenho sinto que ele me representa bem mais do que qualquer desenho que já fiz da minha outra personagem.

Nesse desenho eu experimentei não me focar no que eu já tinha, no que eu já conhecia, com isso comecei a questionar a possibilidade de deixar meu inconsciente fluir, me guiar, me dizendo o que acha que deve ser feito, e criar no momento o que parece certo.

Isso deu tão certo que comecei a focar nisso nos trabalhos seguintes. Criando diretamente suas bases sem pensar muito, sem esboços iniciais, sem focar nas personagens que eu já possuía.



(Desenho 9 – **Cicatrices de Ouro**: Ilustração digital na qual participei de um projeto com mesmo nome.)

6 – Desenvolvimento

Meu Trabalho de Conclusão de Curso não é sobre apenas um projeto, um trabalho que comecei do zero, com materiais novos e ideias frescas, meu trabalho na verdade engloba muitas coisas que fiz durante meus anos como artista, dentro e fora da UFMG, usando materiais a minha disposição, criando minhas próprias experiências, meus próprios personagens, fazendo experimentos e testes.

Com esse TCC estou tendo a grande oportunidade de poder voltar a trabalhar e lembrar essas figuras que estavam esquecidas nas prateleiras de meu quarto, poder pensar e criar figuras novas além de ter a chance de lembrar minhas experiências e revivê-las.

6.1 – Desenvolvimento Criativo

A criação em si vem de nossas imaginações, de nossos pensamentos e das ideias que rondam envolta de nossas mentes. Ter uma mente tranquila e estar relaxada é o que mais me motiva de criar e fazer, mas isso é uma coisa que infelizmente não conseguimos ter cem por cento dos nossos dias como artista.

Durante minhas aventuras nos ateliês, explorei as possibilidades que estavam em meu alcance, e em cada um deles testei e até reesperimentei algumas coisas novas e velhas que me eram fornecidas. Buscando entre elas os melhores materiais, os melhores resultados, e as formas que mais me agradarem, e com isso evoluir ainda mais todo o meu trabalho.

6.2 – Grupo de Esculturas: Processos

Com a chegada da quarentena devido a COVID19 não tivemos muitas escolhas a não ser ficarmos isolados em casa, mesmo com a distância e o isolamento a escola de Belas Artes encontrou um novo jeito de ensinar, e com isso realizamos as aulas e trabalhos remotos.

Em 2020 na aula do professor Fabrício Fernandino, Tópicos em Artes Visuais, tive a grande chance de reviver antigas esculturas a tempos esquecidas por mim. E com isso a oportunidade de recriá-las e renová-las.

A seguir reuni as figuras encontradas e fiz um breve resumo de como suas estruturas foram feitas inicialmente, como as melhorei e como elas ficaram finalizadas. Curiosamente cada estrutura de cada uma delas foi feita de forma diferente uma das outras, resultando em aparências, pesos e resultados variados.

Escultura 1 – “Lobo”

Informações iniciais: Acredito que essa escultura tenha sido iniciada antes mesmo da minha entrada na universidade, infelizmente não tenho data definida, sua estrutura é composta por arame, papel machê revestido com fita adesiva (com péssima cola por sinal), cola quente e para experimento de revestimento da cabeça usei durepoxi.

Meu objetivo sobre essa figura na época de sua criação era finalizá-la usando apenas durepoxi e fazendo detalhes de pelos com o mesmo material, após uma breve conversa com o professor Fabrício acabei optando por dar continuidade a ela de uma forma diferente.



(Imagem 16 – **Lobo**: figura feita como experiência pessoal anos atrás, tentativa de representação em 3D de um lobo ou canídeo genérico.)

Durante a aula com o professor Fabrício tive a chance de mexer novamente nessa escultura e repensar toda a sua forma e como fazê-la. Seguindo minha proposta anterior de trabalhar com o que tivesse no momento, deixando minha mente me guiar na hora da criação optei por materiais de melhor acesso à minha disposição. Criei então um híbrido, uma mistura de lobo com juba de leão, asas de morcego e língua de cobra.



(Imagem 17 – **Lobo Híbrido**: apresentação final da escultura “Lobo”, visão lateral direita da figura.)



(Imagem 18 – **Lobo Híbrido 2**: apresentação final da escultura “Lobo”, visão lateral esquerda da figura.)



(Imagem 19 – **Lobo Híbrido 3**: apresentação final da escultura “Lobo Híbrido”, visão ampliada da cabeça da escultura.)

Detalhes da cabeça e estrutura feitas em durepoxi, com os chifres, língua, dentes e área envolta da cabeça com massa cerâmica. Detalhes em preto pintados com caneta retroprojetora.

A escultura finalizada pesa um pouco mais de 180 gramas, tem 15 centímetros de altura, 19 centímetros se contar as asas, e aproximadamente 21 centímetros de comprimento.

A figura do lobo híbrido foi a minha favorita dentre as esculturas desse conjunto, nele consegui representar não só um animal híbrido como eu queria como também consegui representar em apenas uma só escultura todo o processo da construção que ela teve. Da ponta da cauda até a cabeça é possível observar todo o processo e os materiais que ela recebeu.

Na parte da cauda e nas pernas traseiras é possível ver com facilidade o arame utilizado na estrutura base da figura, o primeiro material que usei, na

mesma área também é possível ver os seguintes materiais utilizados, o papel machê nas coxas e na base da cauda, a fita adesiva nas patas e cauda, a cola quente para a fixação e preenchimento.

Cada asa também demonstra o processo de sua criação, na asa branca é possível observar o papel, os arames e a cola quente, enquanto a asa preta já está totalmente pintada de preto para melhor combinar com os detalhes da pintura facial da escultura.



(Imagem 20 – **Lobo Híbrido 4**: apresentação final da escultura “Lobo Híbrido”, visão da parte superior da asa e parte das costas da figura.)

Escultura 2 – “Antropomórfico”

Informações: Estrutura base também iniciada antes do meu ingresso na universidade. Base feita de arame, com revestimento de papel jornal, papel mache e fita adesiva, depois de anos, por volta do final de 2018, tentei revestir com argila na tentativa de futuramente se tornar cerâmica.

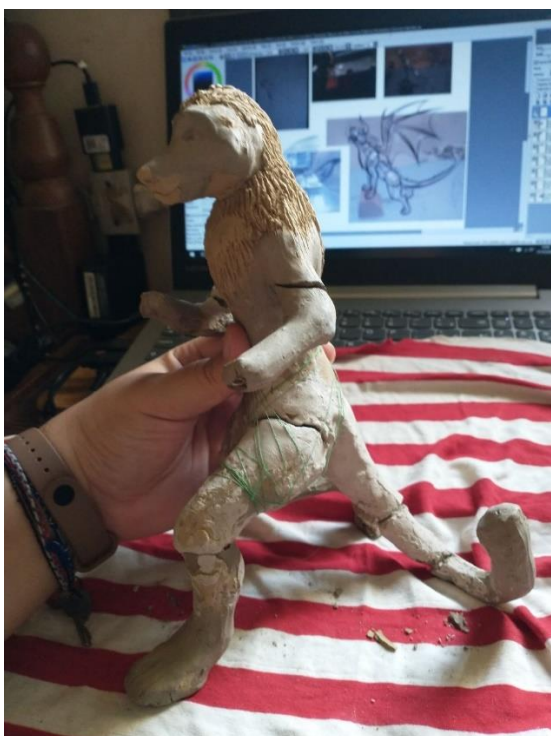
Mas apenas depois de ter sido revestida com argila foi que descobri que não poderia ser levada ao forno devido ao arame usado internamente, tendo grande risco da escultura explodir devido a pressão e a alta temperatura durante a queima, com isso acabei desanimando e desisti da figura na época.

Por causa de sua fragilidade e um pouco de descuido meu, descobri que cobrir papel seco com argila não é uma boa combinação resultando em rachaduras grandes e pequenas por toda a escultura, além de alguns danos mais severos principalmente na cauda, braços e uma das pernas que se separou do corpo.



(Imagem 21 – **Antropomórfico Início**: figura antes do início de sua restauração, grandes danos visíveis em suas pernas e cauda. Escultura feita inicialmente como um experimento pessoal para uma representação de uma de minhas personagens, mas que com o tempo mudou completamente seu propósito.)

Meu objetivo era revestir a figura com alguma coisa que pudesse restaurá-la, mas no momento nada vinha em minha mente. Como forma de pelo menos recuperar sua perna perdida tentei amarrá-la com linha de costura, porém devido ao seu peso, não foi nada eficaz, a escultura ainda não se mantinha de pé.



(Imagem 22 – **Antropomórfico Restauração:** início de restauração da escultura, tentativa de fixação da perna solta com linha de costura, visão lateral da peça.)



(Imagem 23 – **Antropomórfico Restauração 2:** início de restauração da escultura, tentativa de fixação da perna solta com linha de costura, visão frontal da peça.)

Minha segunda tentativa de restauração foi utilizar cerâmica fria com o intuito de revestir toda a figura e por fim dar acabamentos com o mesmo material. Porém descobri que massa cerâmica fria não se adere à argila seca. Voltei novamente a tentar pensar em outros materiais que poderiam resolver o problema.

Durante uma das aulas remotas com o professor Fabrício veio a sugestão de usar papel machê como forma de restauração, e para minha alegria, realmente

deu certo. Primeiramente fixei a perna solta ao corpo com cola quente, e preenchi um pouco das rachaduras maiores com o mesmo material.

Com dezenas de papezinhos rasgados, um pincel, um pouquinho de água e muita cola branca comecei a cobrir a figura parte por parte. Deixando secar área após área para que ficasse firme para que eu conseguisse segurá-la e continuar o processo até cobri-la por completo.



(Imagem 24 – **Antropomórfico Restauração 3**: processo de restauração da escultura, utilização de cola branca com água e papel ofício picado em pequenos pedaços.)

Para os detalhes menores em sua cabeça usei massa cerâmica fria, fiz novas orelhas e mãos, fixei tudo à escultura com cola branca, e com papel fiz alguns espinhos nas costas e as antenas acima das orelhas. Finalizando assim a escultura, mesmo que depois a vontade enorme de pintá-la tivesse me dando certa agonia tive que me contentar a deixá-la assim por falta de material em casa.



(Imagem 25 – **Antropomórfico**: apresentação final da escultura “Antropomórfico”, visão lateral esquerda da figura.)



(Imagem 26 – **Antropomórfico 2**: apresentação final da escultura “Antropomórfico”, visão mostrando parcialmente as costas da figura.)



(Imagem 27 – **Antropomórfico 3**: apresentação final da escultura “Antropomórfico”, visão frontal da figura.)

A figura “Antropomórfico” é a maior e mais pesada dentre as esculturas desse grupo, possivelmente por ter sido a única que recebeu argila em sua construção e tantos outros materiais. Pesa um pouco mais de 500 gramas, e tem quase 30 centímetros de altura no total.

Não a considero exatamente como uma figura finalizada, mas eu resolvi apresentá-la como está, pois gostei muito da textura e aparência do papel colado á figura. Deixei a area do pescoço exposta por ter ainda os detalhes de pelos feitos em argila.

Escultura 3 – “Estrutura”

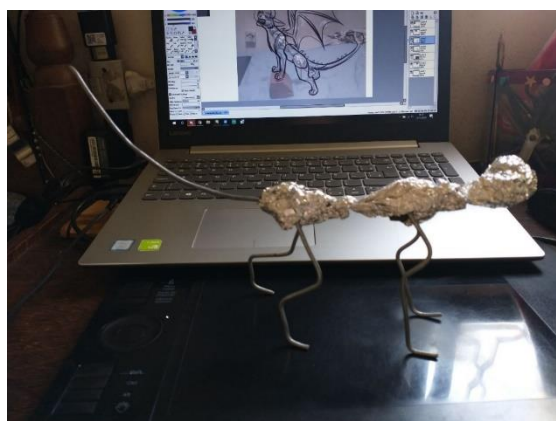
Figura criada no final de outubro de 2020, estrutura base feita de arame com as junções encaixadas em EVA de 1 centímetro de espessura. Como teste posicionei a figura em dois tipos diferentes de superfícies: plana e sobre um pedaço de madeira. A junção de EVA com encaixe simples fornece a figura uma grande possibilidade de movimentos que procurei explorar com superfícies diferentes.



(Imagem 28 – **Estrutura Sobre Base de Madeira**: exemplo de possíveis poses que podem ser feita com a escultura.)



(Imagem 29 – **Estrutura com Base**: escultura sobre pedaço de madeira e com a adição de papel alumínio como representação de início de estrutura muscular.)



(Imagem 30 – **Estrutura de Pé**: escultura posicionada sobre as quatro patas sobre uma superfície plana.)

O processo de criação dessa escultura em específico foi diferente do que eu costumava fazer, antes de sequer iniciar a escultura em 3D eu sempre esbocei pelo menos alguma ideia base de como eu pensava que pudesse ser sua versão final. Mas nessa eu iniciei a escultura antes do esboço e da ideia do que ela poderia ser.

Então com as fotos tiradas da base da escultura desenhei por cima de suas poses imaginando como essa estrutura poderia ficar caso fosse adicionado base muscular completa e revestimento com detalhes.



(Desenho 10 – **Esboços de “Estrutura”**: esboços bases de ideias que poderiam ser trabalhadas sobre a escultura “Estrutura”.)

As possibilidades eram tantas que eu não sabia por onde começar, deveria transforma-lo em um felino? Um canídeo? O que seria mais interessante de se ver? Acho que independentemente de qualquer uma das respostas que eu

escolhesse continuaria me perguntando se escolhi a aparência certa para a escultura, foi quando me dei conta de uma coisa.

Quando eu me encantava com alguma escultura, alguma arte, o que mais me intrigava era “como”. Como a pessoa fez isso? O que ela usou para chegar a esse resultado?

Então mesmo que a forma final das esculturas fosse algo hipnotizante o que me deixava mais curiosa era o que estava dentro dela, o que a deixava de pé, o que lhe proporcionava todas essas curvas.

Por esses motivos dei uma finalidade diferente nessa escultura. Procurando demonstrar como apenas poucos materiais conseguem com facilidade representar uma figura de um animal e como a estrutura base pode ser algo sem complexidade e que mesmo assim permitisse o movimento de um escultura.

Como forma de representatividade de como é o interior com o qual início algumas de minhas esculturas, resolvi deixar essa figura assim, nomeando-a como “Estrutura”.

Essa escultura é composta apenas por três materiais: arame, EVA e papel alumínio. Pesa apenas 45 gramas e tem 11 centímetros de altura com 30 centímetros de comprimento.



(Imagem 31 – **Estrutura 1**: apresentação final da escultura “Estrutura”, apresentada parcialmente sobre um pedaço de madeira.)



(Imagem 32 – **Estrutura 2**: apresentação final da escultura “Estrutura”, apresentada de pé sobre as quatro patas.)

6.3 – Grupo de Esculturas: Criaturas Imaginárias

O que te faz criar?

De onde vem suas ideias?

A ideia tem que amadurecer primeiro?

Você simplesmente pega e faz na hora?

Quando você pausa, sua ideia fica parada para sempre?

Sua criação é momentânea ou aos poucos, com o tempo?

Diversas perguntas foram dadas durante o segundo semestre de 2020, perguntas das quais até então eu ainda não havia de fato parado para responder com sinceridade, mesmo após trabalhar com arte durante tantos anos.

Eu diria que a resposta é sim, para todas as questões. Minha arte é muito variada, as vezes tenho que trabalhar uma ideia durante horas, dias, semanas antes de finalmente colocá-la em prática, porém também consigo ter ideias momentâneas de tempos em tempos, ideias das quais se eu não fizer naquele momento ela se perde, possivelmente para sempre. Alguns dos meus trabalhos, na maioria desenhos, podem ter sido iniciados a anos atrás e somente agora eu os pego para terminar, como também há casos de eu simplesmente jogar fora e nunca mais pensar sobre.

A criação das minhas Criaturas Imaginárias durante esse semestre foi algo que me pegou de surpresa. No início do semestre em 2020 confesso ter me sentido totalmente perdida, sem saber nem por onde poderia começar meu projeto, se eu pegava um antigo e continuava, ou se eu começaria um totalmente novo. Nesse semestre me matriculei em duas aulas: “Tópicos em Artes Plásticas V” e “Tópicos em Artes Visuais”, que por fim acabaram se encaixando uma na outra e isso me ajudou bastante.

Uma das minhas primeiras dificuldades que pude reconhecer quando comecei foi a dificuldade de sair do desenho digital 2D e passar para o 3D físico.

Depois de uma conversa que tive com a professora Juliana Gouthier sinto ter encontrado uma luz no fim do túnel. Ela me ajudou a amadurecer uma vaga ideia que tive a princípio e a concretizou sobre minha extrema dificuldade de sair dos desenhos 2D. Uma de suas ideias foi que eu tentasse transformar 2D em 3D de forma literal, como um tipo de dobradura ou montagem. O segundo empurrão que eu precisei para conseguir começar a criar veio logo em seguida com a ajuda da professora Joice Saturnino que apresentou temas para a turma

e propôs que escolhêssemos um material com o qual gostaríamos de trabalhar durante o semestre.

Meus materiais a princípio foram dois: espuma e pelúcia. Ambos eram materiais com os quais já trabalhei durante alguns anos, foi com eles que fiz minhas fantasias em tamanho real.

A espuma é um material leve que permite fácil modelagem ao usar apenas uma tesoura, possibilitando praticamente qualquer formato que desejar. A pelúcia eu já a utilizava como um revestimento para finalizar meus trabalhos com as fantasias, dando uma aparência “fofa e apertável” nas coisas que eu criava.

A escolha de tais matérias se deu por eu já possuir certo conhecimento e já ter trabalhado com eles antes, além de ser um material de fácil acesso para mim em plena quarentena.

Para minha surpresa acabei tendo certa dificuldade na utilização de tais materiais em conjunto, a espuma eu mantive em meus projetos, mas a pelúcia eu tive que retirar. Ela não daria o acabamento e a ideia que eu tinha em mente, se eu a colocasse no trabalho, o que deveria aparentar ser delicado e pequeno acabaria por fim ficando grotesco e sem sentido, basicamente eu teria que fazer criaturas muito maiores para que a pelúcia funcionasse como revestimento sem que ficasse ruim, coisa que acabei descartando como ideia plausível.

Então acabei trocando de material, mantive a espuma, mas troquei a pelúcia por EVA, o que de fato me ajudou muito a finalmente começar meu projeto das Criaturas Imaginárias. A ideia da professora Juliana de passar 2D pra 3D foi perfeita com o uso do EVA, eu desenhei crânios com chifres em EVA branco de 3mm e depois com um pouco de cola e outros pedaços de EVA consegui transformá-lo em 3D.

O primeiro tema apresentado nas aulas de Joice foi uma proposta, pensar o oposto da matéria e fazer o oposto dela. Foi quando comecei a pensar o que eu poderia fazer...

De algo “certinho” o que eu poderia fazer? O oposto da espuma poderia ser algo rígido. O oposto de fofo e apertável seria algo grotesco e feio? Algo derretido... Algo duro... Sem maciez e sem definição... A primeira ideia que tive foi de criar uma criatura grotesca, um animal em decomposição, usando restos de espuma derretida, e talvez papel machê e arame. Mas acabei descartando

tudo isso por nada parecer se encaixar ou ficar com uma aparência razoável para o que eu tinha em mente. Mas foi nesse momento que Otsopo (Oposto) nasceu.

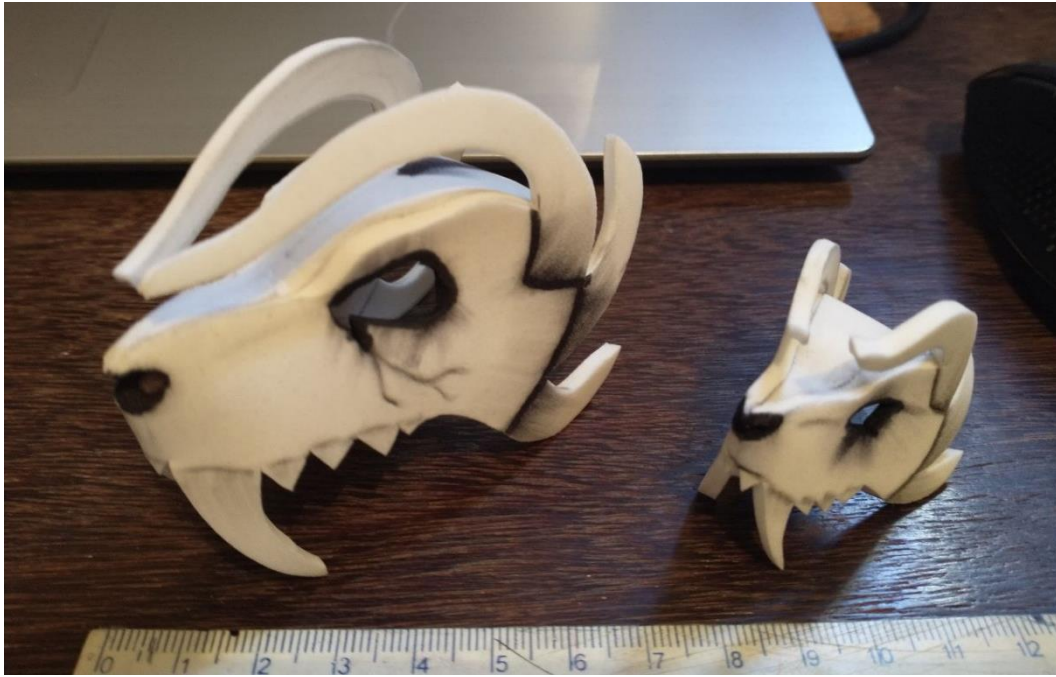
A ideia de fazer dobraduras e montagens acabou dando o ponta pé inicial em todas as criaturas desse conjunto que passaram a apresentar uma cabeça de crânio, feita com EVA em forma de “montagem”. E o tema proposto na outra aula deu origem a um ser que eu criei como se fosse algo derretido, com a cabeça de crânio de osso e o corpo gelatinoso e indefinido.



(Desenho 11 – **Otsopo Primeiro esboço**: ideia inicial feita em papel da criatura “derretida”.)



(Imagem 33 – **Otsopo Cabeça**: primeira parte da construção da criatura.)



(Imagem 34 – **Otsopo Cabeça Finalizada**: foto final da cabeça finalizada, comparação de tamanho ao lado de uma régua.)



(Imagem 35 – **Otsopo Resultado**: imagem lateral esquerda da criatura finalizada.)

Empolgada com o tema e com a criação dessas criaturas imaginárias acabei não só dando nomes a eles como também criando uma personalidade para cada um.

“Otsopo é um ser não definido, possui o corpo mole e gelatinoso se assemelhando a uma lesma, a única parte de seu corpo que é rígido é o crânio de osso que ele possui no lugar que deveria ser a cabeça, seus olhos são negros e toda a sua movimentação é lenta, e assim como as lesmas ele também deixa um rastro de muco por onde passa. Seu temperamento é de um ser solitário, de poucas palavras ou nenhuma, não gosta de ser incomodado, vive sempre às sombras, nunca querendo chamar atenção para si. Raramente se dá ao trabalho de interagir com outros seres ou com sua própria criadora.”

O segundo tema proposto em aula eu interpretei literalmente. A professora sugeriu que nos afogássemos na matéria, que mergulhássemos nela.

“Me afogar na matéria, ter um afogamento... Não literalmente, a não ser que queira... Entrar dentro da matéria... Mergulhar na matéria, ter ela a minha volta, me cobrindo...”.

Foi quando minha segunda criatura surgiu, Acof.



(Imagem 36 – **Acof**: primeiro esboço e início da montagem do corpo e cabeça.)



(Imagem 37 – **Acof Montagem do Corpo**: montagem temporária de como ficaria o corpo após finalização.)



(Imagem 38 – **Acof Finalizada**: foto lateral esquerda da criatura finalizada)

Ao invés de mim mesma me afogar na matéria, como foi a proposta inicial da atividade, imaginei minha própria matéria sendo a mergulhadora, lhe dando a forma de cabeça de crânio e um corpo aquático acabei criando uma criatura perfeita para tal finalidade. Sugestões posteriores acabaram me ajudando a criar um texto sobre Acof, do qual eu penso mais a fundo sua personalidade e seu objetivo.

Onde minha matéria gostaria de se acomodar, onde é a casa dela? Onde gostaria de ir, onde meus bichos se escondem? Acof... Foca... Pensamentos... Rio de pensamentos, mar de ideias.

“Os pensamentos nunca são estáticos, estão sempre em mudança, se aprimorando, adaptando, evoluindo, descobrindo... Estão sempre em movimento. Assim como a Acof, meu ser imaginário 'aquático'. O que poderia, da melhor forma, passear pelos pensamentos do que uma criatura que poderia mergulhar fundo neles? Consigo imaginá-la facilmente nadando pelas ondas da imaginação que inundam nossas mentes, sempre se movendo, deslizando facilmente por entre os pensamentos, se alimentando de ideias e consumindo os pensamentos que não lhe agradam. Ela pode ser tanto uma guardiã quanto a criadora dos seus pesadelos... Não há uma limitação para a sua fome, não há limites, podendo se alimentar de qualquer coisa que flutue pelas águas da mente, qualquer coisa que passe pelo seu domínio, seu território.

As inúmeras linhas de pensamento que flutuam sobre o mar de ideias passam pelo seu corpo deslizando facilmente, algumas são fisgadas pelos seus chifres e então carregadas por quilômetros de ideias até ser solta novamente e repousar em mais uma onda naquela imensidão de pensamentos.”

Raissa M; 2020/2.

Acof é uma criatura mágica que se alimenta de sonhos e pensamentos. Apesar de seu pequeno tamanho, sua habilidade é imensa, ela tem o poder de criar qualquer sonho ou pesadelo e prender qualquer ser lá durante quanto tempo quiser. É uma criatura calma e dedicada, protegendo qualquer um que busque pelos seus cuidados, mas quando a irritam ela não mede esforços para aplicar uma punição digna em quem merece.



(Desenho 12 – **Acof**: desenho tradicional em papel, ilustração de Acof “nadando” entre os pensamentos.)

A criação do texto sobre Acof acabou despertando um interesse a muito tempo esquecido por mim, escrever, fazer poemas e colocar meus pensamentos em palavras. Coisa que durante esse projeto em específico eu decidi explorar um pouco mais.

- O que me motiva?
- O que me faz criar?
- Por que estou aqui na arte?
- O que me leva fazer as coisas?
- O que me faz seguir em frente?

Foram as questões apresentadas em uma das aulas seguintes durante o semestre, perguntas estas que acabaram mais uma vez me inspirando a criar um texto.

“Acho que o jeito de responder tais perguntas seria respondendo a coisa mais clichê que você provavelmente conhece, mas que infelizmente é a resposta mais sincera que consigo pensar no momento.

Não sei.

É uma resposta sincera, porém nada concreta, eu sei. Mas ainda assim é a verdade. Não faço ideia do porquê estou aqui, ou o que fiz que possa ter me levado até este exato momento, tenho uma vaga lembrança de que foi por sorte, ou o clássico “destino”.

Eu não sou do tipo de pessoa que faz planos, principalmente porque me cansei de ter tantas frustrações vindo de todas as direções. Pensar no futuro para mim se tornou apenas mais um gatilho para o meu próximo ataque de pânico. Mas vamos ao que de fato deva interessar.

Em meio ao que chamo de minha vida eu tenho um ponto seguro, literalmente um pequeno ponto em meio a tudo isso, todo esse muro.

Uma parada na qual apenas eu tenho acesso. Meu porto seguro, meu mundo, ao qual eu sempre regresso.

Minhas chaves para acessá-lo são diversas, com isso consigo viajar até lá sempre que fugir eu precisar.

Pode ser um lápis ou uma caneta, uma cola ou minha mesa, até mesmo uma pedra e um pouco de argila já se tornaram minha chave um dia.

Nesse meu mundo eu me sinto segura, mesmo cercada de animais e criaturas, me sinto livre apesar das correntes e amarras, me sinto leve e posso abrir minhas asas, contar meus medos ou até mesmo rugir sem temê-los.

Meus desejos são minhas energias, e com eles eu viajo sem freio, sem guia.

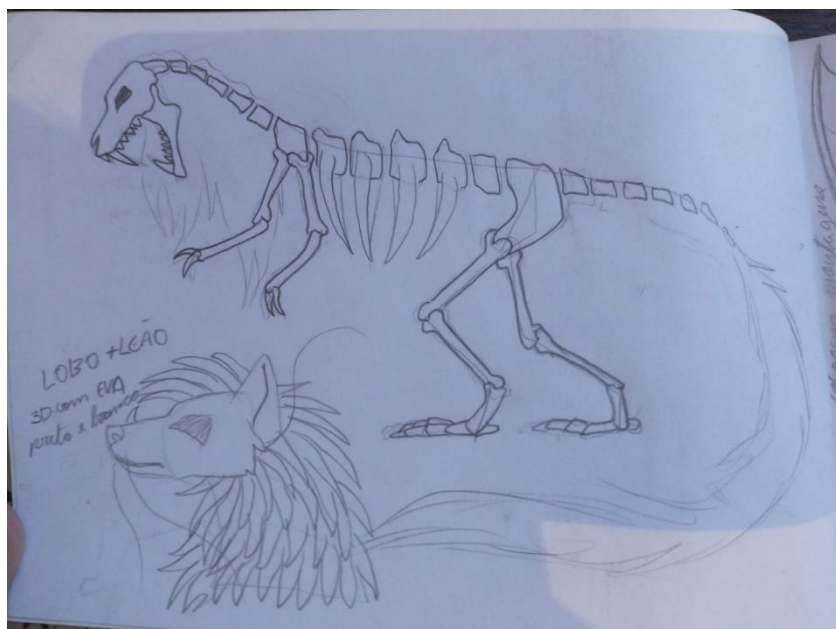
É nesse mundo que eu mergulho de cabeça sem medo de me afogar, é nele que eu vivo quando estou criando, sendo artista, é nele que eu quero morar.”

Raissa M; 2020/2.

Fazia anos que eu não escrevia, poemas, pensamentos pessoais, sentimentos e confesso que senti falta disso.

Nesse meio tempo um comentário dito pelo professor João Cristeli durante uma das aulas acabou me inspirando em uma pequena escultura a parte. Ele me sugeriu de que eu pensasse mais sobre cada uma das minhas criaturas, seus movimentos, seus sons. A ideia de mostrar movimento e a possibilidade de possíveis sons acabou me inspirando a fazer uma pequena criatura.

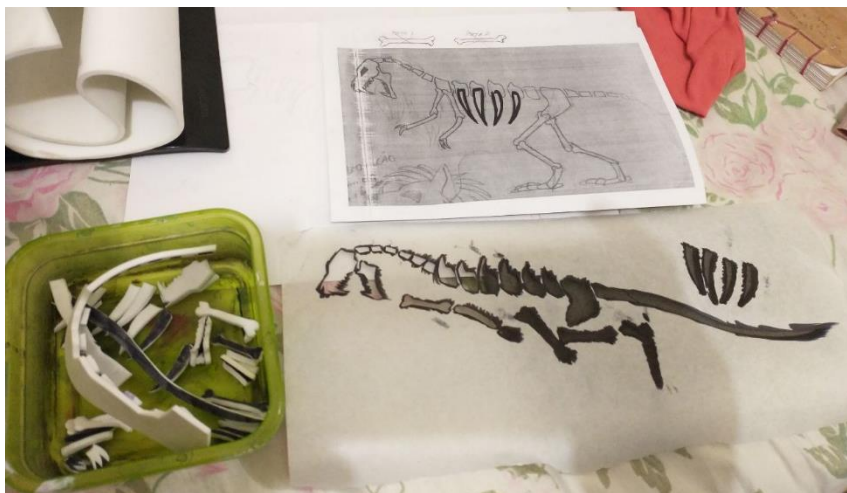
Usando apenas EVA e linha de costura eu montei o Squel, um pequeno ser de 'ossos' que pode se movimentar praticamente em qualquer direção. A ideia de poder dar tanta possibilidade de movimento para uma das criaturas foi uma experiencia incrível de se trabalhar, e apesar de ter gostado muito do resultado foi algo que acabei não trabalhando a fundo nos projetos seguintes, ainda.



(Desenho 13 – **Squel Esboço**: desenho feito em papel do personagem Squel, ser feito apenas de esqueleto.)



(Imagem 39 – **Squel Molde**: teste de molde negativo em papel manteiga.)



(Imagem 40 – **Squel Produção**: processo de montagem da criatura Squel.)



(Imagem 41 – **Squel Resultado**: foto da criatura finalizada.)

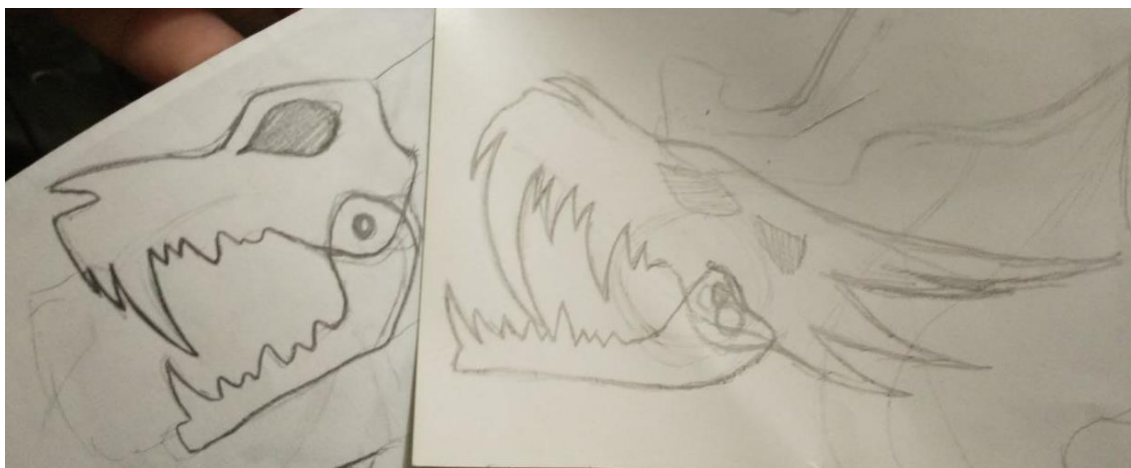


(Imagem 42 – **Squel Resultado 2**: teste de movimentação da criatura.)

Squel é literalmente um monte de ossos ambulantes, não possui cartilagem nem nada em suas junções que são ligadas por alguma magia oculta. Squel é um preguiçoso travesso, que só se levanta para pregar peças em seus companheiros de quarto, deixando um pedaço de osso aqui ou ali para assustar seus amigos. Gosta de ficar rangendo os dentes por achar o som assustador e divertido, por andar completamente desengonçado tem certa vergonha de se movimentar pelos lugares quanto tem gente por perto, então se contenta em se enrolar e se deitar em um canto qualquer até sua criadora o mover para outro lugar.

O tema seguinte proposto nas aulas foi o tema que me deixou mais inquieta e animada para poder produzir algo sobre. A proposta foi que descobríssemos a cor e o sabor da matéria. A ideia de engolir e provar literalmente o gosto e sabor da espuma e EVA, por mais tentadora que fosse, me pareceu um tanto quanto perigoso então descartei tão impulso.

Duas palavras ditas nessa aula me chamaram a atenção, antropofagia e canibalismo. A ideia de se alimentar de si mesmo acabaram me dando ideias. Lembrei vagamente de ter escutado ou visto algo sobre um animal, uma cobra, que engolia a si mesma, após pesquisar sobre descobri a simbologia de Ouroboros (representação gráfica de uma serpente ou dragão, em forma circular engolindo a própria cauda, simboliza o ciclo da vida, o infinito). Com isso em mente acabei fazendo minhas próprias adaptações e acabei transformando um único ser em dois, mais especificamente dois dragões com cabeça de esqueleto, espinhos dorsais e barbatanas. Com mandíbulas moveis para que possam ser encaixados de modo que um esteja engolindo a cauda um do outro.



(Desenho 14 – **Representação Ouroboros**: primeiros esboços.)



(Imagem 43 – Representação Ouroboros: modelagem do corpo.)



(Imagem 44 – Representação Ouroboros 2: resultado.)



(Imagem 45 – **Representação Ouroboros 3**: apresentação final.)

Soe e Mêg são dragões gêmeos, apesar de terem sido criados ao mesmo tempo ainda vivem brigando para saber quem é o mais velho, quem foi “finalizado” antes. Apesar das nadadeiras eles conseguem viver na terra sem problemas, são piadistas, chatos e muitas vezes inconvenientes. Não possuem limites quanto querem irritar alguém, o único ponto fraco deles é seu medo pela Acof. Após ficarem presos por uma semana em um pesadelo criado por ela, depois de a terem deixado extremamente irritada, pensam duas vezes antes de mexer com ela, e infelizmente, ou felizmente, apenas ela tem sido a única capaz de mantê-los na linha, já que os irmãos não obedecem a mais ninguém, nem mesmo sua criadora.

Por que você ainda está na arte?

Ainda quer isso?

Você consegue viver sem isso?

Mesmo com toda essa pandemia você ainda se sente nessa área?

O que te mantém aqui?

“A arte é a libertação, a liberdade, a adoração.

É saber se entregar de corpo e alma, para uma sensação que não cabe em palavras.

A arte certas vezes me lembra um gato, as vezes dócil e amigável, outras vezes feroz quase ingrato.

Ser artista para mim é como estar em uma montanha russa, criar é a subida, o passeio a diversão, e se sentir frustrada e com medo também faz parte da criação.

O importante é não desistir, as ideias vão vir, claras ou ocultas, mas estarão sempre aqui.

Se agarre em suas inspirações, aproveite cada gota de imaginação, porque quando menos se espera sempre vem uma decepção.

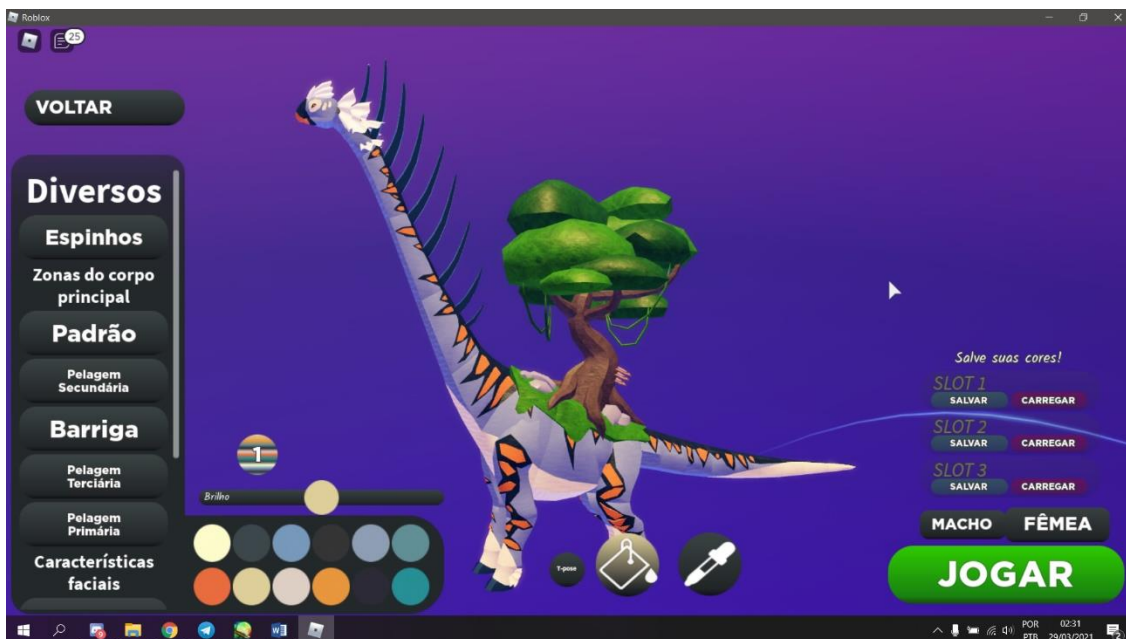
O caminho é tênue, confuso, mas no fim quando você chega, quando a arte está pronta você entende, que tudo valeu a pena.”

Raissa M; 2020/2.

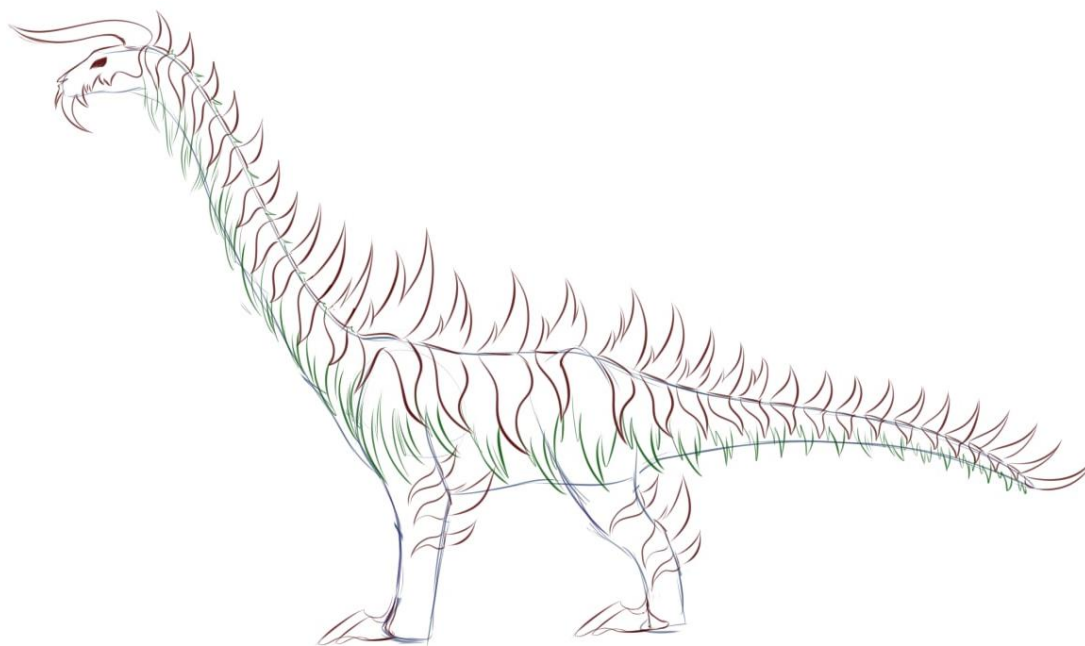
Diversas coisas podem dar um estalo em minha criação, minhas inspirações vêm de diversos lugares, jogos, series, desenhos, letras de música, de uma simples frase dita por alguém, ou de um acontecimento no dia a dia.

A última escultura do grupo Criaturas Imaginárias foi criada inspirada em um jogo que descobri recentemente em 2020 na internet, Creatures Of Sonaria. Um jogo criado dentro da plataforma Roblox, no qual você escolhe uma criatura e joga com ela tentando sobreviver e crescer até a fase adulta, fugindo dos perigos e procurando água e comida constantemente.

Inspirada em uma das criaturas do jogo eu criei Onid, um saurópode genérico com uma armadura de ossos, tive planos de acrescentar lã para a representação de pelos que ele teria, mas descartei tal ideia no fim das contas.



(Imagem 46 – **Creatures Of Sonaria**: prints do jogo mostrando uma das criaturas jogáveis disponíveis.)



(Desenho 15 - **Onid Esboço Final**: esboço final de como imaginei a escultura finalizada.)



(Imagem 47 – **Onid Base Pronta**: base do corpo finalizada, feito todo em EVA 1cm.)



(Imagem 48 – **Onid Resultado**: foto mostrando a criatura finalizada, visão lateral esquerda.)



(Imagem 49 – **Onid Resultado 2**: foto de frente da criatura Onid finalizada.)

Apesar da armadura de ossos poder passar uma impressão de que a criatura possa ser perigosa, Onid não passa de um lagartinho curioso, bem animado e muito impaciente. Gosta de ficar observando os outros e fica fazendo perguntas a respeito de tudo a todo momento, palpitando quando não deve e as vezes fazendo comentários fora de hora. Gosta de usar a armadura por achar que lhe dá algum “poder” de autoridade. Mas seu carisma e seu jeito bobo de ser acabam por não lhe dar muito crédito. Gosta de ficar sobre o ombro da sua criadora e observar tudo que ela faz.

Mesmo após criar todas essas criaturas eu ainda sentia que faltava alguma coisa, algo que pudesse dar um ponto final nesse projeto. Graças a ajuda da professora Joice Saturnino mais uma luz surgiu no fim do túnel.

Minha técnica me parecia boa o suficiente, eu consegui trabalhar com a espuma e o EVA melhor do que esperava e tive resultados que realmente me agradaram, mas eu precisava dar algo mais às minhas criaturas. Foi quando a professora sugeriu que eu desse mais vida aos meus personagens, acrescentar personalidade e movimento. Então além de suas representações em 3D, onde mais eu poderia explorar e apresentar suas personalidades de um jeito mais profundo? E como eu poderia mostrar isso a todos? Nisso a ideia de

fazer pequenas histórias em quadrinhos, onde eles seriam os protagonistas, surgiu. Mostrando e explorando um pouco da personalidade de cada um deles fiz pequenas histórias de situações nas quais ou imagino que poderiam acontecer em nosso convívio.

Onid



(Desenho 16 – **Tirinhas**: quadrinho de minha autoria no qual dou vida e personalidade às minhas criaturas imaginárias.)

Acof, Soe & Mêg



(Desenho 17 – **Tirinhas 2**: quadrinho de minha autoria no qual dou vida e personalidade às minhas criaturas imaginárias.)

Otsopo, Soe & Mêg



(Desenho 18 – **Tirinhas 3**: quadrinho de minha autoria no qual dou vida e personalidade às minhas criaturas imaginárias.)

Criar esse projeto, dar vida às minhas criaturas imaginárias, foi algo incrível de se fazer, e gostaria de continuar com isso, seja criando mais deles ou explorando cada vez mais a personalidade de cada um, criar suas características, explorar suas aparências e tudo mais que podem oferecer.

A ideia de fazer as histórias em quadrinhos para explorar suas personalidades, mesmo que de maneira simples, foi algo que eu já tive vontade de fazer antes com outros personagens meus, mas nunca consegui de fato colocar tais ideias em prática. Confesso ter ficado muito feliz com o resultado de ter conseguido fazer isso agora e espero poder continuar com projetos futuros com o mesmo tema.

6.4 – Grupo de Esculturas: Criaturas de Papel

Fazer arte com pouco. Com materiais escassos? Talvez. Limitados? Com certeza, abundantes nem sempre. Banais? De preferência.

Mesmo tento visto e conhecido diversos artistas que utilizam da tecnologia atual como forma de fazer arte usando a gambiarra, nenhum deles me inspirou para o projeto final daquele semestre em 2021 na aula de Tópicos em Artes Plásticas (Arte e Tecnologias da Gambiarra) com o professor Geraldo Freire.

Mesmo com tantos exemplos vistos e estudados não vi em nenhum deles propostas ou materiais que se encaixassem com algo que eu gostasse e fosse capaz de fazer em meu projeto. Além do fato de minha experiência com tecnologia, independentemente de que nível seja, possa ser baixa ou até mesmo zero dependendo da ocasião. Então a partir disso procurei pensar em algum material do qual eu gostasse de mexer e tivesse acesso fácil em casa para a criação do projeto durante a quarentena.

A princípio pensei em antigos projetos meus, mas não havia nada de “prático” com os materiais utilizados. Arame, durepoxi, massa cerâmica fria, argila; não são exatamente coisas que toda casa possui, nem mesmo eram materiais que eu possuía na abundância que gostaria para realização do projeto, então tentei me focar em outra coisa, algo que eu pudesse ter um acesso mais fácil.

Me lembrei de um tamanduá que fiz de papel na mesma aula, no qual deveríamos tentar fazer algum objeto que pudesse ter interação com o vento, e me dei conta do quanto amei os bonecos de vento apresentados em aula (El Baile de Las Medusas, principalmente) e então decidi por fim que o papel era o material que eu usaria.



(Imagem 50 – **Tamanduá de Papel**: escultura feita na aula de Tópicos em Artes Plásticas - Arte e Tecnologias de Gambiarra, com o professor Geraldo Freire.)

Mas então, o que fazer com ele agora? O que faço de melhor? Bichos. No início muitas ideias vieram, queria fazer um cenário e usar, de alguma forma, o vento como o animador da cena, assim como no vídeo El Baile de Las Medusas que havíamos assistido em aula, mas tal ideia não me pareceu muito viável depois que fiz minha primeira criatura e ela não ficou nada maleável ao vento. Então pensei em transformar meu tema mais como representações do que uma apresentação animada pelo vento.

E assim nasceu as Criaturas de Papel, feitos não com uma técnica de origami, mas com uma gambiarra na tentativa de tornar algo 2D em 3D, e fico surpresa e feliz em dizer que deu certo.

No início três criaturinhas já estavam prontas, um tigre, uma cobra e um pássaro. O tigre era inicialmente o protagonista do “cenário” que pensei a princípio, seus detalhes miúdos foram um desafio grande o bastante para fazer minha ideia de criar um filhotinho para ele irem para o espaço. Ainda com a ideia de cenário em mente tentei pensar que outros animais eu poderia colocar em cena, quais outros animais combinariam com ele. Não sei por que a cobra me veio nesse momento, mas a ideia de tentar recriar seu movimento incrível ao se deslizar sobre uma superfície enquanto se locomove, foi o pontapé para que eu trouxesse essa cobrinha ao mundo. E devo admitir que ficou bem melhor do que pensei que ficaria.

Quando tentei pensar em qual seria o próximo animal a ser criado uma amiga me desafiou a fazer um pombo. E eu adorei. Então pequeno pássaro veio em seguida. Usando as mesmas técnicas de “montagem” que usei ao criar o tigre, trouxe a pequena pombinha ao mundo. Logo em seguida a mesma amiga me desafiou a fazer um dragão, comecei a achar que ela estava realmente me desafiando, acabei encarando essa também. Com mais de uma semana de trabalho e algumas frustrações pelo caminho, acabei fazendo o dragão também.



(Imagem 51 – **Tigre Montagem**: processo de montagem da criatura.)



(Imagem 52 – **Tigre de Papel**: foto lateral esquerda do tigre de papel finalizado.)



(Imagem 53 – **Cobra de Papel**: foto lateral esquerda da cobra.)



(Imagem 54 – **Cobra de Papel 2**: foto da criatura cobra segurada na mão, referência de tamanho e demonstração da sua possibilidade de movimento.)



(Imagem 55 – **Pombo Montagem**: início da criação da criatura pombo de papel.)



(Imagem 56 – **Pombo de Papel**: foto lateral esquerda da criatura pombo de papel finalizada.)



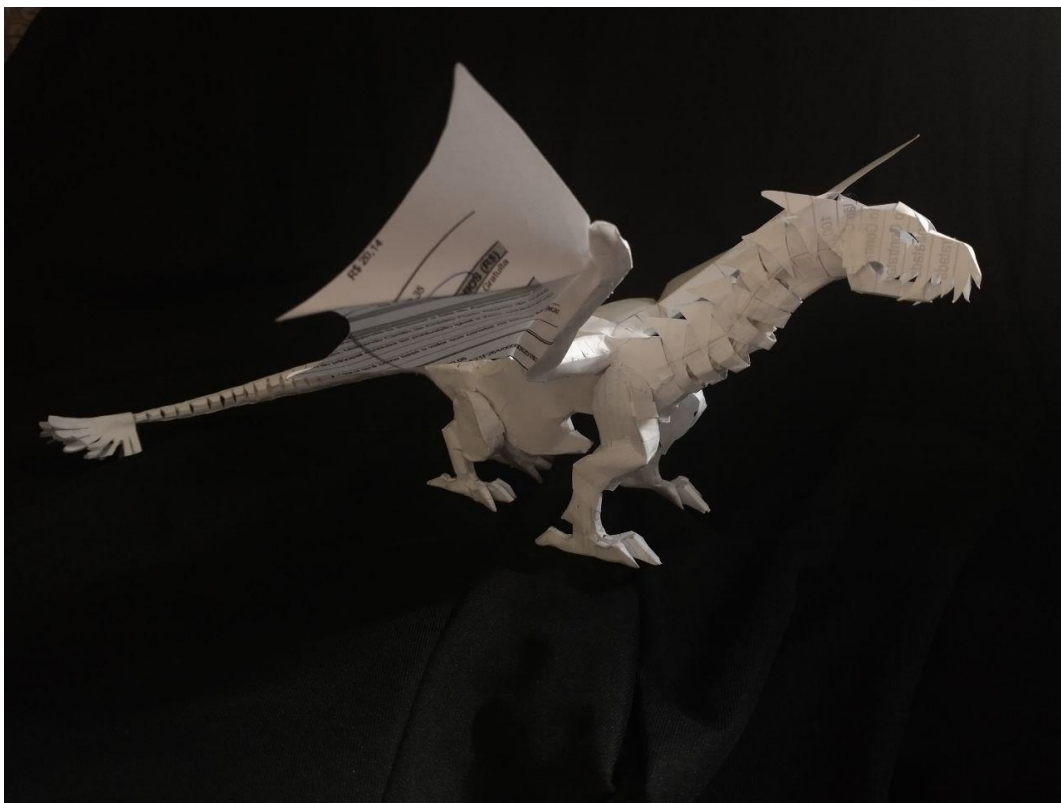
(Imagem 57 – **Tigre e Pombo de Papel**: foto demonstrando diferença de tamanho entre as duas criaturas.)



(Imagem 58 – **Montagem Dragão**: início da criação da criatura dragão de papel.)



(Imagem 59 – **Corpo Dragão de Papel**: corpo base finalizado do dragão de papel.)



(Imagem 60 – **Dragão de Papel**: foto lateral direita da criatura dragão de papel.)

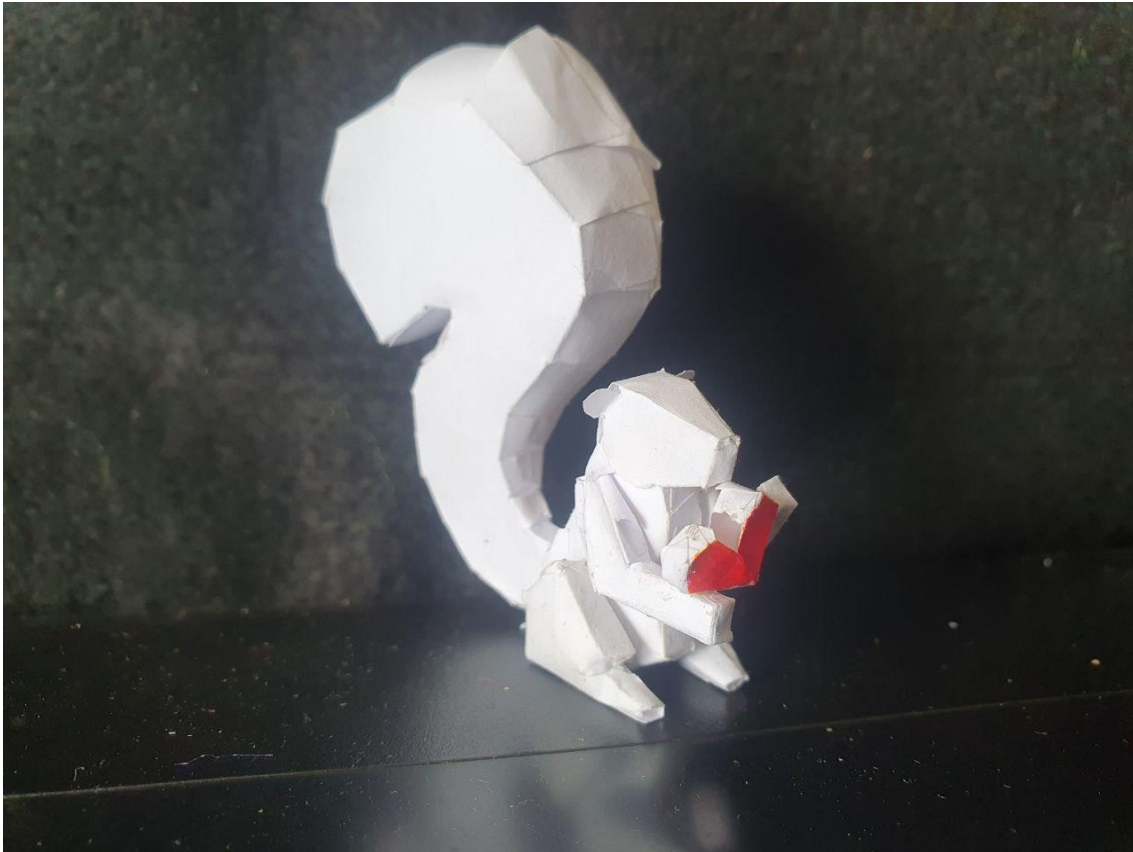
Essas criaturas foram as primeiras do projeto Criaturas de Papel do qual eu dei continuidade nos ateliês seguintes, com a proposta de estudar e experimentar materiais do cotidiano e de fácil acesso, junto com a praticidade da gambiarra, continuei criando meus animais em papel ofício branco. Busquei tentar representar animais variados, sem focar em tamanho ou dificuldade, no fim manter a proporção de tamanho para que fossem mais realistas, acabou não dando muito certo, mas nada que impedisse que eu continuasse fazendo mais.



(Imagem 61 – **Gato de Papel**: foto lateral esquerda da criatura finalizada.)



(Imagem 62 – **Crocodilo de Papel**: foto lateral direita da criatura finalizada.)



(Imagem 63 – **Esquilo de Papel**: foto lateral direita da criatura finalizada.)



(Imagem 64 – **Raposa de Papel**: foto lateral direita da criatura finalizada.)

Acredito que o papel possa ser o maior, senão for o principal, material mais versátil que conhecemos hoje. Podendo ser usando como dinheiro, como algum documento importante, como suporte para um desenho, um esboço, para alguma anotação crucial ou banal, uma lista de compras, para embrulhar algo frágil, embelezando algo a ser presenteado.

O papel nos possibilita tantas coisas e tantas outras se aderem a ele com a mesma facilidade em que ele se transforma. Foi esse pensamento que me motivou a continuar esse projeto.

Utilizando um material comum do nosso dia a dia, dando algo especial a ele, lhe proporcionando vida. Através de minhas esculturas procuro deixar estacada a beleza do papel, sendo ele branco ou já usado, usando cola e as vezes o auxílio de um pedaço de linha, tentando dar vida aos meus bichinhos de papel, mostrando que um pouco de dobradura e cola é o bastante para transformar algo 2D em 3D.

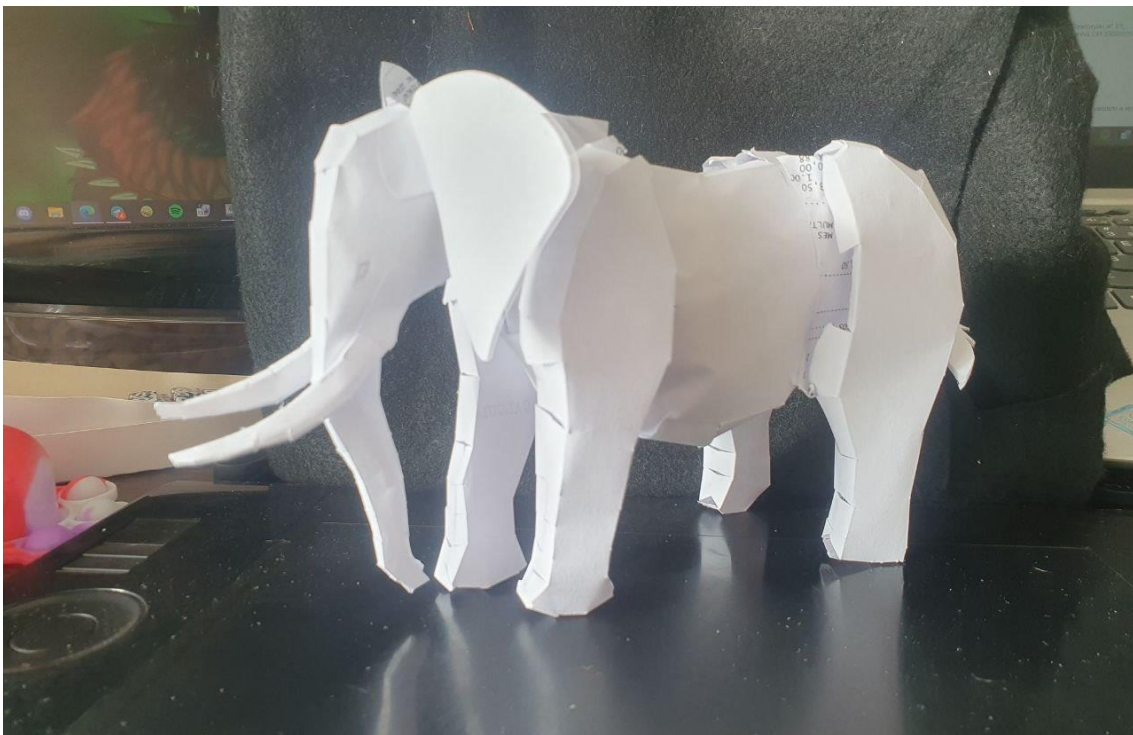
Durante as construções das criaturas aprendi na marra que manter um tamanho padrão e proporcional não é nada fácil, os animais que imaginei que pudessem ser pequenos não ficaram pequenos o bastante, e os que deveriam ser grandes parecia não haver papel o suficiente, mas no fim acabei fazendo todos eles mesmo assim.



(Imagem 65 – **Cervo de Papel**: foto lateral esquerda da criatura finalizada.)



(Imagem 66 – **Rato de Papel**: foto lateral esquerda da criatura finalizada.)



(Imagem 67 – **Elefante de Papel**: foto lateral esquerda da criatura finalizada.)



(Imagem 68 – **Girafa de Papel**: foto lateral direita da criatura finalizada.)

Composto por 12 esculturas de papel meu grupo de Criaturas de Papel foi concluído, por enquanto. Apresentado como projeto final no ateliê do segundo semestre de 2022. Por fim esse projeto, que na época pensei que pudesse se tornar o projeto base do meu TCC, acabou não se tornando o único, mas um dos processos e trabalhos incluídos no meu Trabalho de Conclusão de Curso.

6.5 – Grupo de Esculturas: Art Doll

Esse projeto em específico foi um trabalho iniciado a quase 10 anos atrás, no início de 2014, foi quando fiz a primeira escultura do tipo.

Na época eu não tinha qualquer experiência com tal coisa, sequer tinha materiais, de certa forma, apropriados para isso. Então pode não ter ficado a melhor escultura de todas, mas foi o início de tudo e até hoje gosto muito dela.

A vontade de trabalhar com esculturas era algo que esteve em minha vida desde o início, mas que eu nunca havia reparado de fato nisso. Agora que tenho pensado bastante a respeito me recordo de quando criança (por volta dos meus 6 anos) eu fazia coleções de animais de plásticos, miniaturas bobas e coloridas que vinham em saquinhos de brinquedos. Eu amava essas miniaturas, eram meus brinquedos favoritos, preferia ganhar mais deles do que qualquer boneca que me mostrassem. E uma coisa que me recordo até hoje é a vontade que eu tinha de modificar alguns deles.

Por exemplo, eu tinha algumas pequenas panteras em que a cabeça delas era posicionada para trás, e isso me incomodava de um jeito que eu até evitava brincar com eles. Ainda me lembro de quando quis muito ter mexido neles quando cismei de arrumá-los, mas minha mãe não me deixou cortar a cabeça delas para reposicionar. E várias outras miniaturas eu me lembro de ter pintado, refeito os olhos, a boca, deixado com a aparência mais agradável, até arreio eu fazia para os meus cavalinhos de plástico.



(Imagem 69 – Fluffy Wolf: corpo base.)



(Imagem 70 – Fluffy Wolf 2: cabeça pronta.)



(Imagem 71 – **Fluffy Wolf 3**: progresso do corpo para receber o pelo sintético.)



(Imagem 72 – **Fluffy Wolf 4**: cabeça já pintada, pelo sendo colocado.)



(Imagem 73 – **Fluffy Wolf 5**: Art Doll lobo vermelho e preto finalizado.)

Essa escultura foi feita em 2014 quando eu tinha meus 18 anos, seu corpo é feito de arame e papel alumínio, a cabeça é composta de alumínio e durepoxi, e os olhos são dois alfinetes cabeça de bola.

Apenas anos depois conheci o termo: Art Doll. Nome dado às bonecas feitas artesanalmente, mas não estão limitadas apenas a serem humanos representados, diversos artistas e artesãos criam diversos seres, animais, monstros, humanos, híbridos, e muito mais. Essa técnica normalmente consiste em fazer um boneco com o corpo possuindo certa mobilidade, algo feito normalmente com arame ou esqueleto de boneca apropriado, a cabeça e membros como mãos e pés normalmente são normalmente feitos com algum material mais resistente, como clay, argila, cerâmica, biscuit etc. Enquanto o corpo usualmente recebe enchimento de espuma ou fibra que depois é revestido com pelúcia ou alguma pele sintética para acabamento.

Depois de ter feito o Fluffy Wolf, o lobo vermelho com preto, eu comecei um novo Art Doll em seguida. Lembro de querer ter feito um leão, mas depois de ter feito a estrutura de arame e as patas e cabeça eu não dei continuidade a ele.



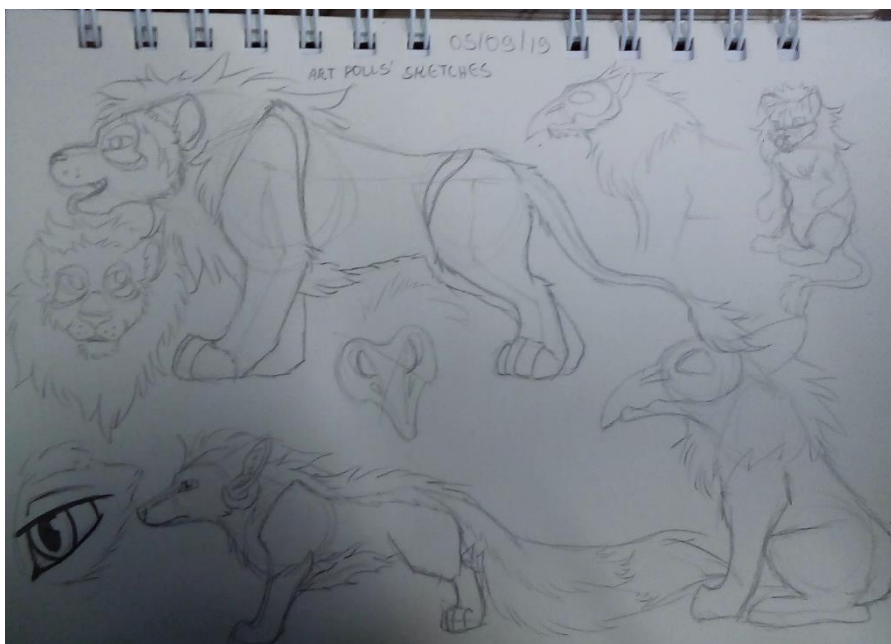
(Imagem 74 – **Leão Art Doll**: base do corpo pronta para receber pintura e revestimento.)



(Imagem 75 – **Leão Art Doll 2**: cabeça pronta para receber pintura e acabamento.)

Somente anos depois, em 2019 que eu tive vontade de retrabalhar com essas bonecas. O professor Lindsley foi quem me ajudou no meu primeiro ateliê, e como experimentação voltei com os Art Dolls, nessa época eu já via essas esculturas com mais frequência em redes sociais e pesquisas na internet, e com isso senti cada vez mais vontade de conseguir produzir as minhas próprias. Como tema do meu primeiro ateliê eu voltei a fazê-las.

Me foquei no processo, em como eu faria tudo isso, desde o início até a finalização de tudo. Primeiramente um esboço de alguns deles, para eu ter alguma base de onde começar. Depois os materiais, separei a quantidade e o que eu tinha a disposição para ser usado, e decidi usar argila branca e amarela para moldar as cabeças e patas, para depois virarem cerâmica com a queima. Para a estrutura do corpo resolvi utilizar arame e espuma. Para a pintura e acabamento, tinta acrílica e verniz líquido. Para revestimento, pelúcia longa e curta em diversas cores. De ferramentas utilizei pincéis, alicate, tesoura, agulha, linha de crochê, estilete, lixa, jornal, papel, alumínio, giz, cola quente, durex e caneta.



(Desenho 19 – **Esboços Art Doll**: primeiras ideias para as esculturas do semestre.)

Comecei com as modelagens, fazendo em argila cabeças variadas de alguns personagens que eu já tinha em mente, fiz patas e até alguns chifres experimentei. Depois de modelados e secos finalmente me dei conta de uma coisa que eu não havia levado em consideração ainda, peso. Eu estava mais preocupada com a estética do que com o processo em si, que acabei não levando em consideração o quanto a cerâmica pesa mesmo depois de queimar. Tentando uma alternativa de um material mais leve, experimentei a massa cerâmica fria, que não precisa de queima, uma massa realmente muito boa de se trabalhar e bem mais leve que a argila, ainda mais depois de ter usado jornal e alumínio para fazer a parte interna da cabeça nova, o que me poupou material gasto e deu ainda mais leveza à peça.



(Imagem 76 – **Art Doll Argila**: cabeças e patas modeladas em argila.)



(Imagem 77 – **Art Doll Cerâmica Fria**: cabeça e patas feitas em cerâmica fria, material mais leve do que a argila anteriormente usada.)

No total eu já estava com 5 personagens em progresso, todos eles compostos com uma cabeça e quatro patas feitos em material rígido. Com as cabeças já modeladas e em processo de queima/secagem, comecei a trabalhar no corpo deles, usando jornal como suporte, fiz desenhos esboçando como seria os corpos deles, me focando nas proporções e dividindo as pernas e braços do restante. Com os esboços prontos pude fazer os moldes dos quais usei para cortar e modelar a espuma, material que usei para a parte interna dos personagens, que proporcionou o enchimento e o formato anatômico dos corpos.



(Imagem 78 – **Art Doll Esboço em Jornal**: moldes feitos em jornal de como seria cada parte do corpo do personagem.)



(Imagem 79 – **Art Doll Moldes em Espuma**: moldes em espuma de como seria a anatomia e enchimento de cada parte do corpo do personagem.)

Dentre os personagens híbridos que eu estava fazendo, um panda leão era o menor de todos e foi ele o escolhido como cobaia para ser terminado primeiro. O peso das peças de cerâmica ainda era um problema, mesmo que a posição original do panda leão fosse sentada, eu não conseguia fazer com que ele parasse de tombar para os lados. A solução que encontrei para o problema acabou sendo uma gambiarra definitiva. Encontrei uma pedra que funcionou

muito bem para dar um suporte a ele, colando-a por baixo do personagem consegui que ele tivesse mais estabilidade e ficasse de pé mais facilmente.



(Imagem 80 – **Art Doll Leo Chin**: personagem já com a estrutura pronta, pedra colada na parte de baixo para ajudar no equilíbrio.)

Com o corpo pronto, as patas e cabeça já coladas no lugar, pude começar os moldes para cortar os pelos. Coisa que eu já possuía alguma prática devido as fantasias que eu fazia. Deixei os moldes prontos e os pelos para poder pintar as peças utilizando tinta acrílica e verniz. Depois foi só finalizar tudo e costurar no lugar, deixei os braços e pernas separados do corpo na costura para que não limitasse seus movimentos.



(Imagem 81 – **Art Doll Leo Chin 2**: cabeça e patas pintadas, fixação e costura do pelo.)



(Imagem 82 – **Art Doll Leo Chin 3**: foto de referência de tamanho do personagem.)



(Imagem 83 – **Art Doll Leo Chin 4**: personagem finalizado.)

Satisfeita com o resultado do pequeno panda leão (personagem de minha autoria nomeado como Leo Chin), fiquei empolgada com o personagem maior deles, Aikatami, na qual usei massa cerâmica fria para modelagem. Um pouco frustrada pela minha limitação de cores em tinta acabei desanimando depois de ter feito a estrutura e o enchimento completo do corpo, sem finalizar a pintura acabei passando para o próximo personagem.



(Imagem 84 – **Art Doll Aikatami**: estrutura base finalizada, sem pintura.)

Resolvi trabalhar em um dos outros personagens, um grifo com cabeça de crânio, tive ideias de como fazer suas asas e isso me empolgou a fazê-lo logo.

O peso da cerâmica continuou um problema, ainda mais para o corpo extremamente leve que eu estava fazendo, arame e espuma não davam nenhum apoio contra sua cabeça pesada, ele simplesmente não parava em pé. Recorri então à minha ideia anterior e fui atrás de pedras. Encontrei uma que acabou encaixando perfeitamente no espaço de sua cintura, dando um contrapeso perfeito.



(Imagem 85 – **Art Doll Grifo**: corpo finalizado, estrutura e finalização das asas em andamento.)

A procura de um material leve e que desse uma estética que me agradasse, acabei escolhendo EVA branco como material para as penas das asas, deu trabalho, mas valeu a pena, gostei bastante do resultado. Com as asas prontas preparei o corpo para receber o revestimento de pelúcia, pintei o personagem, costurei tudo deixando seus membros soltos para melhor movimentação, e assim, mais um personagem estava pronto.



(Imagem 86 – **Art Doll Grifo 2**: processo de como as penas das asas foram feitas.)



(Imagem 87 – **Art Doll Grifo 3**: penas das asas prontas, pintura finalizada.)



(Imagem 88 – Art Doll Grifo 4: personagem finalizado.)

Com o grifo pronto voltei a tentar fazer a Aikatami, minha híbrida de loba e dragão, eu precisava resolver o problema das cores, e quando pensei bem me dei conta de que não adiantaria nada pintá-la com as cores originais da personagem, já que eu não teria nem os tecidos pelúcia nas cores certas. Confesso que por fim improvisei, mudei alguns tons de cores e por fim resolvi que pelos e que cores usar.



(Imagem 89 – Art Doll Aikatami 2: pintura finalizada.)

Depois de resolver isso não demorei a finalizá-la, em alguns dias ela ficou pronta, acabou que tudo isso me custou o semestre inteiro, e dois dos personagens que já tinham cabeça e patas prontas acabaram nem recebendo corpo e não foram finalizados, ainda.



(Imagem 90 – Art Doll Aikatami 3: personagem finalizada.)

No segundo semestre de 2023 me foquei novamente nessas Art Dolls, curiosa com o que eu conseguiria fazer hoje em dia, e com a esperança e vontade de trabalhar bem mais com isso de agora em diante.

Comecei devagar, tentando reaprender e sair um pouco das criaturas de papel, que foi o meu projeto mais recente em questão cronológica. Sento assim experimentei um material levemente diferente do papel, talvez até sua evolução, o papelão.

A ideia era simples, prática e muito parecida com o que fiz antes em papel sulfite, certo? Errado. Materiais diferentes, experiências diferentes. O papelão se mostrou muito mais chato de se mexer, eu não conseguia cortá-lo com facilidade, e muitas vezes ele dobrava onde eu não queria que dobrasse, obrigando-me assim a fazer algo muito mais simples do que eu tinha em mente.

Por fim, a escultura teste de papelão parece ter saído de um desenho animado, onde foi prensada por algo extremamente pesado e agora ficou fino e achatado. De lado eu até aprovo sua aparência, o teste na cauda para que ficasse mais maleável foi o que mais gostei de fazer, mas ainda sim tudo era plano demais para o que eu queria fazer. Por isso a escultura seguinte eu usei literalmente o mesmo estilo e técnica que usei com as criaturas de papel.



(Imagem 91 – **Primeira Criatura em Papelão**: primeira criatura teste em papelão.)

Não sei bem ao certo o que esperava de verdade quando fiz a segunda escultura também utilizando papelão. Em minha imaginação ela era algo muito mais bem estruturado, e melhor em sua aparência, acredito que a falta de prática com o material utilizado possa ter afetado isso. Não digo que não gostei, apesar de estar se desmanchando aos poucos, apesar de suas orelhas já terem sido coladas no lugar várias vezes. Eu gostei dele, gostei da experiência, de testar materiais diferentes do que já estava acostumada. Não dispenso a experiência de ter mexido com tal material em tamanhos grandes e pequenos, e sei que é algo que ainda pode ser muito mais explorado e muito mais bem trabalhado.



(Imagem 92 – **Segunda Criatura em Papelão**: corpo todo feito com a técnica utilizada nas criaturas de papel, usando dobradura e durex para dar mais volume à escultura.)

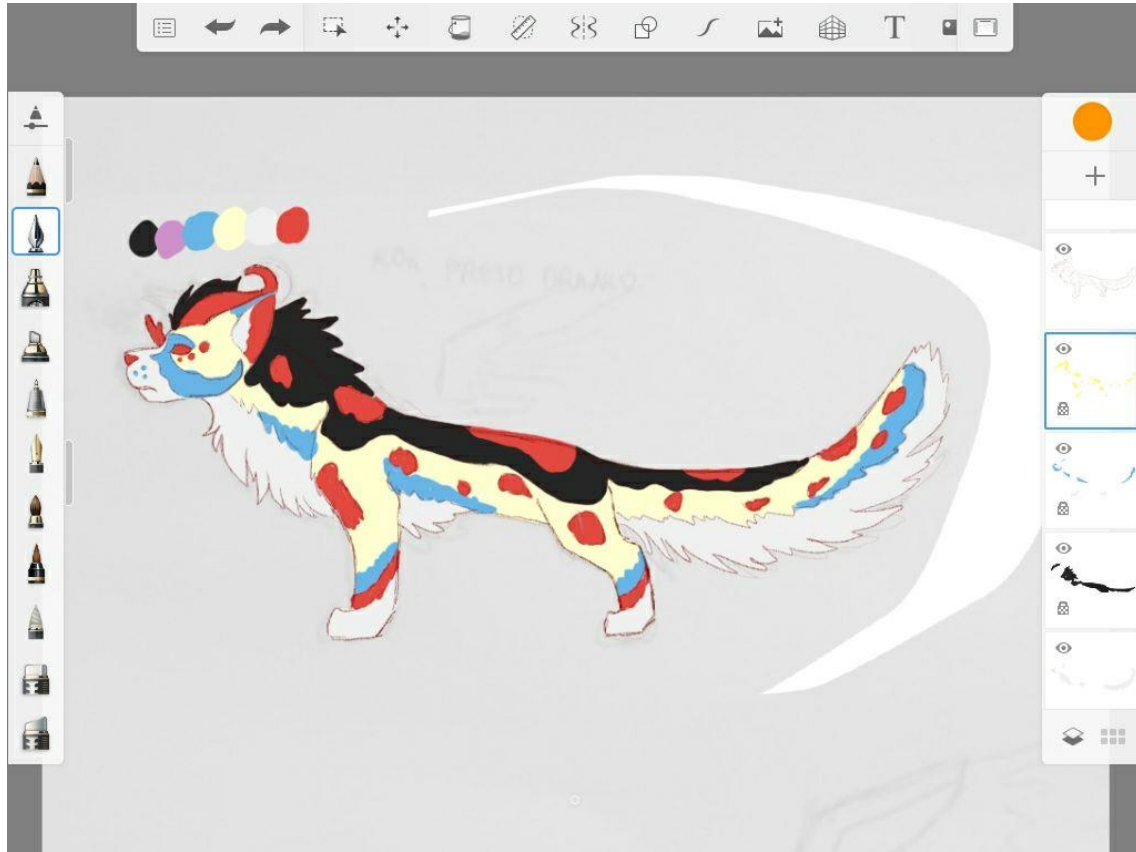
Para a última Art Doll feita eu comecei tudo com um esboço simples de como imaginei que seria seu corpo, tentando puxar ideias de anatomias de animais que eu já conhecia. A princípio pensei em um felino com chifres, talvez com um pouco de dragão para justificar a longa cauda, mas acabei improvisando a maior parte da estrutura da sua cabeça, fazendo chifres e detalhes que eu imaginei que ficariam bons no momento.

Toda a sua estrutura corporal foi feita com espuma para seu enchimento e formato de sua anatomia, e utilizei arame para fazer a estrutura que manteria a criatura de pé, na cabeça usei jornal e alumínio antes de revestir com massa cerâmica fria. Para resolver seu problema de peso e equilíbrio acabei adicionando algumas pedras na estrutura do seu corpo, já que o peso da cabeça não o deixava ficar de pé. Os três chifres foram feitos em papelão para melhor definição do formato, para melhor aderência da tinta e para ajudar na fixação dos chifres à cabeça, revesti todos os chifres e o topo da cabeça da personagem com papel machê.



(Imagem 93 – **Art Doll Felino Colorido**: estrutura base já pronta em andamento.)

Para a decisão das cores fiz testes em arte digital, testando cores e padrões de manchas que me agradecem e combinassem com o personagem, nessa hora levei em consideração as cores de tecido pelúcia que eu tinha à minha disposição.



(Desenho 20 – **Felino Colorido**: esboço teste para decisão das cores do personagem, no fim a cabeça ficou com algumas cores mudadas e manchas diferentes.)

Antes de receber a pintura revesti a cabeça com cola branca, usando em excesso para cobrir e diminuir as imperfeições e defeitos da cabeça, utilizei tinta guache aquarelável para a pintura.

Devido a quantidade de detalhes que fiz acabei me atrapalhando um pouco na hora de costurar e fazer o corpo, por causa da quantidade de cores e os pequenos pedaços de tecido. Mas deu tudo certo, e depois de três dias costurando e alguns furos nos dedos a pelúcia estava pronta e já fixada no corpo, para dar um melhor acabamento do que os anteriores eu evitei cola quente onde poderia costurar a mão.



(Imagem 94 – Art Doll Felino Colorido 2: foto lateral esquerda da criatura finalizada.)

Particularmente gostei muito do resultado, das cores, da aparência, do formato, anatomia, apenas uma coisa não ficou do meu agrado, mas é algo que pretendo melhorar nos meus próximos trabalhos, que é as orelhas finas demais.



(Imagem 95 – Art Doll Felino Colorido 3: foto de frente da criatura finalizada.)

Estou satisfeita com o progresso e as criaturas que fiz nesse projeto, me agradaram muito e ficaram muito melhores do que o primeiro Art Doll que tentei fazer anos atrás.

Tive dificuldades principalmente com a questão do peso dos personagens e as cores das tintas, mas consegui resolver no final das contas para que esse projeto desse certo, mas sei que vou melhorar tudo isso nos projetos futuros.

Uma coisa que me incomodou foi eu não ter representado o panda leão da forma como eu o criei de verdade. No mundo fictício no qual ele faz parte, ele é um guerreiro, um líder, com temperamento forte apesar de ser muito bondoso, tem quase dois metros de altura, é forte e possui um corpo humanoide, mas na criação da sua Art Doll eu acabei o representando como se fosse um pequeno filhote bobão. Apesar de eu ter o achado incrivelmente fofo assim, não é a representação ideal de como eu o tinha imaginado primeiramente, isso me incomodou um pouco.

Planejo em breve continuar com esses bonecos que tanto me encantaram, quero me preparar melhor e pesquisar materiais mais apropriados, ampliar meu conhecimento sobre e fazer cada vez mais e melhores.

7 – Conclusão

O trabalho Animais Híbridos foi um projeto que não englobou somente um grupo de esculturas, mas várias que fizeram parte do meu progresso e meu crescimento como artista. Esse grupo e todos os outros apresentados ou mencionados aqui contribuíram para a construção desse TCC.

Foi uma experiência incrível, descrever minhas ideias e meus pensamentos, fazer planejamentos e suposições e por fim colocar tudo em prática. Rever e redescobrir os meus projetos antigos, lembrar minhas ideias e pensamentos da época, juntar tudo isso como uma linha do tempo e criar os projetos mais recentes pensando tudo isso.

Mesmo com a quarentena de 2020 e com todas as dificuldades que tive que lidar, consegui encarar tudo e fazer da melhor forma que pude a continuação e, por fim, a conclusão do meu trabalho final.

Uma das coisas que ficava muito em minha mente era focar em apenas um material e usar ele em tudo que eu fizesse, além de sempre ter um planejamento antes de começar qualquer coisa. Mas a cada ano, a cada semestre, e a cada aula minhas ideias foram mudando, evoluindo.

Por que me focar em apenas um material se tenho tantos outros a minha disposição? Tantas outras possibilidades, experimentações, diferenças. De algo concreto, focado que eu sempre tive, experimentei o imaginário, o criativo, o espontâneo. Evitei fazer planejamentos para que na hora de criar minha mente vagasse e eu fizesse o que sentia ser o certo. Confesso que gostei muito do resultado dessas experimentações.

No projeto das esculturas “Processo” uma coisa que um dos professores me disse, mudou minhas ideias na época. Uma figura que a meu ver estava apenas no começo de sua construção, para o professor Fabrício Ihe pareceu finalizado. Isso foi algo que borbulhou muito em minha mente no dia. O que era

algo “inacabado” para mim, era algo finalizado para outro. Esse foi o meu foco no projeto, não me empenhei mais em terminar as figuras como havia pensado, ao invés disso foquei no processo de cada uma das esculturas e me apaixonei por isso.

No projeto das Criaturas Imaginárias aprendi a deixar minha mente vagar, a criar personalidade e para minhas esculturas, aprender e imaginar suas ações, suas falas, dando vida a elas e as deixando presente em minha vida.

As Criaturas de Papel foi outro projeto que amei fazer, a proposta de tirar algo do 2D e transformar em 3D foi um desafio que fiquei muito feliz de encarar. Poder usar um simples material para uma representação de algo totalmente diferente, com poucas dobraduras e um pouco de cola poder mudar tudo e dar uma nova forma ao material.

O projeto Art Doll ganhou rapidamente um espaço especial nas minhas criações, é algo no qual eu quero muito ampliar meu conhecimento e trabalhar com. Já tenho planos e projetos para novas criaturas que quero trazê-las para a vida assim que puder, deixando-as eternamente ao meu lado, como forma de inspiração e apoio.

8 – Referências Bibliográficas

- Hero Forge

Disponível em: <<https://www.heroforge.com/>>. Acesso em: 23 de agosto de 2020.

Site de venda de figure action no qual você edita o boneco ao seu agrado.

- LEE, Wood Splitter.

Disponível em: <<https://www.geekinsider.com/fantastic-creations-exclusive-interview-wood-splitter-lee/>>. Acesso em: 17 de outubro 2019.

É uma artista do Alaska que trabalha fazendo esculturas de animais fantásticos (raposas coloridas com chifres, dragões e animais comuns com cores exóticas). Foi minha inspiração principal no segundo semestre de 2019.

- ERMILOVA, Sofia.

Disponível em: <https://instagram.com/sofia_ermilova?igshid=YzAwZjE1ZTI0Zg==>. Acesso em: 24 de março de 2023.

Artista da Rússia que trabalha com venda e encomenda de Art Dolls de animais com estilo realista, tem sido minha inspiração desde que encontrei sua conta na rede social.

- KOLLER, Augustin Vergara.

Disponível em: <<https://instagram.com/agustinvk.art?igshid=YzAwZjE1ZTI0Zg==>>. Acesso em: 19 de outubro de 2023.

Artista digital de Berlim, trabalha com ilustração com tema fantasia, no qual costuma ilustrar animais híbridos em estilo realista.

Contato: Raissa A. Macedo

Email: raahclea@yahoo.com

Celular/WhatsApp: (31) 99747-7365

Telegram: <https://t.me/AzeVix>