



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA - UniCEUB
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS - FATECS

Caio Câmara Berocan Leite
Mateus Zakarewicz de Aguiar

ALETHEIA
E AS PROFUNDEZAS DO IMAGINÁRIO

BRASÍLIA
2015

**Caio Câmara Berocan Leite
Mateus Zakarewicz de Aguiar**

**ALETHEIA
E As Profundezas Do Imaginário**

Trabalho apresentado como requisito de Bacharel ao curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Orientadora: Dra. Flor Marlene C. Lopes.

**BRASÍLIA
2015**

Caio Câmara Berocan Leite
Mateus Zakarewicz de Aguiar

ALETHEIA
E As Profundezas Do Imaginário

Trabalho apresentado como requisito de Bacharel ao curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da Faculdade de Tecnologia Ciências Sociais Aplicadas do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Orientadora: Dra. Flor Marlene C. Lopes.

Brasília, 17 de Junho de 2015
Banca Examinadora:

Professora Flor Lopes
Orientadora

Professora Úrsula Diesel
Examinadora

Professora Déia Francischetti
Examinadora

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, Ubajara e Janice, e à minha irmã, Luísa, que sempre apoiaram escolhas duvidosas e arriscadas, que me incentivaram a ir atrás do que eu amo, sem pensar em voltar atrás quando as coisas parecerem improváveis. Se não fosse por eles, eu não teria continuado correndo atrás de um projeto tão irracional e artístico. Agradeço a eles também pela minha criação, que me deu tudo o que eu precisava para seguir a minha intuição e mostrar sempre o melhor que eu consigo. Agradeço à minha mãe, especificamente, pelas pedras preciosas e acessórios emprestados para a realização deste trabalho.

Agradeço ao meu colega de trabalho de conclusão e melhor amigo, Mateus Zakarewicz. Agradeço por ter me recebido de braços tão abertos num projeto que era inicialmente só dele, mas que me envolveu tanto e fez com que fizéssemos mais do que nunca antes. Agradeço pela paciência pra lidar com a minha dificuldade de expressar o que eu penso em palavras e sempre ter tido tanto apreço pelo meu trabalho. Agradeço pela disposição e criatividade, além da perseverança na hora de fazer as atividades mais árduas e que, um dia, pareceram simplesmente sonhos grandes demais. É impossível não ser tão grato com um companheiro de trabalho tão prestativo e talentoso. Para um trabalho que deveria ter sido tão exaustivo, estressante e destruidor de amizades, tudo o que Aletheia fez foi nos deixar mais amigos do que nunca.

Agradeço à Déia Francischetti, uma das melhores professoras que já tive na vida, por ter me ensinado a levar os estudos e trabalhos a sério, mesmo com a dureza de uma nota muito baixa. Agradeço por ter me ajudado a desenvolver senso crítico, além de criar um gosto sem igual por fazer trabalhos acadêmicos com todo o potencial que eu tiver à minha disposição.

Agradeço à Úrsula Diesel por toda a ajuda e apoio dados ao projeto. Agradeço por ter defendido a ideia de Aletheia como uma concepção em dupla, quando os TCCs feitos assim tiveram as normas modificadas. Sem ela, talvez este trabalho nunca tivesse ido além de um pré-projeto megalomaniaco.

Agradeço à Flor Marlene, nossa professora orientadora, que soube compreender nossos pensamentos, ideias e pretensões tão intimamente, recomendando tudo o que uma pessoa entendida no assunto poderia nos recomendar. Agradeço também pelas sugestões e ideias que nos ajudaram a lapidar o projeto até o seu resultado final.

Agradeço a toda a equipe que fez este projeto ser real. Agradeço à Rafaela Zakarewicz, nossa fotógrafa principal, que sempre ajudou quando precisávamos nos trabalhos mais demorados e extensos. Agradeço pela paciência e compreensão que ela sempre mostrou, e, claro, pelos resultados incríveis que sempre chegam às nossas mãos. Obrigado, Rafaela. Sei que não sairíamos do lugar sem a sua ajuda. Agradeço também à fotógrafa Maíra Ribeiro, que propiciou um ensaio tão incrível no nosso último dia de fotografar, mesmo com toda a correria e dificuldades, além da distância que foi enfrentada com um bom humor e disposição incontestáveis. Agradeço à minha amiga, Lílian Sampaio, que entrou no lago frio, passou horas e horas a nossa disposição, com roupas impráticas e pés descalços no meio do mato. Agradeço pela perseverança, por ter se envolvido tanto, e em momento algum, ter se mostrado indisposta e obrigada a nos ajudar. Pelo contrário, ela foi sempre incrível como a nossa modelo, dando vida a uma ideia que precisava dela pra existir.

Muito obrigado a todos que acreditaram e ainda acreditam.

Caio Berocan

AGRADECIMENTOS

Durante estes três anos e meio de faculdade eu tive o privilégio de ter tido o contato com pessoas únicas e especiais. Chegar ao final do curso e olhar para trás com gratidão é sinônimo e resultado de um esforço e dedicação contínua em grupo.

Dedico, de forma especial, todo o meu curso, falhas e acertos, a Deus. Minha fé por Ele me sustentou durante todos esses anos, mostrando o caminho a ser seguido e as escolhas a serem feitas. Muito obrigado, meu Deus, por cada pessoa que colocou em minha vida e por cada ensinamento diário. Devo tudo ao Senhor e à nossa mãe Maria.

Obrigado à Déia Francischetti, por ter sido uma professora que levarei para o resto da minha vida. Aletheia foi fruto do que um dia, no segundo semestre, aprendemos como lição em uma matéria com ela. Obrigado por mostrar-nos um novo caminho, por ter-nos posto a prova e por apresentar-nos o Movimento Fluxus. Agradeço por ter-nos forçado a desenvolver uma crítica mais afluada, deixando o senso comum para trás e por ter-nos ensinado a sermos sempre os melhores profissionais que podemos ser. Ela estará para sempre em nossas memórias e será eternamente, além de professora, uma grande e admirável amiga.

Obrigado à Úrsula Diesel pelo carinho e afeição que demonstrou durante essa nossa trajetória juntos. Agradeço imensamente por ela ter acreditado em um projeto que foi totalmente idealizado e sonhado. Por proteger minha ideia e do Caio e defender, perante o corpo docente, que deveríamos continuar como dupla. Sem ela nada disso teria sido possível. Seremos eternamente gratos por ter tido fé em um projeto sonhador.

Obrigado à Flor Marlene por, ainda que sem nos conhecer, topar ser mentora e orientadora de uma dupla que disparava, sem parar, ideias malucas e idealizações quase que impossíveis. Agradeço, de coração, por ter sido alimento incessante para o projeto, permitindo uma viagem de ideias e um entendimento extremamente particular para com o mundo de Aletheia. Todo o mérito a ela.

Ao meu grande e melhor amigo Caio Berocan, que foi dupla e irmão nesse projeto. O meu muito obrigado por acreditar em nós dois e por enxergar no futuro a recompensa, ainda que em palavras, pelo que foi feito. Sem ele o projeto jamais teria sido o mesmo. Aletheia será para sempre o nosso mundo particular, com personagens que mostram o que fomos e somos. Obrigado por ter tido sempre a paciência, delicadeza, presteza e carinho comigo. Obrigado por acreditar em mim e por sempre ter me posto para cima. Nosso projeto é

fruto da nossa amizade e parceria, tanto na vida profissional, quanto na pessoal. Serei eternamente grato a ele.

Obrigado à minha prima Rafaela Zakarewicz, parceira, irmã e segunda mãe, que desde sempre me ensina, aconselha e protege, sendo os olhos por trás deste projeto, fotografando, da forma mais esplêndida possível, Aletheia. Obrigado por ter tido a paciência necessária para me guiar e ensinar tudo o que sabe sobre fotografia, edição, psicologia, contos e criatividade. Sua compreensão e empenho durante os ensaios foram essenciais para que os objetivos fossem alcançados. Obrigado por ter dado vida a esse mundo.

À minha melhor amiga Lilian Sampaio, o meu muito obrigado pela paciência, apoio e auxílio dado durante estes meses. Agradeço por toda a presteza e dedicação a um projeto que, muitas vezes, lhe tirou o dia inteiro, que era regado por mosquitos, mato, roupas impossíveis de se mexer e por pedidos inusitados, como o de entrar na água fria ou ficar apenas com roupas íntimas e coberta por penas douradas. Minha modelo e personagem mais importante do projeto. A ela dedico todo o nosso esforço.

Ao meu amigo, parceiro e aliado, Gabriel Leal. Um muito obrigado por ver em mim alguém que eu vislumbro ser. Sou grato a ele por ter sido meu norte, luz e trilha ao longo desta etapa. Agradeço por toda a paciência que teve durante estes meses, por todo o carinho e palavras de consolo. Quando tudo parecia dar errado, era a ele que eu recorria e era nele que eu via a segurança de que tudo daria certo, bastava o esforço continuar e a fé permanecer. Obrigado por ter fé e sonhar junto comigo e com o Caio, ainda que a publicidade e os assuntos ligados a contos de fadas e fantasias não fossem sua realidade. Eu tive muito mais do que um amigo e companheiro. Eu tive um aliado que levarei para a vida eternamente. Muito obrigado!

Reconhecerei, também, o eterno esforço dos meus pais, Beth e Farid, por estarem sempre me proporcionando coisas maravilhosas e pela chance que me foi dada de possuir um ensino superior. Ainda que Aletheia seja um mundo desconhecido para eles, agradeço pelo apoio dado durante todos esses anos. Tenho um orgulho infinito por eles, que são um dos meus bens mais preciosos.

Obrigado a todos os meus amigos e familiares, que contribuíram de forma direta ou indireta, para que este projeto tenha ganhado vida. Meu mais vívido e genuíno agradecimento a todos vocês, que foram combustível e estímulo nessa curta, porém intensa jornada. Que venham as próximas páginas deste livro.

Muito Obrigado.

Mateus Zakarewicz

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso-TCC é um projeto experimental que consiste na produção de um livro fotográfico, “Aletheia¹”, que apresenta a criação de um mundo imaginário. A temática transita entre Imaginário Coletivo, Movimento Fluxus, O Fantástico na Narrativa, Arquétipos e Contos de Fadas ou Maravilhosos. Para dar vida a esse mundo fantástico, foram criados e concretizados seis personagens, dos figurinos às personalidades. Esses personagens foram fotografados e filmados, a fim de que o livro fosse produzido não só como produto, mas também como uma manifestação artística.

Buscou-se alcançar um produto final que refletisse fielmente as ideias e criações propostas ao longo do projeto, atingindo os leitores por meio de um resultado criativo e original.

Palavras-chave: Livro Fotográfico. Mundo Imaginário. Personagens. Contos de Fadas. Arte Contemporânea.

¹ Aletheia: Palavra grega que significa o não-oculto, não-escondido, não-dissimulado. O verdadeiro é o que se manifesta aos olhos do corpo e do espírito; a verdade é a manifestação daquilo que é ou existe tal como é.

RESUME

This essay is an experimental project that consists in the production of a photographic book, “Aletheia²”, which portrays the conception of an imaginary world. The thematic travels from Collective Imaginary, Fluxus Movement, The Fantastic in Narrative, Archetypes and Fairy Tales. To give life to this fantastic world, six characters were crafted and created, from their costumes to their personalities. These characters were photographed and filmed, to the purpose of not only create the book as a product, but also as an artistic expression.

It was sought to achieve a final product that reflected the ideas and creations presented during the project, striking the viewers with a creative and original result.

Palavras-chave: Photographic Book. Imaginary World. Characters. Fairy Tales. Contemporary Art.

² Aletheia: From Greek, means the non-occult, unhidden, undisguised. The truthful is what manifests to the eyes of the body and the spirit; the truth is the manifestation of that which is or exists true to itself.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 TEMA	14
1.1 Escolha do Tema.....	14
1.2 Objeto	14
1.3 Objetivos.....	14
1.3.1 Geral	14
1.3.2 Específicos	15
1.4 Justificativa	15
2 REFERENCIAL TEÓRICO	17
2.1 Arquétipos	17
2.2 Símbolos.....	17
2.3 Imaginário Coletivo.....	18
2.4 Fantástico na Narrativa	19
2.5 Psicanálise dos Contos de Fadas.....	22
2.6 Figurino	24
2.7 Psicologia na Fotografia.....	25
2.8 Movimento Fluxus	27
2.9. Vídeo-arte.....	29
3 METODOLOGIA.....	32
4 MEMORIAL DESCRITIVO ANALÍTICO	34
4.1 Personagens.....	34
4.2 Figurinos.....	34
4.3 Ensaios	35
4.4 Vídeos.....	36
4.5 Narrativa	37
4.6 Identidade Visual.....	38
4.7 Diário de Bordo.....	39
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
REFERÊNCIAS.....	44

INTRODUÇÃO

Ao longo de toda a trajetória da humanidade, o ser-humano manteve um intenso relacionamento com o imaginário coletivo e com os arquétipos criados ao longo da sua história, ainda que de forma inconsciente. Os contos e as narrativas fantásticas, advindos do imaginário, exprimem a linguagem de sua significação, sendo equivalentes aos sonhos e fantasias dos dias atuais.

[...] os contos de fadas podem ser comparados aos sonhos. [...] sendo o sonho a expressão mais pessoal do inconsciente e das experiências de uma pessoa específica, enquanto que o conto de fadas é a forma imaginária que os problemas humanos mais ou menos universais alcançaram à medida que a estória passou por gerações. (BETTELHEIM, 2007, p. 71)

Essas narrativas fantásticas são construídas a partir das narrativas imaginárias, fugindo da realidade concreta, porém voltam-se novamente para ela. Sua linguagem, assim como a dos sonhos, é simbólica, com uma forte presença e intervenção dos arquétipos, como o mito da grande mãe e do grande herói, que são retirados do inconsciente, advindos do imaginário coletivo.

Durante a infância esse contato tende a ser mais rotineiro, uma vez que, nessa fase da vida, o ser humano permite-se desbravar os diversos mundos e fantasias que idealiza, trazendo-os para o racional e tornando-os tangíveis. Já adultos, começam a dar prioridade à consciência, ocultando esses mundos e arquétipos, que acabam, assim, passando a habitar o inconsciente de forma definitiva.

Ainda que tudo isso se encontre guardado e fora do alcance da consciência, o ser-humano está em constante contato com os arquétipos e o imaginário coletivo. Ambos regem toda uma estrutura social, posto que, segundo Durand (1997, p. 60), “a estruturação do imaginário coletivo concebe vários dos gestos e pulsões inconscientes da humanidade”. Ou seja, tudo o que é visto e vivido interfere no que é pensado e feito.

Seguindo essa mesma linha de raciocínio, pode-se citar o Movimento Fluxus, segundo o qual o ser-humano é influenciado por tudo aquilo que acontece à sua volta, de forma que seus atos, projeções, emoções e manifestações, até mesmo artísticas, são influenciadas por tudo que está à sua volta, como a cultura.

Portanto, deduz-se que os contos e narrativas fantásticas, em sua grande maioria, possuem a essência do seu criador. Por mais que não se goste de reconhecer, as bruxas, vilões e monstros que existem dentro de cada um, mesmo que efêmeros, se fazem presentes nas histórias, sonhos e idealizações, juntamente com os personagens que representam o lado mais

doce e altruísta de cada pessoa. Esse rompimento da realidade concreta com a realidade imaginária prejudica a importância dada às simplicidades da vida, como a exposição das sombras, medos e conflitos de cada ser.

Voltar a acreditar na sua realidade paralela, nos seus mundos e personagens, é sinônimo de entender-se a si mesmo, de dar sentido ao que antes era incompreensível e de encher a vida de significados.

1 TEMA

“Aletheia – E as profundezas do imaginário.”

1.1 Escolha do Tema

A escolha do tema “ALETHEIA – E as profundezas do imaginário” foi reflexo do interesse mútuo dos autores por arte, fotografia, Literatura Fantástica e Movimento Fluxus. Buscou-se fazer um trabalho que mesclasse esses diferentes temas. Por isso a ideia de fazer um livro fotográfico que retratasse um mundo imaginário e trouxesse à tona personagens distintos, que possuíssem a essência de cada um dos dois criadores. Além disso, desejou-se mostrar a importância da Literatura Fantástica, com que muitos tiveram contato quando criança, e do Movimento Fluxus, que é contemporâneo e se encaixa perfeitamente com o tema.

“Aletheia” é um mundo posto à prova, trazendo a verdade e a intimidade dos seus criadores e seus receios e conflitos internos, apresentados ao público, numa tentativa de se manifestar artisticamente, a fim de dar forma real e palpável à criatividade e ao inconsciente dos dois.

1.2 Objeto

Este TCC possui como objetivo mostrar, por meio de um livro fotográfico de caráter experimental, acadêmico e sem fins lucrativos, a substantificação de um mundo imaginário, repleto de arquétipos que circundam o imaginário coletivo, trazendo personagens com características distintas, mas que conservam a natureza de cada um de seus criadores.

1.3 Objetivos

1.3.1 Geral

O Livro Fotográfico tem como objetivo principal concretizar um mundo imaginário, a fim de despertar sentimentos e sensações variadas no público, fazendo-o buscar, de forma inconsciente, os significados diversos para cada personagem desse mundo, que surgirão a partir da vivência e bagagem de cada espectador.

1.3.2 Específicos

Além do objetivo principal, pretende-se:

- Questionar se as pessoas de fato terão diferentes percepções e entendimentos com cada personagem;
- Fazer com que o livro fotográfico possua, também, a condição de manifestação artística;
- Mostrar a relação direta entre: Movimento Fluxus, Imaginário Coletivo, Arquétipos, Literatura Fantástica, Personagem, Figurino e Fotografia;
- Entender a relação entre o processo artístico e fotográfico.

1.4 Justificativa

Em tempos em que a humanidade direciona toda a sua atenção para o consciente humano, os contos fantásticos e os mundos utópicos ficam distantes da realidade, que antes era cercada por eles. Os arquétipos e o imaginário coletivo acabam por ser usados no cotidiano apenas de forma inconsciente, limitando, então, a criação e a jornada por mundos que permeiam a criatividade e psique humana.

O Projeto Experimental tem como premissa a imersão de um mundo imaginário nesta realidade contemporânea, onde o homem se vê distante do que é fantástico e utópico; Expor para o público a intimidade de um mundo imaginado por dois estudantes, na expectativa de que se busque, inconscientemente, significados e justificativas para cada personagem, tornando-os particulares.

A escolha por um livro fotográfico é justificada pela possibilidade do contato físico entre o livro e o observador, permitindo a ele uma viagem a um mundo fantástico que proporciona a libertação de sentimentos íntimos e ocultos. O livro atua, também, como canalizador dos sentimentos e sonhos idealizados pelos estudantes responsáveis por este projeto.

Na defesa do presente TCC, será mostrado, também, um vídeo final, a fim de situar as pessoas presentes na apresentação e gerar expectativa em relação ao produto final: o livro. Ademais, o livro e o vídeo dão sentido ao entendimento obtido com os estudos em relação ao Movimento Fluxus, na intenção de apresentá-los como manifestação artística, ou seja, será a representação e manifestação do entendimento adquirido pela dupla como produto final e também como produto artístico com influência Fluxus. É uma forma de compartilhar

todas essas fantasias com o público, instigando-o a utilizar suas memórias, medos e fantasias para compreender o que estão vendo e lendo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Arquétipos

Os arquétipos nascem a partir do contato e relação do ser-humano com o mundo concreto, dando ideia e substantificação aos diversos sentimentos e sensações que o homem vem a ter em suas relações cotidianas. Não existiam anteriormente, somente nasceram a partir das vivências experimentadas ao longo da história da humanidade.

Segundo Jung, “nenhum arquétipo pode ser reduzido a uma simples fórmula. São elementos inabaláveis do consciente, mas que estão em constante mudança de forma” (JUNG, 2000, p. 179). Eles não possuem uma forma definida, estão no inconsciente humano dando origem às fantasias individuais e mitologias ao longo da história.

Deve-se atentar ao fato de que os arquétipos são diferentes dos estereótipos, que são convenções generalizadas criadas pela sociedade em relação aos comportamentos e características de terceiros. Os arquétipos estão presentes na sociedade sendo representados pela figura materna, a imagem do pai, o herói, o divino, entre outros. Geralmente se manifestam por meio dos símbolos, pois constituem sua composição estrutural omitida aos olhos humanos.

Dessa forma, os arquétipos encontram-se nos bastidores de todos os pensamentos, sentimentos, sensações e atitudes da humanidade, moldando e dando origem à personalidade de cada indivíduo.

2.2 Símbolos

O inconsciente humano é expresso basicamente pelos símbolos, sendo representados por nomes, imagens familiares a cada um, entre outros, que trazem significados ou conotações específicas.

“Enquanto o arquétipo está no caminho da ideia e da substantificação, o símbolo está simplesmente no caminho do substantivo, do nome, e mesmo algumas vezes do nome próprio.” (DURAND, 1997, p. 62)

Para ser considerado um símbolo, a imagem, nome ou representação precisa trazer consigo mais do que um simples significado, por exemplo o nome de Jesus, que traz uma

conotação cultural e religiosa, circundada por diversos significados, mesmo para aqueles que não são religiosos.

Imagem 1 – O Caduceu



Fonte: Disponível em: < <http://www.kersaber.com/wp-content/uploads/2011/08/Caduceu-S%C3%ADmbolo-da-Medicina.jpg> > Acesso abr 2015.

O caduceu, um dos símbolos mais reconhecidos nos dias de hoje, tem uma origem completamente diferente do que se esperaria da representação da Medicina. Emblema de Hermes, o deus grego do transporte e mensagens, o caduceu começou a ser associado à Medicina em torno do séc. VII, quando o deus era adorado pelos alquimistas. Ainda que se tente desassociar os dois, sua relação já está estabelecida no consciente da sociedade, e é essa característica que compõe um símbolo, no caso do caduceu de Hermes, erroneamente concebido.

Os símbolos transcendem o consciente humano, podendo ser encontrados nos sonhos e idealizações, com uma reprodução individual ou coletiva, o que se aproxima do Imaginário Coletivo, que é cercado pelos símbolos e arquétipos.

2.3 Imaginário Coletivo

Diferente dos arquétipos, que nascem a partir das experiências e relações individuais do homem com o mundo concreto, o imaginário coletivo é um conjunto de arquétipos e símbolos que regem uma sociedade, manifestando-se, também, por meio dos sonhos, idealizações e fantasias. Logo, ele atua, não apenas, mas também, como um depósito de imagens e símbolos que tenham significados comuns a uma comunidade, nascendo a partir da vivência coletiva, e não individual.

No entanto, o imaginário coletivo não se reduz à cultura, mas possui partes dela. A cultura pode ser caracterizada, pontualmente, por diversos meios, seja pela música, teatro, costumes, maneira de se vestir, forma de estruturação de uma sociedade, entre outros. Já o imaginário coletivo subsiste regendo uma estruturação social de ordem espiritual, conferindo ao homem uma construção mental, que se mantém inexata (MAFFESOLI, 2002, p.75).

O imaginário coletivo se estabelece como um reservatório antropológico, onde se é possível recortar e estabelecer trajetos, esquemas e todo um esqueleto funcional da imaginação, com base nas imagens oriundas das diversas culturas. “[...] o esquema aparece como o “presentificador” dos gestos e das pulsões inconscientes.” (DURAND, 1997, p. 60)

Desse modo, esse reservatório promove a junção, por meio dos diversos símbolos e arquétipos que o torneiam, entre os gestos inconscientes e as representações. O entendimento do imaginário se dá, também, pela relação entre os arquétipos e os símbolos.

O imaginário coletivo se consolida como sendo mais do que um conjunto de imagens. A imagem não é o suporte do imaginário, mas o resultado, uma vez que não é ela que dá vida ao imaginário, mas o contrário. Um exemplo disso é a tecnologia contemporânea, que alimenta e é alimentada pelo imaginário. As tecnologias de comunicação (filmes, internet, vídeos, etc) são reflexo e fruto do que o imaginário é na sua forma tangível e real, sendo estimulado, também, por elas.

Ainda que seja de difícil definição, o imaginário apresenta elementos racionais que dão vida, essência e significados aos sonhos e fantasias de cada um, por meio do afetivo, imaginativo, irracional, das construções mentais, entre outros, levando a sociedade para perto do que é fantástico.

No fim das contas, o imaginário não é mais que esse trajeto no qual a representação do objeto se deixa assimilar e modelar pelos imperativos pulsionais do sujeito, e no qual, reciprocamente, como provou magistralmente Piaget, as representações subjetivas se explicam “pelas acomodações anteriores do sujeito” ao meio objetivo. O símbolo é sempre o produto dos imperativos biopsíquicos pelas intimações do meio. (DURAND, 1997, p. 30)

2.4 Fantástico na Narrativa

A literatura abrange diversos gêneros, sendo um deles a Literatura Fantástica, que é pouco conhecida, porém muito presente na vida das pessoas. Pode-se dizer que essa vertente da literatura é construída por meio das narrativas imaginárias, que se distanciam um pouco da realidade concreta.

Nascida em meados do século XVIII, a Literatura Fantástica adquiriu coerência e credibilidade com o Positivismo, instigando o homem a buscar o “como” e não o “porquê” dos acontecimentos. Se instaurou no Classicismo, assumindo características Líricas e Épicas, contudo, volta-se sempre para o imaginário, remetendo a acontecimentos que transcendem a realidade concreta, levando o homem a um mundo fantástico e extraordinário.

Os contos fantásticos derivam dos mitos, que são caracterizados por serem narrativas que contam histórias de deuses e heróis, sugestionando, em sua maioria, acontecimentos que não possuem, ou não possuíam, uma explicação, como a criação do universo ou o surgimento de uma nação. Os mitos tentam sempre conceder sentido a algo, por meio da narrativa, que atua, também, como forma de expressão dos arquétipos. Gradualmente, no entanto, com a ascensão do pensamento científico das civilizações, o Teocentrismo deu lugar ao Antropocentrismo, o que, de certa forma, afastou pouco a pouco a humanidade desses mundos fantásticos.

Com o Renascimento, a partir do século XV, e o Classicismo como período literário de maior emersão da época, passa a haver na literatura a tentativa de conciliar o pensamento cristão com a filosofia greco-romana do período antropológico clássico. Não obstante, os elementos fantásticos perduraram nesse período, caracterizando a Literatura Clássica, com seres mágicos e sobrenaturais aparecendo em histórias de Shakespeare, Cervantes e Camões, como perceptível nas ilustrações de uma das obras de Shakespeare, logo a seguir.

Imagem 2 – Titania and Bottom



Fonte: Edwin Landseer, 1950³.

Imagem 3 – The Quarrel of Oberon and Titania



Fonte: Joseph Noel Paton, 1849⁴.

³ Disponível em: <http://usercontent2.hubimg.com/1219998_f520.jpg> Acesso abr. 2015.

⁴ Disponível em: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/25/Sir_Joseph_Noel_Paton_-_The_Quarrel_of_Oberon_and_Titania_-_Google_Art_Project_2.jpg> Acesso abr. 2015.

Ainda que a sociedade contemporânea seja regida por uma realidade em que, normalmente, são as crianças que se permitem desbravar todos esses mundos fantásticos, e os adultos, na maioria, dão primazia ao consciente, a Literatura Fantástica vem se fortificando progressivamente com o passar dos anos. Pode-se observar isso com a quantidade de filmes, livros, peças teatrais e seriados que apresentam esses diversos seres mágicos e fantásticos.

Para os que gostam e se identificam com a Literatura Fantástica, pode-se continuar mergulhando nesses mundos imaginários, na esperança de se aproximar não somente da fantasia, mas também da verdade que rege o seu ser.

Seu tema é a relação entre a realidade do mundo que habitamos e conhecemos por meio da percepção e a realidade do mundo do pensamento que mora em nós e nos comanda. O problema da realidade daquilo que se vê – coisas extraordinárias que talvez sejam alucinações projetadas por nossa mente; coisas habituais que talvez ocultem, sob a aparência mais banal uma segunda natureza inquietante, misteriosa, aterradora – é a essência da literatura fantástica, cujos melhores efeitos se encontram na oscilação de níveis de realidade inconciliáveis. (CALVINO, 2004, p. 4)

2.5 Psicanálise dos Contos de Fadas

As crianças são, em sua maioria, as que mais se permitem ter contato direto com os contos de fada, transcendendo os limites estreitos de uma realidade concreta e indo ao encontro de um mundo fantástico e de seres imagináveis. Vários adultos, quando crianças, tiveram um contato com esses contos, por meio, por exemplo, das leituras feitas pelos pais quando colocavam os filhos para dormir, numa tentativa lúdica e subconsciente de ajudar a criança a encontrar os vários significados da vida. O curioso é que todos esses contos de fada possuem uma análise que pode ser aplicada facilmente à sociedade contemporânea; Significados ocultos que permitem uma interpretação que diverge das já conhecidas.

[...] Os contos de fadas ensinam pouco sobre as condições específicas da vida na moderna sociedade de massa; estes contos foram inventados muito antes que ela existisse. Mas através deles pode-se aprender mais sobre os problemas interiores dos seres humanos, e sobre as soluções corretas para seus predicamentos em qualquer sociedades, do que com qualquer outro tipo de estória dentro de uma compreensão infantil. (BETTELHEIM, 2007, p. 5)

Há uma recusa generalizada, por parte dos adultos, em admitir para as crianças que parte das frustrações e insucessos obtidos ao longo da vida são resultado das características da natureza humana, permeada por instintos agressivos, violentos e angustiantes; Tenta-se justificar os erros por meio de ações não pensadas, que são, conseqüentemente, justificadas por outras, negando a existência dessas características inerentes ao ser-humano, que, por sua vez, causam essas frustrações.

Desta maneira, os adultos, quando leem estórias para seus filhos, costumam ler as versões simplificadas dessas, negando à criança o direito de ter contato com as versões originais. Tal privação é justificada pelo fato de que essas versões possuem certa violência e estranheza, o que, na realidade, conversaria com a identidade da criança e a ajudaria a lidar de forma lúdica com seus problemas internos e inconscientes.

Imagem 4 – Contos de Fadas



Fonte: Virginia Sterett, 1920⁵.

“[...] A maioria das crianças de agora conhecem os contos de fada apenas de versões enfeitadas e simplificadas, que lhes abrandam o sentido e lhes roubam todo o significado mais profundo.” (BETTELHEIM, 2007, p. 34)

Enquanto diverte a criança, o conto de fadas a esclarece sobre si mesma, e favorece o desenvolvimento de sua personalidade. Oferece significado em tantos níveis diferentes, e enriquece a existência da criança de tantos modos que nenhum livro pode fazer justiça à multidão e diversidade de contribuições que esses contos dão à vida da criança. (BETTELHEIM, 2007, p. 12)

É comum às crianças possuir uma estória favorita, visto que, provavelmente, esse conto predileto é aquele com a qual a criança mais se identifica. Portanto, os conflitos internos, medos e projeções oriundas dos impulsos primitivos e natureza violenta, são lidados de forma lúdica quando em contato com os contos de fadas.

As personagens existentes nesses mundos não são, ao mesmo tempo, boas e más, como todos na sociedade. Não existe essa combinação de características, todavia, essa polarização permite à criança a fácil identificação do que é bom ou ruim, ajudando-a a entender toda uma realidade que existe a sua volta e mostrando, também, que o “príncipe” e o “vilão” podem subsistir em uma mesma pessoa. O fato de, no final, o bem sempre vencer o

⁵ Disponível em: <<http://www.revistaemilia.com.br/mostra.php?id=211>> Acesso abr. 2015.

mal leva a criança a se identificar com o herói, se projetando em suas lutas e aventuras. Sendo assim, a criança também sofre e passa pelas dificuldades do herói, triunfando junto com ele quando alcançada a vitória.

Segundo Bruno Bettelheim, o Mito de Édipo se faz presente em vários dos contos infantis, como no conto da Branca de Neve na versão dos Irmãos Grimm, em que uma adolescente está em conflito com a madrasta (ou mãe) pelo amor do pai, mostrando, claramente, a manifestação do mito na estória. Isso indica que essas estórias são permeadas de ensinamentos que mostram conflitos ocultos e problemas vinculados ao pai, assim como no Mito Edipiano. Além de Bruno Bettelheim, Freud afirma, ao se apropriar do mito e formular sua ideia em o “Complexo de Édipo” (ou de Elektra para as meninas), que toda criança passa por essa estruturação de personalidade, sendo esse complexo responsável por desenvolver a sexualidade infantil, por isso a presença desse mito nos contos.

“[...] durante a infância, apaixonar-se por um dos pais e odiar o outro figuram entre os componentes essenciais do acervo de impulsos psíquicos que se formam nessa época.” (FREUD, 1900, p. 261)

Dessa forma, depreende-se que os contos de fada atuam como estruturadores da personalidade das crianças; mediadores na relação com os problemas internos e inconscientes; e espelho da vida real, possibilitando um mundo paralelo ao que é concreto, onde a imaginação e os sonhos dão significado à vida.

2.6 Figurino

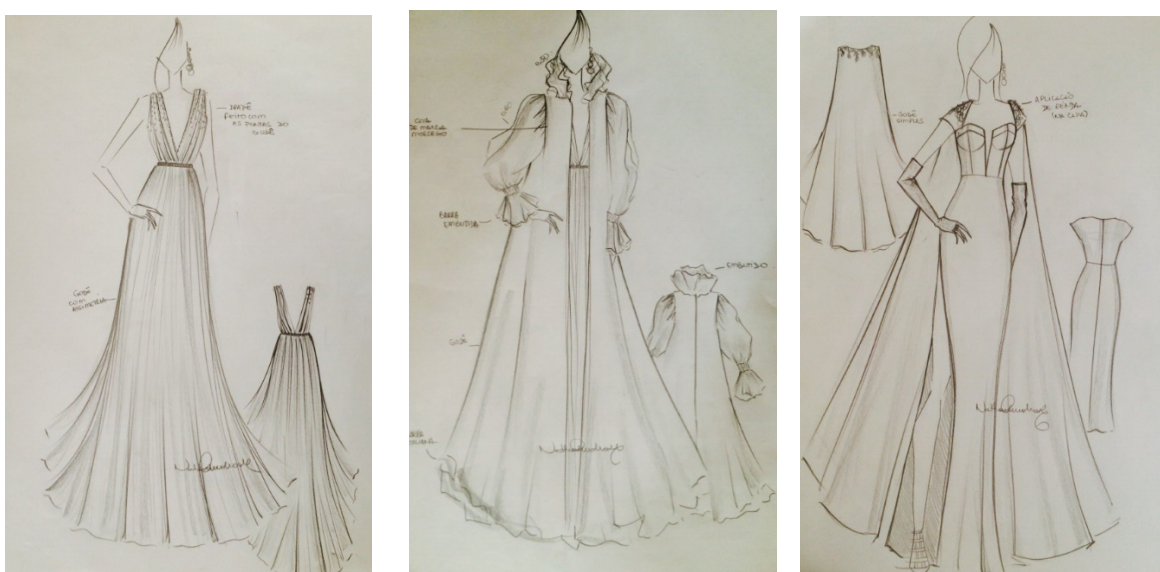
Seja em um espetáculo de teatro, filme, musical, ou ensaio fotográfico, o figurino atua como revelador e expositor da personalidade do personagem que o veste. É mais do que uma simples veste que o ator carregará durante a sua atuação; o figurino dispõe de uma carga simbólica e cultural, mensagens implícitas e subliminares, que dão sentido ao personagem.

Vários são os nomes dados aos figurinos, como traje, indumentária e vestuário. No entanto, há algumas diferenças entre esses termos. Indumentárias são todos os vestuários utilizados no espetáculo em relação a determinada época. Vestuário é o conjunto de peças de roupas que se veste e figurino são os trajes e acessórios utilizados por um personagem criado.

Em um espetáculo, o figurino exerce o papel mais importante, pois é através dele que se transmite a ideia de época, identidade, situação política, social, econômica e cultural, por meio das formas, cores e texturas.

Como definido por Cunningham, “o figurino é um traje mágico, um traje que possibilita, por um tempo, o ator sobre outra pessoa. [...] a roupa do ator ajuda a concentrar o poder da imaginação, expressão, emoção e movimento de dentro da criação e projeção do caráter do espetáculo.” (CUNNINGHAM, 1984, p. 1)

Imagem 5 – Croquis de Aletheia



Fonte: Elaborados por Nathana Andrade

2.7 Psicologia na Fotografia

A fotografia, além dos diversos benefícios e facilidades que trouxe à sociedade contemporânea, supre, muitas vezes, a dificuldade da expressão verbal, ou seja, a imagem fala por si só. O sujeito que recorta a realidade a partir do olhar e percepção da lente fotográfica transcreve uma linguagem não-verbal envolvida por narrativas com infinitas interpretações para cada um que a observa. No entanto, a relação entre linguagem verbal x fotografia não deixa de existir, visto que há uma construção da imagem por meio da escolha da luz, produção, direção de arte, ângulo, entre outros, que permitem a construção de uma narrativa, ainda que imaginária, para os distintos observadores.

Imagens são superfícies que pretendem representar algo que se encontra lá no espaço e no tempo, resultado do esforço de abstrair duas das quatro dimensões do plano. Deve sua origem à capacidade de abstração específica, que podemos chamar de imaginação. (FLUSSER, 2002, p.7)

Inferre-se, a partir da citação de Flusser, que a imagem, oriunda da captação pela câmera fotográfica, possui sentimentos do fotógrafo. Revelam-se, na fotografia, as verdades de quem a capturou, resumindo as quatro principais e mais conhecidas dimensões – latitude, longitude, altitude e a quarta, ortogonal a elas – a uma só. A imaginação atua como canalizadora no momento em que a imagem é captada, visto que o fotógrafo consegue, em um ambiente em que esteja acontecendo alguma coisa, fotografar e instigar o observador a deduzir outra, havendo um recorte da realidade. Isso se deve ao fato de que há a possibilidade de manipular, por meio da câmera, a foto que irá ser tirada, por meio da sua imaginação e sentimentos que são depositados na imagem.

A construção de uma fotografia, instigando o observador a construir, via imaginário, uma narrativa, exige a junção e precisão de diversos elementos, como a iluminação, produção e ângulo, que serão capazes de transmitir a realidade proposta pela imagem. Portanto, esses elementos tornam-se extremamente importantes na fotografia, que pode, por menor mudança que seja, desviar a atenção do observador para outro elemento da foto, mudando, então, a interpretação desse.

Neste universo fotográfico há diversos exemplos de fotógrafos e fotografias que remetem a temas fantásticos, situando a literatura fantástica nessas imagens. Normalmente, esses ensaios com temas fantásticos, contos de fadas e mitos, exigem, ou pelo menos sugerem, uma produção impecável, figurinos que remetam ao tema abordado, angulação, iluminação e maquiagem. No entanto, há fotografias simples, que trabalham somente a iluminação e angulação, mas que, ainda sim, remetem a temas fantásticos, justamente pelo fato de que a fotografia desperta no observador a necessidade de, inconscientemente, buscar no imaginário uma construção de narrativa que conceda uma interpretação à imagem. Além disso, a linguagem corporal atua como presentificador nessa mutação entre fotografia e construção narrativa, em que um simples gesto ou olhar pode, de forma certa, alcançar o sentido e interpretação almejado pelo fotógrafo, retratando os contos de fadas.

Imagem 6 – Wonderland



Fonte: Kirsty Mitchell, 2010 e 2012, respectivamente⁶.

Imagem 7 – A Estátua Camponesa, de Rafael Ohana



Fonte: Rafael Ohana, 2015⁷.

“Mostre suas fotos a alguém: essa pessoa logo mostrará as dela.” (BARTHES, Roland, 1980, p. 14).

Depreende-se, com a citação de Barthes, que uma imagem é capaz de despertar diferentes sentimentos em uma pessoa, levando-a a buscar no seu inconsciente outras imagens e figuras que consigam construir o sentido dado à fotografia observada. Existe uma narrativa junto de cada fotografia, uma história cheia de mistérios a serem desvendados e verdades presentes nos elementos que a compõem.

2.8 Movimento Fluxus

Nascido oficialmente durante o Festival Internacional de Música Nova, em Wiesbaden, Alemanha, 1962, o Movimento Fluxus foi um movimento artístico extremamente

⁶ Disponível em: <<http://kirstymitchellphotography.com/galleries/wonderland/>> Acesso em abr. 2015.

⁷ Disponível em: <<http://www.darkbeautymag.com/2015/04/rafael-ohana-peasant-statue/>> Acesso em abr. 2015.

contemporâneo e ativo durante as décadas de 60 e 70. Reuniu vários artistas europeus, americanos e asiáticos, tendo sido batizado pelo artista lituano George Maciunas (1931-1978), com uma palavra de origem latina, *fluxu*.

A partir de 1961, Maciunas já havia começado a organizar uma série de festivais com performances de diferentes artistas, os *Festum Fluxorum*, em diferentes cidades europeias, fomentando a ideia e filosofia do movimento, que só em 1962 teve seu surgimento oficial. Os principais artistas do movimento são os alemães Joseph Beuys e Wolf Vostell, o coreano Nam June Paik, o francês Ben Vautier e a japonesa Yoko Ono.

Envolvido por performances que valorizam a música, dança, cinema e atuação, o movimento difunde a ideia de fluxo entre o mundo e a sociedade, regidos pela relação entre arte e antiarte.

Essas performances possuem tons distintos, podendo ser minimalistas ou mais teatrais e provocadoras. Ademais, elas justapõem não somente objetos, mas há um apelo simultâneo em dar fundamento e atenção aos sentidos da visão, olfato, audição e tato. As concebidas pelo alemão Joseph Beuys, por exemplo, se distinguem por possuir uma conexão particular junto ao universo mitológico, mágico e espiritual, com uso frequente de animais.

O Movimento Fluxus possui uma certa ascendência dadaísta, movimento artístico surgido durante a Primeira Guerra Mundial, que conservava o propósito de contestação em relação a todos os sistemas e códigos estabelecidos no mundo artístico, assim como seu “sucessor”. Além disso, o Fluxus possui um forte vínculo com a Arte Contemporânea, que se distingue do Modernismo e dos diversos movimentos vanguardistas, posto que há a idealização de conceder a liberdade de criação e atuação do artista, dando-lhe o direito de exercer seu trabalho sem limites e instigando-o a questionar a sua própria linguagem artística.

Assim sendo, o Fluxus prega que tudo o que acontece ao redor das pessoas provoca, de alguma forma, influencia nas atitudes, pensamentos, projeções e sentimentos dessas, desafiando o artista e o observador a buscar, inconscientemente, seus mais ocultos e íntimos sentimentos e interpretações para dar sentido e fundamento à obra. O movimento rompe as barreiras entre o que é considerado arte e não arte, direcionando a concepção artística às diversas realidades do mundo, sejam elas urbanas, naturais ou tecnológicas.

2.9. Vídeo-arte

Além de um seus responsáveis, mas também em outros aspectos, a vídeo-arte tem muito em comum com o movimento Fluxus. Estabilizada a partir do psicodélico vídeo *Sun In Your Head* (VOSTELL, 1963), do pioneiro Wolf Vostell, a vídeo-arte surgiu como uma expressão artística experimental e inteiramente audiovisual. A obra foi o pontapé inicial de um movimento que buscava fazer uso da tecnologia para o desenvolvimento e concepção de uma nova linha artística. Considerando o contexto histórico da época, com as televisões domésticas tão recentes, o primeiro interesse do movimento foi trabalhar com os televisores para construir obras muitas vezes mais tecnológicas do que puramente imagéticas. Um exemplo disso é a obra *6 TV Dé-coll/age* (VOSTELL, 1963), que fazia uso de vários visores em simultaneidade para uma única peça. Com o passar dos anos, novas técnicas foram implementadas por artistas como Ira Schneider (nascido em 1939) e Nam June Paik (1932-2006), como, por exemplo, a criação de uma série imagens coreografadas com o uso de multi monitores, ou a projeção de vídeos em superfícies diferentes da típica parede branca, como o teto ou o piso.

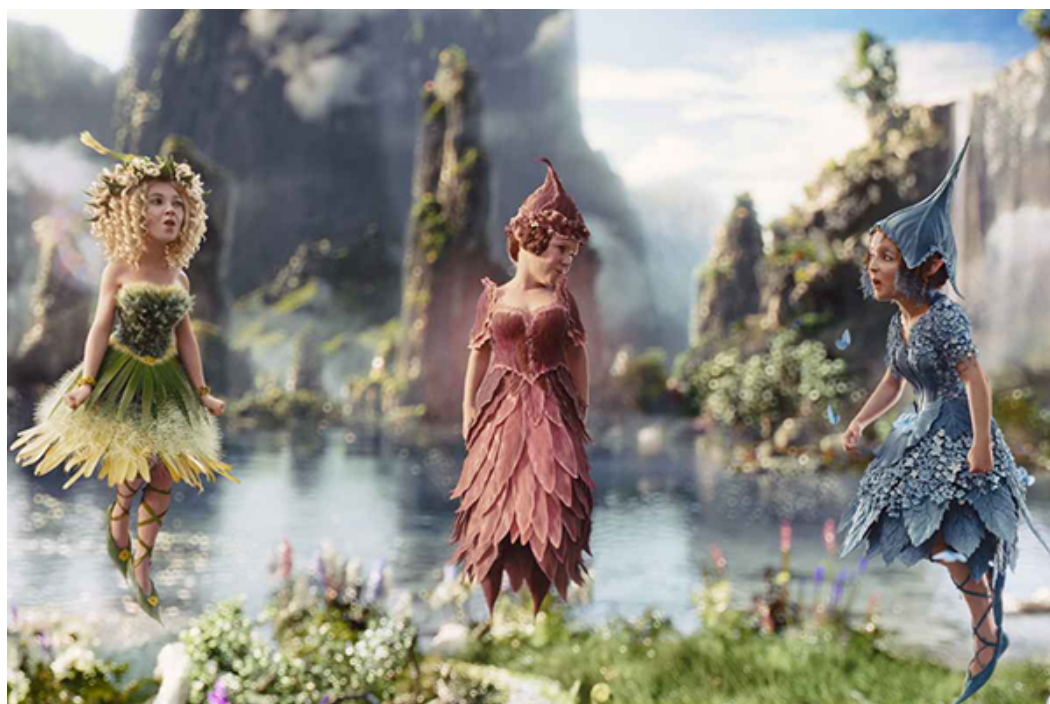
A ideologia da vídeo-arte trazia a ideia de uma linha artística que muitas vezes dispensava museus, além de vir com a pretensão de questionar o cinema e suas produções. Ela era uma arte tipicamente vanguardista e dissonante. Apesar disso, na época, a edição e produção desses vídeos era uma artimanha muito trabalhosa e técnica, algo que, com o passar do tempo, foi sendo desconstruído com o surgimento de *softwares* e ferramentas para a captação, edição e tratamento de material audiovisual. A criação de obras vídeo-arte, hoje, é possível para qualquer pessoa, o que é excelente para a crítica inicial à arte dos velhos artistas, valor compartilhado com o Movimento Fluxus.

Com o desenvolvimento das tecnologias de criação de conteúdo, põe-se em pauta a pretensão da vídeo-arte de questionar o cinema, e, atualmente, pode-se dizer que há uma linha muito tênue entre as duas expressões audiovisuais. Enquanto o cinema mantém-se como mercadoria, com fins comerciais e lucrativos, ele compartilha uma carga de linguagem e procedimentos muito grande com a vídeo-arte, que se difere, quase que unicamente, apenas do ponto de vista mercadológico. A diferenciação entre vídeo-arte e cinema, portanto, torna-se praticamente obsoleta, permanecendo inconclusiva nos recentes estudos acerca do tema.

Hoje em dia, o cinema e o mercado de videoclipes musicais são duas formas bastante comuns de expressão artística. Diretores das duas mídias são, muitas vezes,

profissionais de ambas. Há uma série de filmes experimentais que fazem uso de elementos da vídeo-arte, e até mesmo os *blockbusters*, em suas criações de cinematografia e arte implementam conteúdo de cunho artístico, ainda que seja, muitas vezes, inteiramente gerado por computadores (Computer Graphic Imagery-CGI). Há diversos exemplos de narrativas fantásticas e fictícias que trazem criações visuais estonteantes em filmes, videoclipes e até mesmo comerciais. Assim como as obras de fotografia fantástica, cada aspecto de vídeo é trabalhado, desde os figurinos presentes, a iluminação, o enquadramento e o tratamento final. Dentre os exemplos, destacam-se as produções cinematográficas da Walt Disney Studios, sempre com um cuidado extra em toda a concepção visual de seus filmes, como “Malévola” (STROMBERG, 2014) e “Alice no País das Maravilhas” (BURTON, 2011), os incríveis vídeos experimentais que vêm surgindo com bandas e cantores em seus videoclipes e campanhas de muitas grifes.

Imagem 8 – Malévola



Fonte: Walt Disney Studios, 2014⁸.

Imagem 9 – Videoclipe

⁸ Disponível em: <<http://www.popsi.com/special-effects-2014-maleficents-realism-goes-more-just-skin-deep?image=1>> Acesso em maio 2015.



Fonte: *print screen* do vídeo *bue blue*, o grupo *iamamiwhoami*, 2014⁹.

Imagem 10 – Campanha publicitária



Fonte: *print screen* da campanha para o perfume “Alien”, de Thierry Mugler, 2014¹⁰.

⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WKbunk6ZMmA>> Acesso em maio 2015.

¹⁰ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Gjpo2PwVeu0>> Acesso em maio 2015.

3 Metodologia

A metodologia escolhida para este trabalho consiste em dois tipos distintos e complementares de pesquisa, a bibliográfica e a documental. Considerando a limitada quantidade de informação acerca de uma grande parte dos temas abordados no projeto, mais de um tipo de mídia foi procurado. Primeiramente, a pesquisa feita foi de cunho teórico, para que todo o referencial fosse construído com base nas informações obtidas, o que utilizou a pesquisa bibliográfica.

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como pesquisas bibliográficas. (GIL, 2002, p. 44)

Como apontado por Gil, a pesquisa bibliográfica engloba, principalmente a obtenção de informação por meio de livros e artigos. Na construção dessa pesquisa, foram escolhidos alguns autores de livros da área, apesar de a grande maioria dos temas englobados e explorados no projeto, ou ser muito recente, ou melhor apresentada em documentos não bibliográficos. Apesar disso, a pesquisa de livros foi imprescindível para substanciar teoricamente o tema, tendo em vista que

[...] a principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Essa vantagem torna-se particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço. (GIL, 2002, p. 45)

Ao invés de ater-se às temáticas e referências teóricas inicialmente planejadas, a pesquisa bibliográfica acabou por introduzir novas áreas de estudo próximas às pesquisadas que, muitas vezes, puderam trazer novas perspectivas e ideologias ao projeto. Qualquer movimento artístico tem inúmeras ligações com outras teorias, muitas vezes, sequer pensadas no primeiro momento.

Uma vez que, apesar da sua ótima funcionalidade, a pesquisa bibliográfica falha em dar à pesquisa geral toda a informação almejada, um segundo método de pesquisa foi utilizado para cobrir esse ponto fraco.

Enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais que não recebem ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa. (GIL, 2002, p. 45)

Tratando-se de movimentos artísticos, de psicologia na fotografia e de outras teorias tão subjetivas e passíveis de múltiplos pontos de vista, a pesquisa e estudo em cima de

documentos ainda não criticamente analisados teve uma grande importância para a elaboração do projeto. Foi com essa pesquisa que artigos e publicações encontradas na internet puderam ser analisadas, ainda que

[...] claro que a pesquisa documental também apresente limitações. As críticas mais frequentes a esse tipo de pesquisa referem-se à não-representatividade e à subjetividade dos documentos. São críticas sérias; todavia, o pesquisador experiente tem condições para, ao menos em parte, contornar essas dificuldades. (GIL, 2002, p. 47)

Ciente da existência de informações falsas ou imprecisas, cada dado, encontrado nestas vias, passou por uma cuidadosa análise antes de ser levado em consideração, visando a comprovação de sua credibilidade.

4 MEMORIAL DESCRITIVO ANALÍTICO

4.1 Personagens

No início do projeto, pensado desde agosto de 2014, foram idealizados doze personagens distintos. No entanto, com o passar das orientações e início dos trabalhos, percebeu-se que faltaria tempo e orçamento para dar vida a essas doze criações. Por isso, optou-se pelo desenvolvimento de seis personagens. Além disso, um dos conceitos do projeto é de permitir aos leitores a fácil relação e identificação dos arquétipos que integram a personalidade de cada personagem, propiciando, então, uma relação íntima e simplificada com o leitor.

4.2 Figurinos

Após decidir, de forma resumida e simplificada, a estrutura, personalidade e imagem real de cada personagem, houve a necessidade de se pensar nos figurinos de cada um, bem como as roupas, maquiagens e cabelo. Desses seis personagens, três tiveram os figurinos desenhados por uma estilista, da loja onde os tecidos foram comprados, e produzidos por uma costureira. O vestuário dos outros três foram idealizados e produzidos pelos autores ao longo dos ensaios fotográficos.

Criar os figurinos exigiu um estudo nessa área, visto que houve a necessidade de deixar, de forma evidente, a partir desses, a intenção almejada com cada personagem, situando-o em uma época e estilo. Logo, cada personagem possui um figurino que conota a sua posição como criatura e a sua personalidade. As cores e elementos foram pensados para estarem de acordo com cada ensaio fotográfico. Um exemplo é a cor vermelha, utilizada pela última personagem do livro, que, perante o senso comum, possui um significado de poder, energia e excitação, o que, de certa forma, está ligado ao que a personagem sugere.

Os figurinos foram feitos aos poucos. À medida que um ensaio fotográfico era feito, o próximo ensaio era preparado com, no mínimo, duas semanas de antecedência, para que houvesse tempo hábil de confecção do figurino. Vale ressaltar que os acessórios e materiais usados na criação dos figurinos foram comprados, periodicamente, desde agosto de 2014, visto que chegariam ao Brasil de lojas internacionais, com longos prazos de entrega.

Imagem 11 – Figurinos em construção



Fonte: Elaborado pelos autores.

4.3 Ensaios

Os ensaios fotográficos foram feitos pelas fotógrafas Rafaela Zakarewicz e Maíra Ribeiro, dirigidos e produzidos por Caio Berocan e Mateus Zakarewicz, auxiliados por Gabriel Leal e posados por Lílian Sampaio. Antes de cada ensaio, houve uma pequena reunião entre a dupla de criação do projeto e as fotógrafas, a fim de que fosse discutido o tipo de fotografia, luz, ângulo, poses, edição, produção e locação. Inúmeras fotos foram usadas como referências, além de filmes, clipes de músicas e peças teatrais. Após decidir as diretrizes de cada ensaio, era marcado o dia para fotografar, sendo, normalmente, aos domingos. Naturalmente, nem todos os ensaios saíram como o planejado.

O primeiro ensaio, feito em meados de março, foi pensando, inicialmente, em uma locação dentro de um condomínio aos arredores do Lago Sul. Porém, no dia do ensaio, ao visitar a locação, notou-se a inviabilidade de fotografar nesse local, visto que havia mato alto em volta do lugar, a chuva estava chegando e a possibilidade de haver bichos era notável. Desta maneira, o grupo, composto por Rafaela Zakarewicz, Maíra Ribeiro, Lílian Sampaio, Gabriel Leal, Caio Berocan e Mateus Zakarewicz, dirigiu-se apressadamente para outro lugar: a Ermida Dom Bosco. Novamente, vários contratempos surgiram, como a chuva forte chegando, a presença de várias pessoas, atrapalhando algumas fotos e o sol se pondo. Entretanto, ao final do dia tudo ocorreu da forma que deveria ter sido, permitindo um ensaio que ultrapassou aquilo que havia sido pensado. Nos ensaios seguintes, foram enfrentados alguns obstáculos como a distância até as locações, dias com a iluminação ruim, acessórios defeituosos, como as fumaças coloridas, entre outros.

Imagem 11 – Bastidores do primeiro ensaio



Fonte: Elaborado pelos autores.

4.4 Vídeos

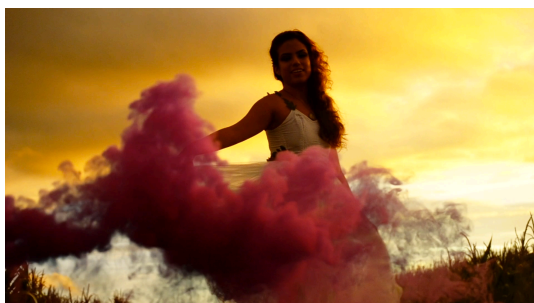
Além de fotografados, os ensaios foram também gravados, visto que, além do livro, houve a intenção de produzir vídeos que servissem como *trailers* e *teasers* para o projeto. Isso foi influenciado pelo Movimento Fluxus, que utilizava-se não somente de obras concretas e fotos, mas também de vídeos e filmes, fomentando as origens da vídeo-arte. Todos os vídeos do projeto foram gravados e editados por Caio Berocan. Produzir o material de vídeo exigiu um estudo dos estilos de *takes* e tomadas feitas nos filmes que foram usados como inspiração para o projeto. O tratamento e edição dos vídeos foram feitos com as ferramentas Adobe SpeedGrade, Adobe Premiere e iMovie.

A colorização dos *takes* dá uma clara preferência a cores vivas, saturadas e temperatura elevada, numa tentativa de aproximar as filmagens do mundo fantástico construído. Ademais, as músicas escolhidas para cada vídeo foram decididas conforme aquilo que se almejava transmitir com cada personagem. Portanto, houve a necessidade de estudar as fotografias e a personalidade de cada personagem, para que o vídeo, música e sonoplastia fossem condizentes com o ensaio a ser apresentado no livro.

A trilha sonora foi escolhida de um rol de compositores favoritos, como James Newton Howard, Brian Tyler, Nick Murray, Jeremiah Pena, Danny Elfman e Tyler Bates, conhecidos pela composição de trilhas sonoras de filmes como *Malévola* (STROMBERG, 2014), *Alice no País das Maravilhas* (2011), dentre outros. Ao todo, foram feitos doze *teasers* dos personagens (dois para cada), um *teaser* de lançamento, um vídeo para divulgar o dia da

defesa, um vídeo a ser passado na sala minutos antes da defesa e um vídeo para apresentar o projeto completo ao público. Os *teasers* foram postados no Facebook e Instagram, como forma de divulgação do projeto.

Imagem 12 – *Screen shots* dos *teasers* de Aletheia



Fonte: Elaborado pelos autores.

4.5 Narrativa

Após todos os ensaios terem sido fotografados, partiu-se para a diagramação. Inicialmente, o livro seria composto apenas por linguagem não verbal, instigando o leitor e propiciando liberdade para imaginar e viajar pelo mundo que seria criado e vislumbrado. No entanto, percebeu-se, a partir do Movimento Fluxus, que uma pessoa, quando recebe algum tipo de estímulo ou incentivo, virá a ter uma percepção e interpretação diferente da que teria caso não houvesse esse estímulo. Sendo assim, pensou-se em mesclar a linguagem verbal no livro, trazendo textos curtos que fossem metafóricos e, na melhor das tentativas, poéticos, a fim de que fosse um estímulo verbal para o leitor, para ajudá-lo e instigá-lo a imaginar o mundo e suas narrativas de uma forma mais lúdica. Para tanto, sete parágrafos foram escritos; um de apresentação e os outros seis como introdução de cada personagem, apresentados no início de cada ensaio.

Os textos servem como alimento para a imaginação, pois são subjetivos e não entregam o personagem de uma vez, apenas abrem uma porta para a fantasia de cada indivíduo criar um personagem e uma narrativa. Após virar a página do livro, o leitor poderá ver se tudo o que foi criado, em poucos segundos, foi de acordo com o que foi fotografado. Para escrever esses textos, redigidos por Mateus Zakarewicz e revisados por Gabriel Leal e Caio Berocan, houve um vigoroso e resistente processo de criatividade. Os textos não podiam mostrar ou entregar muito do personagem. Tinham de ser textos subjetivos que dessem liberdade ao leitor para que, ainda depois da leitura, pudesse vagar pela sua própria

imaginação, sem ser muito influenciado pelo que leu. Antes de iniciar a produção escrita, houve um contato com as fotos escolhidas, para que o texto estivesse adequado ao personagem sugerido. Assim, a produção só era iniciada após esse contato, que permitiu uma liberdade e maior criatividade no que seria escrito.

4.6 Identidade Visual

No momento de criação do livro fotográfico, a característica mais cuidadosamente aplicada foi a sua diagramação, executada no Adobe InDesign. Após a seleção de um número suficiente de fotografias de cada um dos seis ensaios realizados previamente, foi necessário escolher a ordem e a montagem das figuras para que a travessia visual e imaginária pelo mundo desenvolvido no interior do trabalho tivesse a consistência idealizada na concepção da obra. A capa foi feita em um tipo de couro sintético, com um aspecto envelhecido, trazendo a ideia de livros de contos de fadas. O livro é iniciado com o título do projeto, Aletheia, escrito na fonte Scriptina na cor preta. A fonte foi escolhida por conta da sua forma curvilínea, delicada e fantástica, sendo ela pertencente às fontes Fantasia.

Após o título, há uma introdução que apresenta uma primeira foto – que virá a se complementar com a última. Cada ensaio foi organizado com uma lâmina de abertura, na qual uma foto é posta no alto da página, sem chegar a revelar muito sobre a personagem em questão. Sob esta imagem, estão os textos escritos para introduzir as personas do mundo de Aletheia, redigidos com a fonte Raleway, na cor preta, fonte 11pt e espaçamento 15pt. Apesar de o mundo construído ter uma contextualização mais clássica e medieval, houve a intenção de mesclar o antigo com o moderno, por meio dos blocos de textos, justificados com uma fonte atual, minimalista e sem serifas, assim como a organização das páginas. A mesma tipia, principal e de apoio foram utilizadas em todas as peças criadas: o álbum em si, os vídeos e os cartazes de divulgação.

Cada ensaio usa uma configuração de fotos distintas, sem quebrar o padrão geral do livro como um todo. As páginas são todas brancas, uma vez que se queria evitar que a cor delas conflitasse com o conteúdo das figuras. O último ensaio, da sexta e primordial personagem, faz um gancho com o desfecho do livro, revelando, sutilmente, que todo o mundo de Aletheia está alheio ao racional, sendo seu ponto de entrada e de saída por um mesmo portal.

4.7 Diário de Bordo

Quadro 1 – Diário de bordo

Idealização das personagens	
Local: UniCEUB Período: Manhã Data: Outubro de 2014	Foi discutida uma série de estilos e inspirações diferentes, desde a concepção conceitual das seis personagens, suas caracterizações e vestuário, até que um consenso fosse alcançado.
Encomenda de acessórios	
Data: Outubro de 2014	Levando em conta a demora para a entrega de encomendas internacionais, elas já foram feitas com meses de antecedência para garantir que cada uma fosse devidamente entregue.
Compras de acessórios, tecidos e encomenda de figurinos	
Local: Taguatinga Período: Manhã Data: 04/03/2015	Primeiramente, foram feitas compras de acessórios e tecidos no Taguacenter e Tecelana, respectivamente, para que os três figurinos planejados para produção com costureira fossem encomendados a ela.
Prova de roupa do primeiro figurino	
Local: Ceilândia Período: Manhã Data: 18/03/2015	Passado o prazo da encomenda do primeiro figurino, foi feito um retorno à costureira, para que a modelo fizesse a prova de roupa. Após os ajustes, o figurino finalizado foi buscado no dia 20/03.
Confecção do primeiro figurino	
Local: Casa Período: Variável Data: 20 e 21/03/2015	Finalizado pela costureira, o primeiro figurino foi alterado e adornado com pérolas na área da cintura e das alças do vestido, para ser usado no primeiro ensaio fotográfico.
Primeiro ensaio	
Local: Ermida Período: Tarde Data: 22/03/2015	Durante a tarde, depois de tentativas de utilizar outras locações, a equipe foi à Ermida, preparou a maquiagem e cabelo da modelo e realizou o primeiro ensaio às margens do Lago Paranoá.
Confecção do figurino do segundo ensaio	
Local: Casa Período: Tarde Data: 25/03/2015	Tendo em vista que o figurino do primeiro e segundo ensaio foram planejados utilizando o mesmo vestido de base, após a utilização dele para o primeiro, as pérolas foram descosturadas e então substituídas pelas flores e galhos escolhidos para adornarem a sua segunda versão.
Segundo ensaio	
Local: Jardim Botânico Período: Tarde Data: 12/04/2015	Numa locação bem distante, além da região do Jardim Botânico, o segundo ensaio foi realizado. O local escolhido foi um bosque afastado.
Retirada do quarto figurino	
Local: Ceilândia Período: Tarde Data: 08/04/2015	De volta à costureira, o figurino a ser usado no quarto ensaio foi buscado, sem a necessidade de prova de roupa.
Confecção do figurino da terceira personagem	
Local: Casa	Por cima de vestuário pertencente à equipe, o terceiro

Período: Variável Data: 12/04/2015	figurino foi confeccionado, com flores e folhas plásticas coladas sobre um vestido simples.
Confeção de acessórios para o quarto ensaio	
Local: Casa Período: Variável Data: 12 a 17/04/2015	Utilizando-se materiais domésticos, massa biscuit, spray metálico e pedras semipreciosas, foram confeccionados os acessórios do quarto ensaio, sendo eles uma caixa metalizada e um cajado com uma ametista, baseado em filmes fantásticos.
Terceiro ensaio	
Local: Jardim Botânico Período: Tarde Data: 18/04/2015	O terceiro ensaio ocorreu numa locação próxima aos condomínios do Jardim Botânico, em um milharal, sendo o figurino utilizado o vestido confeccionado no dia 12/04, além de um relicário obtido na loja Endossa.
Quarto ensaio	
Local: Jardim Botânico Período: Tarde Data: 19/04/2015	Nos terrenos de uma chácara próxima aos condomínios do Jardim Botânico, o quarto ensaio foi realizado, com a utilização do segundo figurino da costureira e dos acessórios feitos entre os dias 12 e 17/.
Encomenda da capa para a sexta personagem	
Local: Asa norte Período: Tarde Data: 20/04/2015	A capa a ser utilizada foi encomendada na Malharia Santa Catarina, com bastante antecedência, uma vez que ela seria muito trabalhada antes do uso.
Prova de roupa do quinto personagem	
Local: Ceilândia Período: Tarde Data: 18/04/2015	Em um dos últimos retornos à costureira, a prova de roupa do quinto figurino foi realizada. Após finalizado, ele foi retirado no dia 21/04.
Quinto ensaio, nos terrenos de uma chácara próxima ao Jardim Botânico	
Local: Jardim Botânico Período: Tarde Data: 25/04/2015	Na mesma locação onde ocorreu o quarto ensaio, o quinto também foi realizado, com a utilização do figurino retirado na costureira no dia 18/04, além de uma caveira de resina obtida em uma das compras de produção.
Pintura e confecção da capa de penas da sexta personagem	
Local: Casa Período: Variável Data: 26/04 a 02/05/2015	Com o uso de spray dourado e trezentas penas encomendadas em outubro de 2014, o figurino para o último ensaio foi confeccionado ao longo dos dias, dada a complexidade da montagem.
Sexto e último ensaio, em uma das plantações de Agrobrasília	
Local: Agrobrasília Período: Tarde Data: 03/05/2015	Em uma afastada plantação seca, no rumo de Unaí, o sexto e último ensaio foi fotografado, com a utilização da capa produzida, já finalizada após a confecção e montagem do figurino.
Edição de teasers	
Local: Casa Período: Variável Data: 04 e 05/05/2015	Utilizando as filmagens feitas ao longo dos seis ensaios, foram editados um total de doze <i>teasers</i> de divulgação, para serem postados no Instagram, até a data da defesa da banca.
Seleção das fotos	
Local: Casa	Feita a edição de cores e detalhes das fotos de todos os

Período: Variável Data: 14/05/2015	seis ensaios, foi feita uma seleção de oito fotos por ensaio para que o livro começasse a ser montado.
Montagem do livro fotográfico	
Local: Casa Período: Variável Data: 21 a 26/05/2015	Com as fotos selecionadas e textos redigidos, foi feita a diagramação e montagem do livro fotográfico, com o programa Adobe InDesign.
Encomenda da impressão	
Local: Taguatinga Período: Manhã Data: 27/05/2015	Na gráfica Profox, situada em Taguatinga, a encomenda da impressão dos livros foi feita.
Confecção das caixas de embalagem de cada livro fotográfico	
Local: Casa Período: Variável Data: 27/05 a 10/06/2015	Com o uso de spray metálico, massa de biscuit e caixas de MDF, todas as caixas de embalagem do projeto foram confeccionadas.
Retorno da impressão	
Local: Taguatinga Período: Manhã Data: 12/06/2015	Após o prazo de entrega, os livros foram buscados na gráfica responsável pela sua impressão, em Taguatinga.

Fonte: Próprio autor

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ideia do projeto era trazer um produto como forma de manifestação artística singular, que retratasse e externasse um mundo fantasiado por duas pessoas. O que foi pensado, no início da sua concepção, trazia algumas coisas a mais, que foram descartadas do produto final. No entanto, o trabalho ficou além daquilo que foi imaginado e acreditado no início. O resultado traz ensaios fotográficos e vídeos que foram dando forças e estímulos para os autores continuarem se doando a esse projeto durante este primeiro semestre de 2015. O trabalho foi árduo e, muitas vezes, cansativo. Porém, mesmo com os diversos problemas enfrentados, limitações de algumas ideias por falta de orçamento e o prazo, que foi relativamente curto, o trabalho foi realizado de acordo com as expectativas.

A banca e o público ainda não tiveram contato com o produto final, que será apresentado somente no dia da defesa. De certa forma, essa ideia é encarada como arriscada, no entanto, está de acordo com o conceito proposto pelo projeto. O contato com o produto será alimentado por alguns estímulos, que ajudarão a dar uma percepção e interpretação diferente a esse.

O livro fotográfico, conforme opinião de seus idealizadores, conseguiu conversar de forma lúdica e fantasiosa quando lido e visto por esses. Os personagens despertaram sentimentos e narrativas diferentes, mesmo que tenham sido alimentados por textos que os introduziam. No entanto, o objetivo e o conceito do produto só serão realmente alcançados após a leitura da banca e do público, mas, ainda sim, acredita-se que o livro manifeste sua arte de forma fantasiosa, despertando os contos de fadas que permeiam a imaginação de cada um.

Para projetos futuros, há a intenção de divulgar o livro em formato digital e promover uma divulgação mais árdua dos vídeos produzidos, já que há *teasers* com mais de dois minutos de duração, permitindo a participação desses em concursos culturais. Além disso, existe a ideia de produzir um livro digital que seja interativo, a fim de permitir a interação e manifestação dos leitores. Ademais, futuramente, há a vontade de dar continuidade ao livro, tornando-o mutável, isto é, fazendo novos ensaios e criando novas histórias.

Chegar no final desse processo com um produto que agrada e condiz com o trabalho e esforço desse semestre, mostra e torna real a vontade e desejo de trazer à tona o que é fantasioso; expor para o mundo que a polaridade entre sonho e realidade ao poucos vai se aproximando, tornando esse filamento estreito. Ainda que todo o projeto seja apresentado somente no dia da defesa do TCC, o produto final já traz a magia e gratidão de um trabalho edificado pelo esforço de várias pessoas e pela parceria e compreensão. Este mundo

imaginado é hoje real e palpável, trazendo as verdades e inseguranças de duas pessoas que são divididas com o resto dos leitores. Este livro é o começo de um projeto mutável, em que ideias surgem e desaparecem em poucos segundos, sonhos são vividos e esquecidos e realidades se tornam fantasiosas. Aletheia é o resumo da infância, dos sonhos, desejos, medos e fantasias dos seus criadores, que conversam com o leitor, levando-o a uma viagem àquilo que é incerto, fantástico e, por que não, real.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*. 9. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.
- BAUM, L. Frank. *The Magic of Oz*. EUA: Reilly & Britton, 1919.
- BETTELHEIM, Bruno. *A Psicanálise dos Contos de Fadas*. 22. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007.
- BURTON, Tim. *Alice in Wonderland*. Walt Disney. EUA: Disney DVD, 2011.
- CALVINO, Italo. *Contos Fantásticos do Século XIX: O Fantástico Visionário e o Fantástico Cotidiano*. 1 ed. São Paulo: Schwartz, 2004.
- CARBONIERI, Fernando. *Por que o Caduceu de Hermes não é o verdadeiro símbolo da medicina?*, 2014. Disponível em: <<http://academiamedica.com.br/por-que-o-caduceu-de-hermes-nao-e-o-verdadeiro-simbolo-da-medicina/>> Acesso em: 6 maio 2015.
- COELHO, Nelly Novaes. *O Conto de Fadas*. 1. ed. São Paulo: Paulinas, 2008.
- CUNNINGHAM, Rebecca. *The Magic Garment: Principles of Costume Design*. 2. ed. Illinois: Waveland, 2009.
- DURAND, Gilbert. *As Estruturas Antropológicas do Imaginário: Introdução à Arquetipologia Geral*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 1997.
- ESTÉS, Clarissa Pinkola. *Contos dos Irmãos Grimm*. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta*. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2011.
- FREUD, Sigmund. *Obras Completas de Sigmund Freud*, vol. XIX. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- GIL, Antonio Carlos. *Como Elaborar Projetos de Pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*. 1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- MACIUNAS, George. *FLUXUS MANIFESTO*. Disponível em: <<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/0/07/Gmaciunas-manifesto.jpg>>. Acesso em 20 nov. 2014.
- MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. *FAMECOS*, Porto Alegre, v. 1, n.15, p. 74-82, ago. 2001.
- NAKAO, Jun. *A Costura do Invisível*. 1. ed. São Paulo: Senac SP, 2005.
- RAIMI, Sam. *Oz: The Great and Powerful*. Walt Disney. EUA: Disney DVD, 2014.

- RIBEIRO, Regilene. *Entre Cinema e Vídeo: Tensões e Interações na Videoarte Brasileira*, 2013. Disponível em: < <http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-0265-1.pdf>>. Acesso em: 6 maio 2015.
- STROMBERG, Robert. *Maleficent*. Walt Disney. EUA: Disney DVD, 2014.