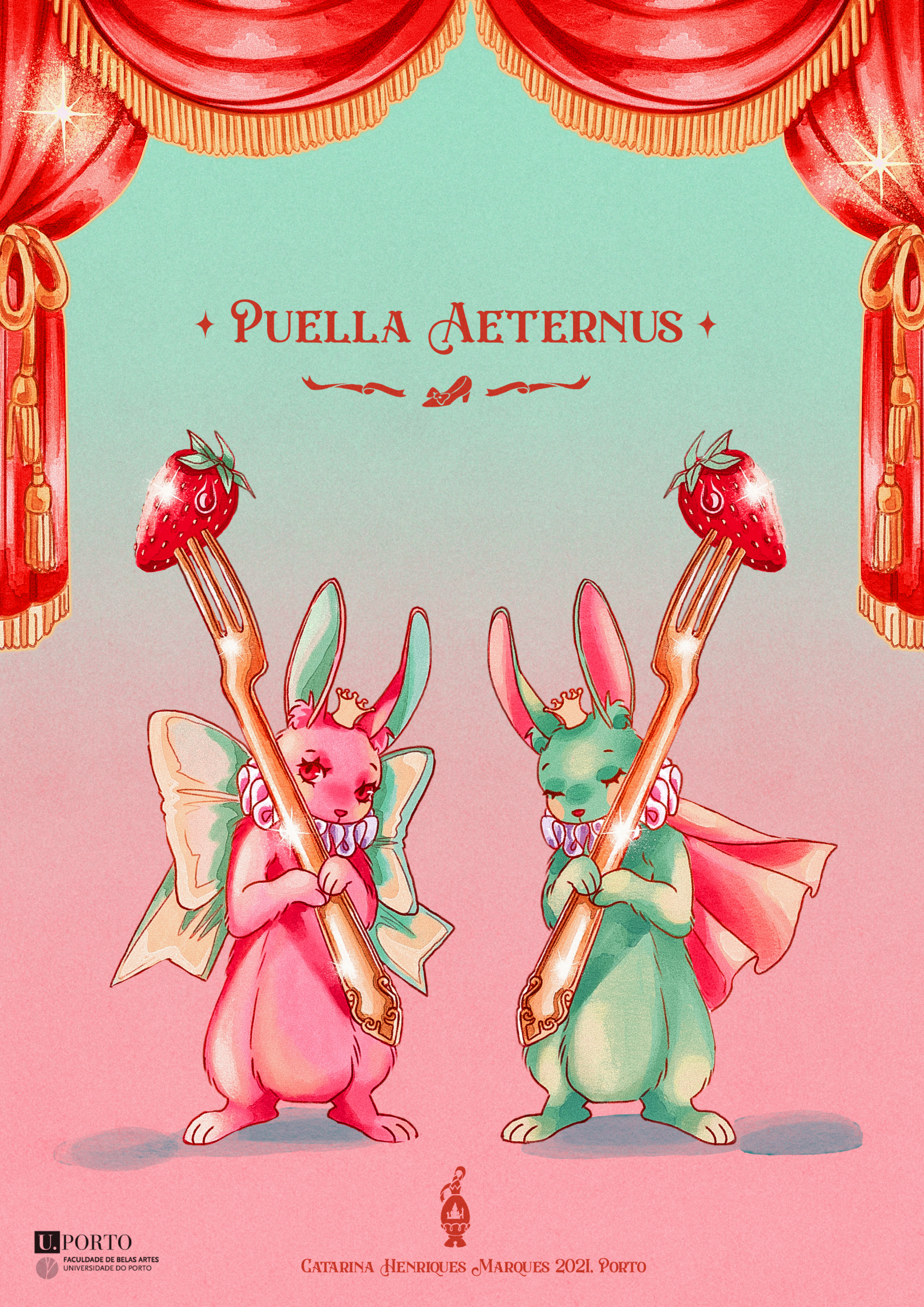
Puella Aeternus



U.PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

Catarina Henriques Marques 2021, Porto

A IDEALIZAÇÃO DA INFÂNCIA ATRAVÉS DA FANTASIA

Catarina Henriques Marques

Relatório de Projeto para Obtenção do Grau de Mestre em Artes Plásticas
Apresentado à Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto
no Mestrado em Artes Plásticas - Pintura

Com a orientação da Professora Doutora Sofia Torres
e Coorientaçáo da Professora Dourora Joana Rego

Outubro de 2021

U.PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

Agradecimentos

Agradeço profundamente à Professora Doutora Sofia Torres, minha orientadora, pela sua dedicação inestimável orientação e disponibilidade. A decisão que me levou a tirar mestrado nesta instituição foi pela possibilidade de ser sua orientanda. Agradeço igualmente à Professora Doutora Joana Rego pela sua orientação e incansável apoio durante todo o processo de escrita deste relatório.

Agradeço também ao Professor Doutor Philip Cabau e à Professora Doutora Isabel Baraona, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, que me incentivaram a trabalhar no "meu" estilo ilustrativo, apoiando-me durante todo o decurso da licenciatura.

Agradeço ainda aos meus pais, Fátima Henriques e Paulo Marques, pelo seu incentivo e por acreditarem em mim e no meu trabalho.

À Joana Dias, André Almeida, Bruna Pilar e Xavier Machado que continuam a motivar-me todos os dias e por isso lhes agradeço, bem como a Thomas Szott pelas infindáveis conversas sobre arte que me foram enriquecendo a nível cultural e artístico e até social.

Uma palavra final de agradecimento à Francisca Santos, por todo o apoio e dedicação.

RESUMO

O presente relatório referente ao Projeto de Pintura do Mestrado em Artes Plásticas da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto partiu de uma investigação e análise de determinadas teorias da área da psicologia adiante explicadas, cuja referência às mesmas serve como um fator externo que ajudará a contextualizar o processo do trabalho pictórico. Essa contextualização tem a ajuda da literatura infantil, designadamente a de Lewis Carroll e os Irmãos Grimm, autores que salientaram o tema da imaginação infantil. Este relatório contextualiza ainda o estado da arte com esta investigação, mencionando artistas cujo trabalho influenciou não só o trabalho pictórico, mas também a estética e a construção conceptual. Brandi Milne e Mark Ryden, ambos norte-americanos, e este último considerado o pai do surrealismo pop, assim como Hikari Shimoda, autora que representa uma vertente alternativa daquele movimento já que recorre a elementos culturais oriundos do seu país de origem. Os trabalhos pictóricos, nas suas vertentes de pintura e estudos, em conjunto com esta pesquisa, formam uma narrativa. O projeto em si é apenas uma pequena parte da história completa, pois, continuará a desenvolver-se no futuro. Assim, este projeto será apresentado contando uma história, ao jeito de um conto de fadas que tem as suas origens nas memórias da infância e juventude.

Palavras-chave: Síndrome Peter-Pan, Puer Aeternus, Imaginação da infância, Literatura infantil, Memória, Inner psyche, Surrealismo Pop, Simbolismo

ABSTRACT

This report on the Painting Project of the Master's Degree in Plastic Arts at the Faculty of Fine Arts of the University of Porto was based on an investigation and analysis of certain theories in the area of psychology explained below, whose reference to them serves as an external factor that will help contextualize the process of the pictorial work. This contextualization has the help of children's literature, namely that of Lewis Carroll and the Brothers Grimm, authors who highlighted the theme of children's imagination. This report also contextualizes the state of the art within this investigation, mentioning artists whose work influenced not only pictorial work, but also its aesthetics and conceptual construction. Brandi Milne and Mark Ryden, both North Americans, and the latter considered the father of pop surrealism, as well as Hikari Shimoda, an author who represents an alternative aspect of that movement as she uses cultural elements from her country of origin. The pictorial works, in their fields of painting and studies, together with this research, form a narrative. The project itself is only a small part of the full story as it will continue to evolve in the future. Thus, this project will be presented telling a story, like a fairy tale that has its origins in childhood and youth memories.

Keywords: Peter-Pan Syndrome, Puer Aeternus, Childhood imagination, Children's literature, Memory, Inner-Psyche, Pop Surrealism, Symbolism

0.

ÍNDICE

17 **1. AS SÍNDROMES DA ETERNA CRIANÇA**

19 1.1. Síndrome Peter Pan

19 1.1.1 Dan Kiley

22 1.1.2 Resumo

22 1.2 Puer/Puella Aeternus

23 1.2.1 Carl Jung

24 1.2.2 Marie Von Franz

25 1.2.3. Resumo

26 1.3. Conclusão

27 **2. AS FÁBULAS INFANTIS E OS MAIS BELOS CONTOS DE FADAS NA PINTURA**

28 2.1. Fábulas infantis

29 2.2 Do movimento Lowbrow ao Surrealismo Pop

30 2.3 Alguns Autores

30 2.3.1 Mark Ryden

35 2.3.2 Hikari Shimoda

39 2.3.3 Brandi Milne

40 2.4 Conclusão

43 **3. ENQUADRAMENTO PRÁTICO**

44 3.1 Desenvolvimento inicial do projeto

47 3.1.1 fase inicial do projeto de mestrado

39 3.2 A História

52 3.3 As Personagens e a sua simbologia

53 3.3.1 A menina de branco

54 3.3.2 O coelho cor-de-rosa, e o coelho verde

55 3.3.2.1 Coelho Rosa

56 3.3.2.2 Coelho Verde

58 3.3.3 O cão preto

61 3.4 Metodologia prática

71 **4. CONCLUSÁO**

76 **5. CATÁLOGO**

99 **6. ÍNDICE DE IMAGENS**

101 **7. BIBLIOGRAFIA**

104 **8. ANEXOS**

INTRODUÇÃO

O presente relatório resulta da ideia da prevalência do imaginário infantil como principal influência em contexto artístico. Tal ideia permite a exploração da intimidade a partir de uma imagética nostálgica. Permite também revelar toda uma estética proveniente daquele mesmo imaginário, dando vida à fantasia proveniente da infância, colocando toda essa ambiência em contexto artístico e académico.

No primeiro capítulo deste relatório são observadas duas teorias de distintas faculdades de psicologia: a síndrome de *Peter-Pan*, nascida da psicanálise fundada por Sigmund Freud e a síndrome *Puer Aeternus*, teoria proveniente da psicologia analítica criada por Carl Jung. Apesar de parecerem semelhantes, estas teorias têm as suas distinções. O propósito de ambas é o de alcançarem a sua caracterização como patologia, indicando para o efeito os sintomas e atitudes comportamentais elementos necessários para obter a sua catalogação oficializada. Não sendo reconhecidas como tal, e por isso serem ainda teorias, estas síndromes têm o propósito de contextualizar a abordagem do trabalho prático e a sua conexão com a criança interior e com o imaginário proveniente da infância.

No segundo capítulo é explorado esse tão fértil imaginário infantil, no qual são salientadas obras de literatura infantil que serviram de forte inspiração para o desenvolvimento deste projeto, dando particular atenção às de Lewis Carrol e dos irmãos Grimm. A referência a estes autores no trabalho académico apresentado serve para realçar a extraordinária presença na cultura da infância e para ajudar a contextualizar não só a atmosfera transmitida no trabalho prático, mas também ajudar a compreender as decisões estéticas e artísticas no desenvolvimento do mesmo. Os mencionados artistas referenciados no relatório têm uma fortíssima ligação com o imaginário infantil, sendo dois pináculos de grande importância na cultura e história da literatura infantil ainda nos dias de hoje.

No terceiro capítulo os artistas ali descritos inserem-se dentro de um movimento artístico designado de Surrealismo Pop. Este movimento é uma ramificação atualiza-

da do movimento *Lowbrow*, no qual a nostalgia na arte está bem patente e constitui uma grande fonte de inspiração. Artista de renome é Mark Ryden, considerado o pai do surrealismo pop, bem como Brandi Milne, ambos pintores de origem norte-americana com vasta e sólida obra. Pertencente ao mesmo movimento, mas apresentando características na sua obra provenientes do seu país de origem - o Japão - Hikari Shimoda é uma pintora com uma obra notável. Enquanto esta última recorre a elementos relativos à cultura pop japonesa, como o *anime* e *manga*, os dois artistas americanos possuem uma ligação à cultura pop do seu país, como sejam os *cartoons* e as animações *Disney*, todavia, todos eles têm a estética *Kitsch*.

A presença destes artistas no contexto teórico-prático do trabalho serve para evidenciar e referenciar aquele movimento artístico que tanto se baseia no imaginário infantil e onde a nostalgia é pedra de toque no contexto de belas artes. A inspiração advinda das obras destes autores é indiscutível, quer no âmbito deste relatório, quer no âmbito do trabalho prático. O projeto desenvolvido a partir da pesquisa acima referida é proveniente da licenciatura, altura em que foi começada a explorar uma pequena narrativa. No início do projeto a ideia era distinguir determinados fragmentos da minha personalidade e diferenciá-los a partir de personificações diferentes, resultando em personagens que serviram para uma indagação e análise internas através da pintura. Numa palavra, é uma narrativa em monólogo interno.

Já no decorrer do mestrado foi explorada a continuação dessa história, fazendo nascer outros personagens que podiam interagir com os anteriores e assim continuar a explorar memórias relacionadas com a infância. A história não recorre a elementos textuais. Tem apenas o propósito de ser contada através da pintura. No entanto, para melhor compreender o trabalho pictórico, é apresentado neste capítulo um breve resumo da história. É também necessário dizer que esta narrativa não é fixa. O processo utilizado no projeto depende sobretudo de memórias, podendo certos elementos da história serem alterados com o posterior desenvolvimento deste projeto. No contexto do mestrado, é apenas apresentado um excerto dessa narrativa. Todo o trabalho foi pensado e formulado como capítulos de uma história, sendo a parte construída no período do mestrado uma prequela ao iniciado durante a licenciatura.

Esta prequela revela o passado da personagem principal designada “Menina de branco”, uma rapariga de longos cabelos platinados que veio a tornar-se numa bailarina maquiavélica, facto determinado no início da história e durante o período da licenciatura. Pretende-se destacar os factos que levaram esta personagem a tornar-se o oposto de si própria, demonstrando a sua jornada desde quando era uma criança inocente e alegre até quando se tornou uma adolescente ressentida e revoltada pelas suas experiências. Como esta personagem, todas as demais são personificações relativas a fragmentos da minha própria personalidade, o que permite explorar não só as qualidades, mas também os defeitos. Permite ainda que os personagens sejam mais dramatizados, bem como a revelação de confissões.

Há um afastamento pessoal dessas qualidades e defeitos possibilitando assim uma melhor análise interior. Todo este processo elaborado a partir da arte pode ser considerado como uma fórmula catártica de explorar a intimidade e entender melhor sobre tudo o que nos torna indivíduos. Essa individualidade é moldada a partir dos eventos no decorrer da vida, e como tal, o processo artístico é como um veículo que me permite viajar até a essa intimidade, entendê-la e subsequentemente transmiti-la a partir de pinturas.

1.

AS SÍNDROMES DA ETERNA CRIANÇA

O tema principal deste projeto, bem como a investigação levada a cabo, foi descoberto após uma constante necessidade de associar sintomatologias e transparecer, a partir de alguma teoria, a vontade de conversar com o eu interior, neste caso o eu criança. Todos os elementos deste projeto de mestrado visam como tema principal a ligação à infância. As emoções utilizam a arte e o processo artístico como veículo que faz um regresso ao passado.

Poder-se-á dizer que esse passado é idealizado, mas é através dessa idealização e da fantasia transpostas para a pintura, que revivo de forma mais estreita as emoções e as vivências ligadas ao meu passado. A fantasia e a idealização servem como elemento estético, ou seja, permitem transformar algo sem forma física definida - correspondente a uma ou mais particularidades da minha personalidade - em uma personagem de uma história, cada uma delas correspondendo a uma faceta da minha personalidade. Cada personagem é assim diferente e serve um propósito diferente. Dessa forma, torna-se mais facilitada a exploração do "eu". É neste contexto que entram as teorias de *Puer Aeternus* e *Síndrome Peter-Pan*. Ambas as teorias servem para salientar determinados recantos da infância, dos quais ressalta a sensação de nostalgia, matéria-prima em que me inspiro para explorar de forma catártica o meu trabalho.

A investigação destas duas teorias tem também a finalidade dar a conhecer a existência das mesmas e da sua realidade psíquica. Contudo, salienta-se que para o propósito desta investigação, a presença destas síndromes serve apenas para justificar o tema e a conceptualização do projeto. Não existe qualquer intenção em falar destes dois tópicos de forma científica, pelo que toda a argumentação dos autores das ditas teorias não se encontra refletida neste relatório, uma vez que aqui se cuida de um relatório de projeto cuja primeiríssima área de ação é a pintura.

Afastada a visão científica desses conceitos, as teorias em causa serão utilizadas como elementos que se conjugam com a representação do imaginário no meu projeto pictórico.

Não obstante se tratar de teorias relacionadas com determinados comportamentos associados a atitudes infantis, que se tendem a perpetuar na vida adulta, ambas as teorias que comungam de vários pontos de contacto têm as suas distinções. A investigação e o relatório não pretendem comparar ou distinguir as duas, pretendem sim observá-las explicando como elas se inserem em todo o trabalho pictórico.

1.1 SÍNDROME PETER-PAN

1.1.1 DAN KILEY

O conto original de J. M. Barrie conta a história de um menino que nunca cresce: *Peter-Pan*.

Ele é o símbolo da infância. E na infância todas as crianças são mágicas ondulando nas suas mentes a magia e o sonho. Elas são tudo o que sonham.

Neste conto a idade adulta é representada pelo não menos famoso Capitão Gancho, um pirata tirano constantemente perseguido pelo crocodilo Tic-Tac que tem um relógio no seu estômago e cujo simbolismo nos remete para as mudanças que a vida nos vai trazendo. Para se tornar num adulto, há que deixar para trás as fantasias da infância e encarar um mundo real, complexo e cheio de obstáculos. E o relógio nunca pára. Persegue-nos continuamente, lembrando-nos do tempo restante e do tempo que passou, dando a ideia que o tempo vai acelerando com o correr dos anos. O capitão Gancho não consegue evitar o seu lado intransigente que provém do trauma causado pelo crocodilo: o inexorável correr do tempo.

Ao invés, *Peter-Pan* recusa-se a deixar a infância e – quem sabe – a tornar-se num pirata. Opta por permanecer criança, vivendo uma eterna infância, no sonho da terra do nunca.

Segundo o dicionário de psicologia por Henry Gleitman, síndrome classifica-se como um conjunto de sinais e sintomas de etiologia desconhecida que não caracterizam uma só doença podendo estar relacionados com outras patologias.

A síndrome de *Peter-Pan* caracteriza-se pelos sintomas de falta de autonomia, incapacidade de enfrentar emoções e uma dependência emocional ou monetária para

com outro sujeito a partir de uma determinada idade.

Esta síndrome não é oficialmente reconhecida como uma patologia, tendo sido aceite apenas como uma teoria quando se deu a publicação da obra de Dan Kiley, em 1983, intitulada "*Peter-Pan Syndrome: Men who never grow up*".

Um indivíduo que sofre desta síndrome tem como característica principal a incapacidade de se tornar um adulto responsável. Este indivíduo exibe consciente ou inconscientemente atributos que são normalmente representativos de uma criança. A sua dependência da infância advém de variados fatores. Segundo Dan Kiley, o psicólogo que estudou e introduziu este conceito, os sujeitos com esta síndrome apresentam muita insegurança, fragilidade emocional, arrogância, falta de responsabilidade, insatisfação e acima de tudo a indomável falta de vontade em largar o mundo do imaginário infantil.

Mas, se este mundo imaginário incentiva a sua permanência num estado de infantilidade, também lhe aumenta a criatividade. Segundo este autor, muitas das pessoas estudadas e consideradas como padecendo desta síndrome, apresentavam uma enorme capacidade criativa.

É possível perceber o porquê desta necessidade de permanecer no estado emocional infantil. Após a infância, esse imaginário é muitas vezes descartado e ignorado. Na sua vida adulta, muitas das pessoas estudadas por este autor tinham a necessidade de criar. Muitas das vezes de forma inconsciente associavam essa criatividade à sua infantilidade, tornando difícil o processo de maturidade.

A maioria das pessoas estudadas por Kiley eram de sexo masculino. Existe um variado número de fatores que se encontram associados ao que a sociedade determina como "comportamento natural do homem". Não é necessário concordar com esses fatores, no entanto, importa uma ligeira explicação dos mesmos para melhor compreensão deste conceito. O comportamento do homem, segundo o autor, é geralmente associado ao sucesso empresarial, a um casamento feliz e à maturidade como pilares de suporte da família.

Apesar de escrita no final do século XX, relembra-se que nesta teoria, muitas destas "normalidades" e "estereótipos" não são exatamente exibidos de forma tão estáti-

ca nos dias de hoje. No entanto, àquela altura era muito comum associar um adulto e a sua maturidade ao facto de ter um emprego estável, de estar casado e ter filhos. Muitas das pessoas consideradas pelo psicólogo como tendo a síndrome de *Peter-Pan* descrita, não aparentavam a necessidade de concretizar todas aquelas metas ou objetivos da vida adulta.

Mas não é só isso. A insegurança, um dos fatores mais destacados pelo autor, funciona como um catalisador desta teoria. Exemplificando, tomemos alguém que aparenta arrogância ou desdém na necessidade em ser autónomo ou independente: com tais comportamentos este sujeito poderá estar a defender-se do medo de se inserir num mundo onde possa ser rejeitado. Como a insegurança existem ainda outras condições: impulsividade, insatisfação, constante conflito emocional, um rol de características normalmente associadas à adolescência. É nesta fase da vida que muitos experienciam emoções fortes e descontroladas. A falta de capacidade de lidar com estas emoções pode amplificar-se na vida adulta. Quando tal acontece, acresce mais a necessidade de controlo podendo chegar, segundo o autor, ao narcisismo.

A necessidade de controlar tudo deriva da insegurança, portanto, quando se sentem "ameaçadas" estas pessoas têm tendência para serem explosivas e de se desculparem constantemente das suas ações atribuindo a culpa no outro.

Segundo este autor, muitas das pessoas aparentam ter esta instabilidade devido a traumas da infância. Muitas das suas ações são na verdade respostas emocionais a algo passado que permanece no foro psicológico e que foi ignorado. Perpetua-se assim uma necessidade de permanecer no estado da infância e de tentar reaver o que foi perdido ou de tentar controlar a ansiedade de largar um certo conforto que muitas vezes é associado à infância.

Apesar de na maioria dos casos estudados os sujeitos demonstrarem uma consciência das suas atitudes infantis, haviam outras atitudes que devido à sua ingenuidade não lhes permitia ter essa consciencialização. Essa ingenuidade poderá perpetuar-se durante toda a vida adulta, tornando esse sujeito mais vulnerável a todos os obstáculos que a maturidade lhe apresenta.

1.2 PUER AETERNUS

A síndrome de *Puer* ou *Puella Aeternus* é um dos focos essenciais deste relatório. Constitui igualmente uma teoria com aspiração a patologia, mas enquanto a síndrome Peter-Pan foi nomeada a partir de um personagem da cultura pop, esta advém de uma caracterização do Deus criança, nomeadamente, Dioniso ou Baco, conforme a mitologia grega ou romana. Com semelhanças com a síndrome *Peter-Pan*, esta teoria tem também um conjunto de sintomatologias que servem o mesmo tipo de propósito: o de categorizar e evidenciar certos comportamentos na vida adulta que possam assemelhar-se a comportamentos de uma criança ou de um jovem, dando-lhes uma explicação e sugerindo um possível "tratamento".

Estas duas síndromes são oriundas de escolas de psicologia diferentes: a síndrome *Peter-Pan* vem da psicanálise, a síndrome de *Puer Aeternus* ou *Puella Aeternus* da psicologia analítica.

Existe um propósito pelo qual preferi primeiramente focar-me na teoria de *Puer Aeternus* em detrimento da síndrome *Peter-Pan*. Não obstante poder discordar com alguns argumentos ou causas desta teoria, existe um apontamento pelo fundador da psicologia analítica que se identifica com o meu projeto em particular: a potencial "cura".

Ora, esta potencial "cura", segundo o psicólogo analista, obtém-se pela "conversa" entre o próprio sujeito e o seu "*Puer Aeternus*", ou seja, pelo diálogo interior encetado entre o sujeito e a sua criança interior. Diálogo que se reveste na forma de introspeção. Segundo Carl Jung é a partir desse diálogo que os sintomas de Puer Aeternus podem vir a ser atenuados. O mesmo autor refere que não devem ser ignorados os sentimentos da criança interior e que o afastamento e a tentativa de erradicar esses sentimentos pode acentuar os sintomas. Esta "ideia" em particular cresceu durante a investigação efetuada e enquadra-se no contexto de todo este projeto.

"Estes produtos nunca são mitos com uma forma definida, mas sim componentes mitológicos que, pela sua natureza típica, podemos chamar de "motivos"," imagens primordiais", "tipos" ou - como os chamei - Arquétipos. O arquétipo da criança é um excelente exemplo. Hoje podemos arriscar a fórmula de que os arquétipos aparecem nos mitos e contos de fadas da mesma forma que aparecem nos sonhos e nos produtos da fantasia psicótica." [1]

1.2.1 CARL JUNG

Carl Jung nasceu na Suíça em 1875. Considerado o fundador da psicologia analítica, Jung foi também psicólogo e professor universitário. Defendia que o propósito da psicologia analítica seria o de dar individualidade ao inconsciente e analisá-lo, conseguindo, dessa forma, chegar a conclusões relacionadas com atitudes comportamentais do consciente. Esta nova análise do inconsciente foi nomeada pelo mesmo como "conceito de individualização", ou seja, a de individualizar o inconsciente e o consciente como duas entidades distintas.

A associação de simbolismos agregados a certas patologias foi também uma das formas que a este psiquiatra analítico recorreu de modo a conseguir individualizar ainda mais cada um dos lados da psique humana. Passou grande parte da sua vida a estudar e a analisar não só a psicologia do ser humano, mas também as áreas da mitologia, antropologia, ciências sociais e religião, conseguindo associar simbolismos e comportamentos do ser humano a esses mesmos estudos. Na realidade, grande parte da sua pesquisa e investigação parecem demonstrar que Carl Jung era de certa forma ocultista, pois muitas das suas conclusões e ligações entre mitologia e religião com o inconsciente humano não passariam de ideais místicos aos olhos da grande maioria.

"No sonho, como nos produtos das psicoses, existem inúmeras interconexões com as quais podemos encontrar paralelos em associações mitológicas de ideias (ou talvez em certas criações poéticas que muitas vezes são caracterizadas por um empréstimo, nem sempre consciente, de mitos)." [2]

A primeira obra de Carl Jung relacionada com a teoria do *Puer Aeternus* provém de um artigo intitulado "*The psychology of the child archetype*". É com a publicação deste artigo que a teoria de Puer Aeternus ganha atenção especialmente por outros autores, também eles psicólogos analistas como Marie-Louise Von Franz.

A obra O Pequeno Príncipe (1943) de Antoine de Saint-Exupéry, é mencionada nos artigos publicados sobre este assunto. Em relação ao autor desta obra, Marie-Louise Von Franz é da opinião que Saint-Exupéry sofria da síndrome de *Puer Aeternus* e toda a história do pequeno príncipe é vista como uma exploração do próprio autor com o seu inconsciente infantil.

1.2.2 MARIE VON FRANZ

Marie-Louise Von Franz foi uma psiquiatra analista que dedicou grande parte da sua carreira na investigação e análise não só da teoria de *Puer Aeternus* mas também sobre sonhos e imaginação. Nascida na Alemanha, a escritora e psiquiatra dedicou-se a uma incessante investigação ao inconsciente e ao psíquico do ser humano, carregando maioritariamente explicações para comportamentos causados pelo inconsciente que transparecem na personalidade e comportamentos de um sujeito. Marie Von Franz também escreveu obras na quais analisou a psicologia dos contos de fadas, tendo vasta coleção de obras especialmente sobre o imaginário, fantasia, sonhos e o inconsciente do ser humano.

Bastante próxima a Carl Jung, Marie Von Franz permaneceu em contacto com ele até à sua morte em 1961, e mesmo depois da morte deste, Von Franz continuou a sua investigação e estudos em psicologia analítica, seguindo os passos do seu fundador.

"(...) Há sempre a fantasia que em algum momento no futuro a "coisa certa" aparecerá. Se essa atitude se prolonga, significa uma constante recusa interior de viver o presente." [3]

1. Jung, C. & Kerenyi, C. (2021). Essays on a Science of Mythology by Carl G. Jung (1969). *In The psychology of the child archetype* (p. 260). Princeton University Press; Reprint edition (1969).

2. Jung, C. & Kerenyi, C. (2021). Essays on a Science of Mythology by Carl G. Jung (1969). Em The psychology of the child archetype (p. 152). Princeton University Press; Reprint edition (1969).

3. Franz, V. M. (1997). Puer Aeternus: A Psychological Study of the Adult Struggle with the Paradise of Childhood (p. 13). Sigo Pr.

Esta autora realça os fatores mencionados por Dan Kiley. As opiniões de Marie Von Franz não são de todo refletidas neste relatório. Segundo ela, existem aspetos que considera estarem associados a pessoas com esta patologia. No caso do autor do Pequeno Príncipe, Saint-Exupéry, explora a sua criança interior e a necessidade de permanecer nesse estado infantil. Mas vai mais longe: o facto de ser piloto, segundo a autora, contribui de forma decisiva para a manutenção daquele "estado de alma". Marie Von Franz considera que as pessoas que cujas profissões ou carreiras são consideradas "perigosas" têm tendência para sofrer desta teoria, pois há um fator de risco inerente a essa profissão arriscada que advém de uma certa dependência na infância a qual se vai projetar como uma façanha na vida adulta.

1.2.3 O ARQUÉTIPO DA CRIANÇA

Na psicologia analítica, certos comportamentos estão associados ao inconsciente da pessoa. No caso do arquétipo da criança este é caracterizado a partir da imagem do deus criança.

> *No indivíduo, os arquétipos aparecem como manifestações involuntárias dos processos inconscientes cuja existência e significado só podem ser inferidos, enquanto o mito lida com formas tradicionais de idade incalculável.* [4]

Na psicologia analítica são estudados os arquétipos os quais são caracterizados a partir de imagens culturais, religiosas, etc. No caso do arquétipo da criança, este estereótipo é construído a partir do deus criança, associado maioritariamente a Baco ou a Dioniso.

Esta caracterização é vista como um inconsciente individual, ou seja, um outro "eu" dentro do mesmo "eu". Esse lado infantil é como uma voz inconsciente que influencia o consciente e determina as atitudes e comportamentos de um indivíduo. As atitudes que advêm desse inconsciente constituem na maior parte das vezes um elemento incógnito ao próprio sujeito. Como referido, a única forma conhecida de superar ou controlar as influências da criança interior que se podem refletir na vida adulta é através da conversação com a mesma.

De forma mais concreta, tendo consciência dessa voz interna, esse diálogo é o único meio do sujeito conseguir controlar aqueles comportamentos. Muita dessa conversação é facilitada através do recurso à psicoterapia, onde o sujeito é submetido a questionários podendo chegar a conclusões, identificando o porquê do seu lado intransigente.

1.3 CONCLUSÃO

Não enfatizando todos os diagnósticos estudados e apresentados pelos autores que venho referindo, é inevitável a conexão com o meu próprio inconsciente infantil e o mundo imaginário que pretendo destacar neste projeto. Não só como um ato catártico, mas de certa forma terapêutico, toda a conversação com o meu eu infantil através da arte é o verdadeiro objeto da minha investigação.

Não pretendo descobrir se me insiro nos diagnósticos, pretendo sim sublinhar a conversação com o meu inconsciente e refletir a minha própria imaginação da infância, "tratamento" que no caso se torna uma decisão inteiramente consciente.

Sublinho ainda que a projeção desse imaginário infantil através da pintura e na construção de narrativas está presente em variadas formas de arte e é um assunto abundante em determinados movimentos artísticos. A conexão com as síndromes *Peter-Pan* e *Puer Aeternus*, a sua ligação com a pintura e a análise do próprio inconsciente que constituiu um dos principais focos deste relatório, pretende não só contextualizar o modo como construí o meu projeto mas também o de enfatizar artistas e movimentos em que aquele método está presente na suas obras.

É comum visualizar o elo entre a arte e o artista como um meio de comunicação, transposição de emoções, memórias e inconsciente, e, como tal, este projeto serve como um exemplo de como o imaginário infantil e a transposição do mesmo para a arte reflete uma necessidade de ligação com esse mesmo imaginário de uma forma profunda.

4. Jung, C. & Kerenyi, C. (2021). Essays on a Science of Mythology by Carl G. Jung (1969). Em The psychology of the child archetype (p. 153). Princeton University Press; Reprint edition (1969).

2.

AS FÁBULAS INFANTIS E OS MAIS BELOS CONTOS DE FADAS NA PINTURA

Os contos infantis e as histórias para crianças transmitem, para além de muitas outras, uma sensação de nostalgia na infância. Sendo certo que a infância vai ter influência na vida adulta, acoplar a riqueza da mesma com todas as vivências ao longo da vida poderá contribuir para um léxico artístico mais rico. Escritores e poetas como Lewis Carroll, o pseudónimo de Charles Dodgson, autor da icónica obra literária Alice no País das Maravilhas (1865) que ainda hoje é um conto sujeito a muitas análises devido ao seu abastado leque de iconografias mascaradas, de personagens mágicos, simbolismos e um conteúdo complexo.

Poderá admitir-se que esta obra possa não ser uma forte componente de inspiração para muitos artistas e movimentos, mas o certo é, que ainda hoje, existem pequenos detalhes que são relembrados, tornando-a numa das obras mais icónicas da literatura infantil.

Este tipo de literatura, denominada de Nonsense Literature ou a literatura do absurdo, ficou assim conhecida a partir do século XIX. Alice no País das Maravilhas foi uma história criada com o propósito de a contar às três irmãs Liddell, crianças com quem Carroll tinha uma enorme afinidade, muito em particular com a pequena Alice.

> *Carroll não esquece que as suas recordações do mundo dos livros das crianças: a chave dourada com que Alice tenta abrir a porta é o símbolo dos quartos fechados em que se tenta entrar; as alusões de Alice aos meninos das histórias que tinha lido são interessantíssimas, pois são sempre crianças castigadas pela sua temeridade, e até a moral das histórias é ridicularizada na figura da própria Duquesa, que tenta sempre descobrir uma moral, mesmo que não venha a propósito. (...) O fim desta viagem de Alice e das conversas absurdas é que Alice acorda e termina o seu sonho. Só assim podiam ter explicação todos aqueles acontecimentos absurdos. O mundo do «nonsense» insere-se no onírico, mas foi qualquer coisa maravilhosa.*[5]

Paralelamente a esta obra podemos juntar as não menos clássicas e icónicas histórias de contos de fadas dos Irmãos Grimm, Jacob Ludwig (1785 - 1863) e Wil-

5. Carmen, B. V., & Pepi, S. (1977). História da Literatura Infantil Universal I (1st ed., p. 138). Editorial Everest.

helm Ludwig (1787 - 1859). O seu percurso como filósofos e poetas conjugado com a inspiração proveniente da literatura romântica espanhola, de contos e culturas mitológicas, proporcionou a estes autores um precioso léxico que deu à luz uma das coletâneas mais fantásticas de contos de fadas que ainda hoje estão enraizadas e fazem parte da nossa cultura.

Embora diferentes, quer na literatura romântica dos Irmãos Grimm, quer na literatura do absurdo de Lewis Carroll, ambas possuem um léxico fantasioso que ao longo de décadas ilustrou um vasto imaginário infantil. Apesar da imaginação ser bastante fértil na infância, é na vida adulta que podemos manipular esse léxico infantil e dar-lhe com o nosso conhecimento da vida adulta uma nova identidade.

Assim, a importância deste projeto é a de desenvolver, explorar e manusear esse imaginário, transformando-o num método de pintura catártico. Desconhece-se, contudo, se os autores acima citados adquiriram grande parte da sua riqueza artística advinda do estado de nostalgia relacionado com a infância. A exploração do léxico artístico proveniente do imaginário infantil transposto para a arte constitui um método de alívio emocional, onde o autor explora e reflete a própria idealização da infância. É devido a essa imagética nostálgica muito presente no *Lowbrow* e Surrealismo pop, que me levou a debruçar-me sobre eles.

2.2 DO LOWBROW AO SURREALISMO POP

Existe uma pequena diferença entre os movimentos *Lowbrow* e Surrealismo Pop, no entanto, a sua relação consiste na forma como interligam a componente do imaginário infantil e o seu uso na arte. Apesar de semelhantes, estes movimentos têm contextos históricos distintos.

O movimento *Lowbrow* começou a crescer a partir da década de 70 do século passado e marcou o mundo das artes pela sua inovação iconográfica, pelas influências advindas da cultura *underground*, dando a este movimento um caráter de revolta contra a burocracia do mundo artístico. O próprio nome dado ao movimento – *Lowbrow* - é um termo sarcástico que acaba por marcar um estilo artístico bastante influenciado por culturas, música e arte considerada "inferior" ou *underground*. Neste movimento destacam-se artistas como Robert Williams e Gary Panter, tendo Williams sido um dos

primeiros artistas a usar o termo *Lowbrow* para definir a sua obra artística.

O Surrealismo Pop é um descendente do *Lowbrow*. Os artistas mais conhecidos deste ainda contínuo e crescente movimento artístico, foram muitíssimo influenciados pelos artistas considerados *Lowbrow.* Um deles foi Mark Ryden, considerado "o pai" do movimento Surrealismo Pop nos dias de hoje.

2.3 ALGUNS AUTORES

2.3.1 MARK RYDEN

Mark Ryden nasceu no estado do Oregon, em 1963, nos Estados Unidos da América. Estudou arte e graduou-se pela Art Center College of Design em 1987. Desde então, tem vivido da sua arte até ser reconhecido por Robert Williams, artista que iniciou e marcou o movimento *Lowbrow*. A obra de Mark Ryden é influenciada pelo *kitsch* considerado como um estado de arte ou estética.

O *kitsch* subsiste como uma emoção ou espírito artístico que se encontra em muitos artistas *Lowbrow* e Surrealistas Pop, fortemente influenciados pela sensação de nostalgia tanto pessoal como cultural. Este traço é fortemente vincado na arte de Mark Ryden, e que pelas palavras do próprio é marcada pela influência de variadíssimos objetos tais como brinquedos antigos, livros infantis, ilustração infantil, modelos anatómicos, medicina, com referências à cultura pop e até mesmo embalsamamento:

> *Quando ando pelos corredores de um museu, tenho experiências como a de aprender sobre o mundo que tive na infância. É um sentimento inspirador. Além dos grandes museus de arte do mundo, alguns dos meus favoritos incluem museus médicos e museus de história natural. (...) A atmosfera surreal dos misteriosos quartos antigos, é estimulante para mim.* [6]

Mark Ryden demonstra uma peculiar capacidade de apreciar a beleza em objetos considerados tanto mundanos como grotescos, no entanto, é nas suas obras que transmite a capacidade de encontrar sublimidade e até mesmo delicadeza em certos

6. Ryden, M., & Byrne (2016). Artist's Statement em Mark Ryden. Pinxit. (p. 6). TASCHEN.

e determinados temas e objetos que o inspiram. Essa capacidade é, na minha opinião, um produto derivado da sua imaginação.

É a capacidade de podermos observar para além do que está presente e interpretar qualquer objeto de uma forma quase fantasiosa e dar-lhe uma nova visão ou um novo propósito em variados ambientes ou estéticas. O modo como Mark Ryden interpreta a carnificina nas suas obras chega a ser quase "deliciosa", de notável delicadeza e suavidade, transmitindo uma "serenidade" que se encontra bem presente nas suas obras. Os personagens, quase assustadores e surrealistas, são um produto da sua imaginação que é fortemente influenciada pela apreciação de brinquedos, mitologias, histórias e contos infantis, entre tantas outras inspirações. Apesar da estética e imagética usadas por este autor caminhar no sentido da infância, as suas obras não têm um cariz infantil.

> *As crianças podem ver um mundo com alma, onde coelhos choram e abelhas guardam segredos, onde objetos inanimados estão vivos. Muitas pessoas pensam que o mundo da imaginação da infância é insignificante, indigno de consideração séria, e algo para ser superado. O pensamento moderno exige que uma conexão imaginativa com a natureza seja superada por formas "maduras" de pensar sobre o mundo. Os seres humanos precisam de se conectar com a vida por meio do mistério e da mitologia. (...) Eu acredito em deixar a imaginação florescer na minha arte. Não tenho medo da nostalgia nem do sentimento.* [7]

Muito presente no seu trabalho está a estética carnavalesca, pois, segundo o pintor, é algo que por um lado e num primeiro momento realça alguma infantilidade, e por outro, revela simultaneamente algo de sinistro. É neste particular que a obra de Mark Ryden influencia este projeto de mestrado, no binómio entre o que pode ser assustador e o que pode ser simultaneamente adorável.

Esta combinação de sensações realça não só o facto de que toda a imagética é derivada e influenciada pela infância, ou a ideia da mesma, mas manchada por realidades da vida adulta.

Como referido, até mesmo nos contos clássicos, após alguns anos é possível compreender os níveis grotescos das histórias originais uma vez que enquanto crianças

não temos essa capacidade desenvolvida, (como no caso do lobo mau que come a avozinha do Capuchinho Vermelho e depois é esventrado pelo caçador). É neste sentido que considero a apropriação e o uso da imagética infantil tão fulcral no meu trabalho. Não só pelas infinitas possibilidades e estímulo que a própria me oferece, mas a oportunidade de a manchar aos olhos de alguém que não vê essa mesma fantasia a partir do ponto de vista ingénuo de uma criança.

> *A perceção inicial de uma paisagem onírica infantil idealizada é metodicamente invertida passo a passo e pouco a pouco nos detalhes. Pois, ao contrário do espectador, que começa com uma varredura ampla, Ryden começa pintando sob ampliação, estruturando seus playgrounds surrealistas de dentro para fora da camada de significados sinistros.* [8]

O trabalho de Ryden pode ser entendido mais facilmente ao analisar-se três das suas várias séries. Tal como o projeto em questão, Ryden explora determinados temas em série, criando uma espécie de sequência ou narrativa entre as suas pinturas. Em particular três das suas séries tiveram uma determinada influência na construção deste projeto, tendo cada uma delas, a sua individualidade e características em particular.

Em primeiro lugar *The Blood Show*, é um projeto desenvolvido em 2003, no qual Ryden explora o sangue como tema principal. O apontamento que influencia este projeto de mestrado foi a decisão do autor em trabalhar em formatos minúsculos. Todas as pinturas desta coleção em particular não são maiores do que um postal e foram criadas com pinceladas extremamente delicadas e apontamentos imensamente reduzidos, característica que comparativamente à grande maioria dos seus trabalhos são uma exceção.

Segundo o autor, a razão pela qual Ryden optou pelo tamanho reduzido destas pinturas, foi a de explorar temas mórbidos em silêncio e de uma forma discreta. O objetivo não era o de chocar, mas o de sub-repticiamente ilustrar sentimentos de violação da inocência através das composições ensanguentadas.

7. Ryden, M., & Byrne (2016). Artist's Statement em Mark Ryden. Pinxit. (p. 6). TASCHEN

8. Ryden, M., & Byrne, J. D. (2016). In the Pink carnivalesque em Mark Ryden. Pinxit. (p. 24). TASCHEN.

"Parte do motivo pelo qual os fiz tão pequenos foi que não queria criar pinturas sangrentas grandes e imponentes, porque não era isso que sentia. Eu queria acalmar coisas sobre a dor, então continuei a perseguir o trabalho para uma escala cada vez menor" [9]



1. Ryden, M. THE CLOVEN BUNNY, (2013) Óleo sobre painel, 4.25" x 3.5"

Após a série *The Blood Show* (2003), Ryden trabalhou numa das suas mais pacíficas séries. Segundo o mesmo, esta era quase meditativa, *The Snow Yak Show* (2009). Em contrapartida com muitas das suas anteriores pinturas onde Ryden explora a cor ao máximo, nesta série, o branco exerce o poder nestas composições repletas de silêncio e neve. Para este autor, o mistério é um dos assuntos mais importantes. O elemento mistério nesta série é o grande objetivo do artista que não pretende desvendar o assunto ao observador, pois considera o tema objeto de introspeção.

"Para Ryden, o mistério é mais importante do que a mensagem. Na verdade, muitas vezes o mistério é a mensagem." [10]

Esta série, mais espiritual e calma, contrasta com as anteriores e mais macabras obras do autor. *The Snow Yak Show* tem como personagem principal uma rapariga de cabelos brancos chamada Sophia. Esta é a personificação da pureza e da verdade. No entanto, como referido anteriormente, o mistério apodera-se completamente deste conjunto de pinturas, tornando-se o conceito principal em questão. Esta série em específico, influenciou também este relatório de projeto, especialmente no que toca ao elemento mistério e na sensação etérea das composições. As pinturas deste projeto servem o propósito de desvendar segredos a partir da pintura e dos seus personagens e tal como em *The Snow Yak Show* o mistério é muitas vezes a única resposta à pergunta do "porquê?".



2. Ryden, M. HEAVEN, (2018) Óleo sobre tela, 16" x 20"

Ainda sobre Mark Ryden, é imperativo mencionar uma das suas mais icónicas séries: *The Gay 90's* (2010). É aqui que podemos explorar toda a sensação de nostalgia com o macabro. Este conjunto de trabalhos realça-se especialmente pelo seu conteúdo de natureza sociopolítica. É uma interpretação do próprio Ryden no que toca ao *Kitsch*, sendo o foco nessa estética uma posição política relativamente ao mundo da arte no qual o próprio artista se insere.

9. Ryden, M., & K. McKenna. (2016). Crimson Tide: The Blood Paintings em Mark Ryden. Pinxit. (p. 166). TASCHEN.

10. Ryden, M., & K. Anderson. (2016). Mark Ryden and the Snow Yak em Mark Ryden. Pinxit. (p. 256). TASCHEN.

"O mundo da arte erudita despreza a nostalgia e sua manifestação física, "Kitsch" como o refúgio patético das massas incultas e defende a apreciação do abstrato e conceptual como a distinção da mente refinada." [11]

The Gay 90's referencia ondas de emoção que contrastam e chocam umas com as outras. Como pinturas quase sarcásticas que tanto concordam como discordam entre as mesmas. A aparente doçura e excessivo uso da cor rosa, contrasta com ilustrações de carnificinas, figuras políticas e religiosas. A palavra-chave desta série é, sem dúvida, a oposição ou até mesmo a desconcordância, tendo aquela dualidade influenciado também a minha pintura.



3. Ryden, M. THE PIANO MAN, (2010) Óleo sobre tela, 50.8 x 76.2 cm, com moldura 73.7 x 99.1 x 7.6 cm

2.3.2 SHIMODA HIKARI

É uma artista de origem nipónica, cujo trabalho pertence ao movimento do Surrealismo Pop, tendo como preponderante influência a cultura pop japonesa como o *anime* e *manga*.

O trabalho desta artista é caracterizado pelos personagens, normalmente únicos

em cada peça, isentos de expressões emotivas, as quais ficam reservadas exclusivamente para os olhos. A autora define o seu trabalho como crianças que exprimem os seus sentimentos mais íntimos através dos olhos vidrados e estrelados, dando assim ao observador a possibilidade de se relacionar emocionalmente com os mesmos. Em particular, existem simbologias presentes na maioria das suas pinturas, como por exemplo o uso de chifres, que segundo a autora, são simbólicos de todos os sentimentos negativos suprimidos.

Uma das maiores séries desta autora é intitulada *Children of this Planet* (2020), na qual, segundo ela, transmite as suas próprias vulnerabilidades a partir das imagens de crianças. Inclusivamente, o facto de reservar as emoções para os olhos, onde a pintora explora distintas texturas e cores, ilustrando-os a algo semelhante a galáxias, também poderá ser entendido como o uso de determinados personagens como máscaras, ou seja, estes personagens funcionam como veículos para transmitir a expressão da autora e é através deles que ela deixa explorar a sua intimidade artística.



4. Shimoda, H. Hero of the Dilemma, (2016) Técnica mista, 9.5" x 13"

11. Ryden, M., & A. Erlanson. (2016). Searching for the Mystical in the Physical em Mark Ryden. Pinxit. (p. 290). TASCHEN.

Esse recurso criativo de Hikari Shimoda foi o que mais me cativou no seu trabalho e me levou a criar a minha própria narrativa com personagens com os quais me podia relacionar e explorar essa mesma intimidade. O uso desses personagens como máscara ressalva uma certa sensação de privacidade e igualmente amplifica a exploração da intimidade.

Destaca-se também no trabalho de Hikari Shimoda, para além da série anterior, o projeto intitulado *Whereabouts of God* (2020). Trata-se de uma homenagem às vítimas do sismo que atingiu o Japão em 2011 e às do desastre nuclear de Fukushima. Apesar de se assumir como ateísta, Hikari Shimoda faz perpetuar na sua arte uma sensação de meditação e oração. É através desta série que de forma intensa a mesma expressa a sensação de perda, enquanto presta os seus sentimentos às famílias e almas perdidas naquelas tragédias.

Apesar de não se integrar inteiramente numa religião, a artista ilustra e transmite de alguma forma uma relação com "algo maior", para além da nossa compreensão como seres humanos. Nos seus personagens mais icónicos, tal como no projeto que acompanha este relatório, a artista criou determinados seres que são vistos em variadas pinturas e utilizados como máscaras. Estes consistem na sua maioria em crianças de cabelos brancos e olhos estrelados com uma capa de super-herói. Têm também orelhas e pés de urso e são intitulados na maioria das vezes como "O herói", acompanhado por um fantasma, o seu companheiro.

Deveras relevante é a sua personagem *Magical Girl*, que, como o próprio nome refere, não só se trata de uma menina com poderes mágicos, mas também toda a sua aparência é altamente inspirada pela cultura anime, e mais concretamente, na ramificação *shoujo manga* e *magical girls*. A referência mais popular desta descrição é a série *Sailor Moon* (*Pretty Soldier Sailor Moon*, 1991-97), que marcou a geração dos anos 90 nos cartoons e anime. Esta personagem inspirada nas Navegantes da Lua, como é conhecida em português, é uma personificação de algo etéreo, quase como um deus, havendo, neste caso, como na maioria das pinturas em que a mesma é representada, uma reminiscência de inspiração religiosa que engloba toda a composição

e subsequente tema.

Uma das particularidades desta autora é o uso da cor extremamente saturada, paralelo à utilização de várias texturas. Em algumas pinturas, a textura é praticamente semelhante à arte digital, porém, essa base perfeccionista é contrastada por fundos mais expressivos repletos de autocolantes e várias camadas de acrílico que realçam a plasticidade e profundidade da obra.

Esta forma de pintura contrasta significativamente com o meu próprio método de criação que se revela metódico, pouco expressivo, sendo que os minúsculos detalhes requerem a maior precisão. No entanto, esta plasticidade e excentricidade de cor nas obras de Hikari Shimoda não só inspiram determinados personagens, como também influenciam mudanças de composição e técnica aparentes no meu projeto.

Cada composição é arquitetada e pintada com uma fórmula diferente, apesar das suas concordâncias em termos de cor e construção icónica. É devido a estas influências que também me permito alguma exploração na pintura durante todo o processo construtivo da mesma.



5. Shimoda, H. Evolution of the Arbitrator, (2018) Técnica mista, 44.1" x 57.3"

2.3.3 BRANDI MILNE

Também Brandi Milne, artista americana, tem um trabalho muito influenciado pela animação da *Disney*, pela ilustração dos anos 50, *kitsch* e cultura pop americana. Na sua maioria, as suas composições são muito fantasiosas remetendo às clássicas animações como *Bambi*, *Dumbo*, e A Branca de Neve. Possui contudo, pequenos detalhes que tornam as suas pinturas em histórias dramáticas e assombrosas.

Em termos técnicos, esta artista destaca-se pelo uso de transparências aplicadas em várias camadas na pintura e por uma saturada paleta cromática. Esta autora utiliza tinta acrílica bastante diluída o que permite grande fluidez e proporciona o melhor uso das transparências que se vão sobrepondo. O esboço primário à pintura é feito com enorme delicadeza e não raras vezes colorido com lápis de cor ou pastel seco. Esta fórmula facilita a prática da pintura posterior e ao mesmo tempo dá relevância ao remate "escultural" das sucessivas camadas de tinta que se mantêm visíveis no acabamento final.



6. Milne, B. Who Are We Now?, Acrílico em painel, 12"x12"

Embora a sua pintura seja detalhada, ao mesmo tempo em alguns detalhes a sua pincelada é mais solta, fluida e expressiva, cativando pela sua plasticidade e pelo movimento que ajudam os olhos a serem direcionados para o foco principal, ou seja, para os detalhes mais minuciosos.

> *"Embora eu use uma variedade de personagens que nem sempre são humanos, o conceito de conexão está no centro do meu trabalho. Também há algo completamente puro nas emoções vividas durante a infância. O mundo visto pelos olhos de uma criança é essencial para a minha linguagem visual."* [12]

No seu trabalho, maioritariamente um espelho da sua alma e da sua infância, a autora explora a inocência e transmite uma delicadeza e doçura admiráveis nas suas obras, contrastando-as com uma imagética mais icónica do surrealismo e cultura pop americana. A maioria das suas influências inserem-se na ramificação *kitsch* transportando uma sensação nostálgica que nos faz viajar para a maravilhosa terra da imaginação infantil, adornada toda ela de elementos populares da meninice e juventude.

2.4 CONCLUSÃO

Este segmento da investigação tem como propósito principal salientar não só a minha própria imagética pessoal, mas também a de esclarecer através de outros artistas, determinadas decisões no meu trabalho prático e seus conceitos. O surrealismo pop como ramificação artística é um dos movimentos de maior interesse em todo este projeto e posterior investigação. A apresentação e contextualização das séries/obras dos artistas mencionados é essencial para o entendimento do desígnio deste relatório de projeto de mestrado.

A referência a estes artistas deve-se não só ao facto de explorarem a sua intimidade, mas também a de utilizarem uma linguagem derivada do imaginário infantil, fazendo-a quase "transbordar" da tela para a vida real, usando-a como catarse ou crítica social.

12. Leigh, E. (2021, March 31). Brandi Milne TAKES OVER Beautiful Bizarre Socials – Beautiful Bizarre Magazine. Beautiful Bizarre Magazine. https://beautifulbizarre.net/2021/03/31/brandi-milne-take-over

É essa essência que pretendo glorificar e fazer sobressair no meu trabalho: Os artistas referidos destacam-se pela sua resolução prática e temática possuindo um léxico advindo do universo anime, da ilustração ou dos contos de fadas, associados a uma leitura que se afasta desses mesmos universos, tornando-os mais complexos e sombrios.

3.

ENQUADRAMENTO PRÁTICO

3.1 DESENVOLVIMENTO INICIAL DO PROJECTO

Este projeto iniciou-se e foi-se desenvolvendo desde o período da Licenciatura em Artes Plásticas. Projeto este, que se tornou como um veículo, onde conto uma história a partir de personagens baseadas em fragmentos da minha própria personalidade. É necessário perceber que a história e os seus personagens constituem uma forma de introspeção na qual observo, critico e assumo os ditos fragmentos da minha personalidade, dando-lhes vida e um propósito dentro de todo um contexto fantasioso. Associado a esse aspeto, o formato em narrativa permite-me não só contextualizar esses mesmos fragmentos, mas também de os utilizar como um veículo que me conduz até ao meu subconsciente e à criança interior e assim "relatar" a esta mesma criança interior toda a narrativa.

Como já dito, a história começou durante a licenciatura onde foi explorado um pequeno excerto da mesma. Esse excerto particular da história constitui uma sequela comparativamente ao projeto apresentado no contexto deste relatório. Existem diversos personagens cuja presença é extraordinariamente importante em ambos os capítulos, designadamente as duas irmãs, "a menina de branco" e a "menina de ouro", assim como os dois cães, o branco e o preto. Os cães que apresentam muitas vezes fisionomia humana correspondem à presença da emoção do eu íntimo. Mas há ainda um outro aspeto simbólico para além deste: a escolha da cor aplicada a cada um dos cães. O cão branco é a voz da humildade porque a cor assim o canaliza. O cão preto a voz da calamidade com a cor antagónica ao branco. Como todos os outros personagens da história, ambos os cães são como personificações de fragmentos da minha própria personalidade.

Esta primeira história é contada a partir de uma série de telas nas quais exploro temas como a inveja, a insegurança, a vingança e a tristeza. Ao longo da jornada de descoberta pessoal vou relatando a aceitação dos meus próprios defeitos e qualidades.

No que respeita às duas irmãs, a mais velha é uma menina com longos cabelos brancos e um vestido de bailarina que pretende contrastar com a irmã mais nova que se veste com roupas coloridas inspiradas na estética circense. Ambas correspondem a duas facetas do mesmo eu.



7. Catarina Marques, Goodnight Sister o'mine, Acrílico em tela, 200 x 150 cm



8. Catarina Marques, Esboço digital

É nesta altura que entra a definição das várias "facetas" da personagem, particularidade à qual dou muita atenção. Estes personagens fictícios ou "facetas" do mesmo eu, representam visões do eu íntimo. Através delas exploro as minhas emoções e reconstruo as minhas memórias, partindo de fantasias e mundos mágicos relacionados com a minha infância. Importa no entanto, ressalvar que este projeto de mestrado está ligado a essa mesma história, mas sem a presença de alguns dos personagens mencionados e explorados durante a licenciatura.

O projeto de mestrado trata-se de uma prequela relativamente ao da licenciatura. Tal como as memórias, estas pinturas não têm uma ordem expositiva e o seu processo de construção não segue uma ordem narrativa uma vez que provêm de fragmentos de memórias. Numa palavra, a ordem pela qual as obras foram criadas não é necessariamente a ordem da narrativa, e, como tal, a sua estrutura expositiva também o não é. A

razão que assistiu a esta minha decisão é a de permitir ao observador a possibilidade de presenciar as obras como fragmentos provenientes de memórias e também ele os organizar facultativamente.

3.1.1 FASE INICIAL DO PROJETO DE MESTRADO

A narrativa apresentada neste capítulo constitui uma primeira versão da história. Inicialmente, a história iria relatar a jornada de um amigo de infância que se perdeu nas brumas do tempo. Esta primeira ideia sofreu alterações após o final do primeiro ano letivo, pois cheguei à conclusão de que nem a história, nem os personagens que dela faziam parte estavam a ir na direção correta.

Esse amigo de infância constituído por uma criança de cabelos azuis e orelhas de coelhinho, faz referência a um brinquedo, no caso, o meu primeiro brinquedo. Esse brinquedo - um coelho de pelúcia cor-de-rosa - a dada altura da minha infância desapareceu. Durante muito tempo, talvez anos, interroguei-me sobre onde o poderia ter deixado.

Este projeto reflete então a história de um brinquedo perdido e tão amado, como se imaginássemos uma criança perdida no país das maravilhas da infância depois da despedida da menina de cabelos brancos, sua companheira. O simbolismo por detrás do coelho está não só ligado ao simbolismo do próprio brinquedo, mas também está ligado a um imaginário reconhecido: o da Alice do País das Maravilhas e o Coelhinho Branco.

Um outro aspeto, não menos relevante é a cor dos cabelos: inicialmente a cor azul. Apesar de ser inspirado por um peluche cor-de-rosa, o azul foi uma decisão na construção inicial do projeto. É uma cor de que tenho tendência a aproximar-me. Diz-me a minha sensibilidade que a cor azul possui a capacidade de tornar qualquer objeto ou composição em algo etéreo e fantástico. Embora perdido há muitos anos e apesar de me lembrar da sua cor, a minha imagem mental do peluche é nebulosa e por isso algo distorcida. Após o desenvolvimento deste personagem em particular a minha decisão foi a de o abandonar, permitindo-me estruturar algo novo a partir desse mesmo coelho de peluche cor-de-rosa. É a partir deste ponto que a estrutura e narrativa segue rumo à reta final.



9. Catarina Marques, Dreaming stage, 30 X 40 cm

3.2 A HISTÓRIA

Durante a sua infância, a menina de cabelos brancos foi afastada da sua irmã mais nova. Ela foi fechada num castelo dourado, dentro de um ovo de Fabergé na distante terra da fantasia da infância. Nunca esquecendo a irmã, a menina de cabelos brancos caiu numa incessante angústia. Mas, numa noite de lua cheia, a menina estava enclausurada no seu quarto quando apareceu um cão preto no topo da sua cama. O cão trazia consigo uns sapatos vermelhos e carregava na sua boca uma lanterna que iluminava um caminho esperançoso e mágico à luz da brilhante lua cheia. O cão deu os sapatos à menina que os calçou e seguiu caminhando ao lado daquele ser mágico.

Mas, ao invés do esperado, a triste realidade da menina é que o cão mágico não era a salvação que ela tão desesperadamente desejava. Sem saber a menina caiu num buraco negro e profundo. Um dia, a menina encontrou um coelho verde que lhe apareceu como um príncipe encantado, a cavalo num cão mágico de nome Peter-Pan.

Enfeitiçada por aquele príncipe, a menina implorou-lhe para ele caminhar até aos fins da terra mágica e devolver a sua irmã que se encontrava enclausurada no castelo dourado. Assim fez o príncipe. Partiu, andou, andou, andou e ao chegar ao castelo dourado, viu a vida cintilante e alegre da irmã mais nova da menina e prometendo-lhe proteger o seu reino da tirania do cão preto. O príncipe voltou até à menina de cabelos brancos e acautelou-a, dizendo-lhe para se afastar do cão preto e regressar com ele ao castelo dourado onde ficaria protegida de todo o mal.

Para grande surpresa do príncipe, a menina respondeu-lhe de forma revoltada. Nesse momento, ao som de carrosséis e gargalhadas insanas apareceu o coelho cor-de-rosa ao seu lado. De olhos vermelhos e dentes afiados, o coelho instigou a menina de forma a perseguir o príncipe acusando-o de traição, mentira, abandono e ignorância quanto aos seus sentimentos.

Num acesso de raiva a menina persegue o príncipe, que foge a cavalo no cão Peter-Pan em direção ao castelo. Chegado aí, o príncipe trancou o portão com uma chave mágica. Em seguida, entregou a chave ao seu eterno companheiro de aventura e pediu-lhe para fugir para o sítio mais longe possível e não regressar nunca mais, ainda que a sua ausência lhe causasse muito sofrimento. Pedido esse, que foi aceite.

O príncipe viu Peter-Pan cavalgar até à linha do horizonte e desaparecer para lá

dela, levando consigo a chave mágica que abria o portão do castelo dourado onde estava a irmã mais nova da menina de cabelos brancos. A irmã mais nova constitui a última reminiscência da pura alma da infância.

O príncipe que ficara às portas do castelo dourado enfrentou a fúria da menina de cabelos brancos que sem vacilar e sem qualquer ponta de remorso lhe extorque a vida. A menina agora dos sapatos vermelhos, totalmente manchada de carmim, continuou o seu caminho pela terra da fantasia. O seu eterno mundo das maravilhas, agora em chamas, foi abandonado e a menina dos sapatos vermelhos acompanhada pelo cão preto e o coelho cor-de-rosa, marcharam rumo ao castelo dourado para "libertar" a irmã mais nova, deixando pelo caminho um rasto de destruição.

Após esta breve apresentação da história, que estrutura o projeto de pintura, e posterior esclarecimento da teoria que assiste a todo este relatório, a junção destas duas realidades (história e as teorias que falámos inicialmente) pretende exemplificar a consciencialização e a necessidade de permanecer ligado à infância e de idealizar esse mesmo estado da infância através da pintura de forma catártica.

Este projeto de pintura está intimamente ligado aos temas acima mencionados, explorando a essência do sentimento nostálgico que está presente em toda a iconografia e simbolismo infantil, transformando o trabalho pictórico num ato catártico e performativo, o que permite explorar a idealização da infância através de histórias carregadas de fantasia e cujo simbolismo advém da cultura infantil.

Os temas mais retratados neste projeto são a saudade, a melancolia, o medo de crescer e assim esquecer o mundo mágico da infância. Do ponto de vista conceptual, este trabalho foi arquitetado e produzido em conjugação com os temas de investigação: as síndromes de *Puer Aeternus* e de *Peter-Pan*.

De resto, a "história" do projeto de pintura é como um veículo que me leva ao passado onde vivencio quase de forma meditativa as emoções e momentos que marcaram a minha vida. A iconografia e cultura infantil constituem sempre uma das singularidades mais presentes no meu trabalho prático. O recurso a estes elementos, é o elo de ligação que exprime as vulnerabilidades e a aparente ingenuidade que exprimo através da pintura como arte confessional.

Admito, no entanto, que a linguagem derivada do simbolismo criado é quase na totalidade apenas decifrável por mim. O principal propósito das minhas narrativas sobre estes personagens metafóricos é o de explorar a minha intimidade emocional e desvendar segredos, sem que sejam imediatamente revelados. O dramatismo e teatralidade das composições, tal como a mudança drástica e contraste das várias pinturas do projeto servem para elucidar os diferentes segmentos da história.

O projeto de pintura trata de uma história relatada através de representações de personagens fictícios, criados especificamente para a construção da mesma. A narrativa tem ausência de texto e sem contextualização exata, permitindo ao observador relacionar-se com as pinturas do modo que entender. Os personagens presentes na história também estão isentos de nome ou de qualquer referência pessoal, sendo apenas reduzidos a características estáveis na sua aparência para distinção nas composições.

Importa mencionar que toda a narrativa é construída como se de um livro se tratasse, onde são exploradas as diferentes partes da mesma como "capítulos".

Como referido, o presente projeto de mestrado consiste numa prequela da parte que lhe vai suceder. Essa parte sucedânea da história foi criada no período da licenciatura, na qual se narra a parte em que a menina de branco "liberta" a sua irmã do castelo dourado. Sem a chave de ouro para abrir o portão do castelo, a irmã mais velha (atento o grotesco) destruiu-o. Depois de o destruir e acabar com o único lugar onde a princesa de ouro estaria segura, esta acabou por cair nas "mãos" do cão preto e sujeita à violência da sua irmã mais velha.

No fragmento narrativo ou capítulo nascido no período do mestrado, os personagens mais relevantes são o coelho cor-de-rosa, o cão preto, a bailarina branca e o coelho verde, correspondente ao "príncipe encantado". Estes personagens foram criados com inspirações advindas de memórias da infância e juventude, e têm características alusivas a objetos relacionados com aquelas fases, nomeadamente, brinquedos, itens decorativos e roupa usada na infância, todos eles com significativo apego emocional.

Após o resumo e contextualização teórica do projeto, é significativo para o entendimento de todo o processo, uma explicação mais detalhada de todos os elementos relativos à história e os seus personagens. Este projeto trata de uma viagem ao passado através da pintura. O processo da criação é sentido como uma fórmula para

"congelar" os factos ocorridos e permitir ao mesmo tempo experienciá-los de novo. Assim, para além da aludida exploração e vivência, é interessante tentar perceber os contornos e limites da minha memória, sobretudo a emocional. Todas as pinturas e estudos deste projeto foram concebidas a partir de um exercício: o de tentar recordar e ilustrar as memórias adormecidas e que provavelmente vivem no inconsciente, o que me permite posicionar no passado e reviver emoções marcantes.

Estas emoções e experiências, posteriormente relatadas e estruturadas em pinturas, são "energicamente pensadas" até ao último detalhe, bem como o simbolismo e as cores cuidadosamente pensados e selecionadas para chegar ao resultado final desejado: a memória vivenciada.

> *"Tanto a maldade como a virtude se encontram omnipresentes nos contos de fadas. Em praticamente todos os contos de fadas o bem e o mal aparecem sob a forma de algumas personagens e as suas ações, tal como o bem e o mal estão omnipresentes na vida e as propensões para ambos se encontram em cada homem. (...) Em muitos contos de fadas o usurpador consegue, por algum tempo, apoderar-se do lugar que, por direito, pertence ao herói."* [13]



10. Catarina Marques, The Golden Princess, Esboço digital

13. Bettelheim, B. (2021). The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales (Penguin Psychology) by Bruno Bettelheim (1991) (p. 17 e 18). Penguin; New Ed edition (1991).

3.3.1 A MENINA DE BRANCO

A menina de cabelos brancos foi criada juntamente com a sua irmã, a princesa dourada, que é representada por cores cintilantes e vibrantes, simbolizando a luz do dia e o brilho do sol.

Em contrapartida, a menina de cabelos brancos é retratada somente pela cor branca e prateada, à exceção dos seus sapatos vermelhos, tendo como simbolismo a lua e a noite profunda e escura. Os sapatos vermelhos foram escolhidos como "metáfora" para ilustrar a sua jornada destrutiva. Terá contribuído para esse significado uma certa "âncora" advinda da história "Os Sapatinhos Vermelhos" de Christian Andersen. Nesta história que agora referencio os sapatos representam uma incessante vaidade e, ao cair na tentação de os usar, os sapatos fizeram a personagem dançar até ao final. Em desespero, a menina implora ao talhante que lhe corte os pés, arrastando-se até à igreja onde pede perdão a Deus pela sua vaidade, ali morrendo. Estes sapatos são, portanto, representados como um presente oferecido pelo cão preto que aparece como uma salvação, durante uma noite de lua cheia.

Ao calçar estes sapatos, a menina de cabelos brancos faz uma escolha que a partir daí determina toda a posterior destruição no desenrolar da narrativa. Todos os personagens criados são como fragmentos da minha própria personalidade, que para fins da história são dramatizados.



11. Catarina Marques, Sketchbook, Grafite sobre papel

Esta dramatização tem como objetivo a contemplação e a exposição da vulnerabilidade emocional. Mas, para além deste objetivo, tem também o intuito de reconhecer lados positivos e negativos da minha própria personalidade e exprimir as minhas emoções. Esta personagem em particular é uma das mais relevantes em toda a história e serve como linha condutora para indagar sobre os meus defeitos.

É a partir da menina de branco que perscruto figurativamente as fraquezas e as inquietações da minha própria jornada pela infância e adolescência. O objetivo de os descrever simbolicamente a partir da pintura é o de analisar esses acontecimentos numa perspetiva de terceira pessoa, tendo noção de que os mesmos representam acontecimentos pessoais. Ao analisar como se de uma terceira pessoa se tratasse, tal processo permite igualmente abster-me de "catalogar" e defender esses mesmos acontecimentos do passado, permitindo-me observá-los, criticá-los com uma maior distância e talvez objetividade, e deste modo, voltar a interiorizá-los a nível emocional conjuntamente com a minha "criança interior".

3.3.2 O COELHINHO ROSA E O COELHINHO VERDE

Estes dois personagens surgem apenas no pequeno excerto do projeto de mestrado. Também nestes dois casos as cores utilizadas têm um propósito: afiguram-se absolutamente fundamentais para demonstrar as diferenças entre ambos e o seu antagonismo. À semelhança das duas irmãs, também estes dois personagens representam os extremos opostos: o amor e o ódio. Segundo o dicionário de símbolos, escrito por Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, o simbolismo agregado à lebre ou coelho é associado com a lua. Pelas palavras dos autores:

> *"É preciso pensar na extrema importância do bestiário lunar nesta tapeçaria subjacente da fantasia profunda, onde estão inscritos os arquétipos do mundo simbólico, para compreender a significação das inúmeras lebres e coelhos, misteriosos, familiares e companheiros muitas vezes inconvenientes dos luares do imaginário."* [14]

14. Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (1998). Dicionário de Símbolos: Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. (12th ed. p. 540). Olympio Editora.

Tal como referido no texto, existe uma correlação entre o coelho e a lua. Mais concretamente, a personificação da lua nesta história corresponde à menina de branco. A aparência da menina - "isenta de cor" - não é arbitrária. Tem um propósito. Pelo facto de ser toda branca, esta cor pode de forma muito contrastante ser "tingida" por outras cores, pretendendo-se que esta personagem possa ser influenciada por outros. Respeitando esta ideia, qualquer outra cor enfatiza a "brancura" daquela personagem, como por exemplo, os sapatos vermelhos ou as manchas de sangue que surgem no seu vestuário no final da história. Quanto aos coelhos, não estão apenas associados ao brinquedo de infância perdido. Também aqui, como em outros exemplos, há uma "âncora" inspirada no eterno companheiro de Alice Liddell, o coelho branco.

3.3.2.1 O COELHO ROSA

O coelho cor-de-rosa é uma personagem inspirada a partir de um coelho de peluche que já tive oportunidade de dizer que foi o meu primeiro brinquedo. Este coelho simboliza o caos. O seu propósito é o de destruir emocionalmente a rapariga de cabelos brancos, eternizando nela um sentimento de culpa e desespero.

Recorri ao cor-de-rosa para dar ao personagem uma aparência delicada e um ar aparentemente inofensivo. No entanto, esta personagem representa a falta de noção das consequências das suas ações. A sua presença caótica é levada ao extremo podendo-se considerar o lado da "criança incontrolável". Agregados ao coelho estão os elementos simbólicos do carrossel e as chamas, componentes que o relembram nas pinturas onde ele não está presente.

Inicialmente foi considerada uma analogia à história dos sapatinhos vermelhos, pelo facto deste coelho rosa carregar um enorme machado, à semelhança do que acontece com o talhante. O objetivo deste simbolismo seria o de referenciar aquela história, dando a ideia de que o coelho cortaria os pés à menina de branco. Mas, devido a tão manifesta parecença optei por não dar continuidade a essa analogia. O caminho foi outro: transmitir as contínuas agressões de abuso psicológico que a menina de branco é alvo por parte do coelho.



12. Catarina Marques, Esboço digital

3.3.2.1 O COELHO VERDE

Oposto ao seu semelhante, o coelho verde representa o amor incondicional. E este amor tem o propósito de ilustrar emoções muito boas passadas no início da adolescência. Representa também uma visão daquela realidade e ao mesmo tempo uma idealização de alguém que apenas existe na minha intimidade.



13. Catarina Marques, Esboço digital

Para além dos aspetos focados, existe ainda um outro: a inexistência de um amor de carácter físico ou de cariz sexual. Sendo toda a história estruturada a partir do imaginário infantil, não há nenhuma intenção de sugerir a existência de um amor físico, pelo que todas as relações e sentimentos amorosos são platónicos.

O coelho verde é muito relevante neste particular. O seu principal objetivo é o de ser a "encarnação" do "primeiro amor" da juventude no sentido não físico. Ele está aliado à menina de branco, surgindo no meio do caos causado pelo coelho rosa e pelo cão preto. O coelho verde promete à menina de branco resgatar a princesa dourada (a sua irmã mais nova). Mas para seu espanto o coelho depara-se com uma realidade bem diferente. A princesa dourada afinal não estava cativa. O seu reino, alegre e cintilante pulsa de vida. É nesta altura que o coelho entende que não poderá concretizar a promessa feita à menina de branco, já que tirar a princesa do castelo é deslocá-la do único lugar onde a mesma estava segura. O coelho descobre que afinal a retirada da princesa dourada do castelo era parte de um plano maquiavélico do cão preto com o objetivo de se apoderar das juventudes das duas irmãs.

Não cumprindo a promessa feita, depois de descobrir as intenções do cão preto, o coelho verde tenta tudo para tirar a menina de branco do poder do coelho rosa que se encontra ao serviço do cão preto. Porém, por falta da promessa não cumprida, a menina de branco perde toda a sua fé no coelho verde (príncipe encantado). Nessa circunstância, a menina de branco é enganada pelo coelho rosa que, face a tantas instigações e intrujices, consegue que ela mate o seu único amigo de verdade e único amor: o coelho verde.

Depois da morte do seu congénere verde, o coelho rosa passa a "encarnar" o papel daquele, passando a usar vestes idênticas às usadas pelo coelho verde, mas sempre de cor rosa.

A última pintura desta história tem uma ambiência idêntica à pintura onde pela primeira vez surge o coelho rosa. Esta última peça possui na sua maioria tonalidades pastel. Nela surge o coelho rosa com as vestimentas do príncipe encantado (coelho verde). As suas roupas estão agora manchadas de sangue, numa clara referência à morte do príncipe encantado, o que de resto, acontece com a mão da menina de branco também ela manchada de sangue.

A paleta "pastel" utilizada, em contraste com a tonalidade da primeira pintura em

que o coelho rosa aparece, pretende dar uma aparência etérea, fazendo crer a existência de um "final feliz" quando na verdade se trata exatamente do contrário.

Muito embora a maioria das pinturas relativas ao coelho cor-de-rosa aparentem um "ar" inofensivo num primeiro relance, pretende-se criar algum desconforto no observador com a existência de incongruências como sejam, a sua aparência global é quase celestial contrariada pelos olhos ensanguentados. Pretende-se assim demonstrar através do trabalho pictórico, a existência de ilusões e mentiras protagonizadas pelo cão preto e o coelho cor-de-rosa.



14. Catarina Marques, Oh Woe Is Me, Esboço digital

3.3.3 O CÃO PRETO

O cão preto, personagem de relevo na história, apresenta-se na narrativa de forma silenciosa e subtil. A razão da sua presença ser mais diluída e menos expressiva do que outros personagens - com exceção de uma composição - deve-se ao facto da sua intervenção ser cheia de dissimulações.

Esta personagem trata-se de uma personificação da minha experiência pessoal com a depressão. Ela caracteriza-se através de uma cadela preta e já com alguma idade. Segundo o mesmo dicionário de símbolos por Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, os simbolismos associados ao cão são vastos, complexos e dependem da cultura nos quais se inserem.

"A primeira função mítica do cão, universalmente atestada, é a de psicopompo, i.e., guia do homem na noite da morte, após ter sido seu companheiro no dia da vida."

Contudo, também segundo o mesmo autor:

> *"Mas o cão, para o qual o invisível é tão familiar, não se contenta em guiar os mortos. Serve também como intercessor entre este mundo e o outro, atuando como intermediário quando os vivos querem interrogar os mortos e as divindades subterrâneas do país dos mortos."* [15]

Esta personagem tem duas "faces", apresentando-se como um cão preto ou como uma figura humana com a cabeça canídea. A sua aparência humana surge com roupas inspiradas na moda flapper dos anos 20, designadamente, os vestidos largos, o uso de pérolas, penas e de longas luvas brilhantes usadas acima do cotovelo. Esta personificação da depressão, elemento catalisador de toda a história, torna o mundo mágico da infância num agonizante pesadelo que se vai deteriorando com o desenrolar da narrativa.

O seu propósito não é só o de corromper emocionalmente a menina de cabelos brancos, oferecendo-lhe uns sapatos vermelhos que a guiarão num caminho de destruição e desespero, mas também o de encontrar a sua irmã mais nova que vive no castelo de ouro para lhe subtrair a alegria, a ingenuidade e a juventude. A verdadeira razão do cão preto para estes fins maquiavélicos é conseguir retornar ao passado e vivenciar a juventude roubada às duas meninas. Como dito, esta personagem foi inspirada pela experiência pessoal com a depressão e pelo receio de envelhecer. Permite ainda esta personagem a exploração de certos cânones em personagens provenientes dos contos de fadas, mais concretamente os antagonistas.

> *"Estas personagens polarizadas permitem à criança compreender facilmente a diferença entre ambos os polos, coisa que ela não poderia fazer facilmente se os protagonistas fossem desenhados mais próximos da realidade, com todas as complexidades que caracterizam as pessoas reais."* [16]

Sendo este personagem uma individualização da minha relação com a depressão, a utilização desta possibilita a reflexão interior. O objetivo da exploração de fragmentos da minha própria personalidade torna este método extremamente catártico possibilitando a obtenção de conclusões sobre o foro interno.

> *"O cão maléfico aparece somente no folclore, e provavelmente sob a influência do cristianismo: na Bretanha, o cão negro representa os danados (almas condenadas ao inferno)."* [17]

Há ainda uma particular questão com esta personagem: a sua ambiguidade. Representada como cão, cujos traços o assemelham ao meu próprio animal de estimação, este animal está secularmente ligado ao homem como sendo o seu fiel companheiro. Mas, recordo que este personagem encerra em si mesma, más qualidades. É aqui que se concatenam estas duas facetas totalmente antagónicas. Por um lado, a fidelidade, o amor ao dono. Por outro a maldade e a perfídia. Tal ambiguidade pretende despertar para o facto de nem tudo ser realmente o que parece, ou seja, no caso o animal que deveria ser inofensivo é o seu oposto.



15. Catarina Marques, La promesse De Minuit, Esboço digital

15. Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (1998). Dicionário de Símbolos: Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. (12th ed., pp. 176) Olympio Editora.

16. Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (1998). Dicionário de Símbolos: Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. (12th ed., pp. 177). Olympio Editora.

17. Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (1998). Dicionário de Símbolos: Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. (12th ed. p. 180). Olympio Editora.

3.4 METODOLOGIA PRÁTICA

Este projeto de mestrado foi elaborado em diversos suportes e escalas. A existência de tamanhos diferentes pretende atingir o objetivo de "obrigar" o observador a posicionar-se a uma distância específica da obra, "provocando" uma maior sensação de proximidade ou afastamento. Deste modo, as obras de tamanho mais reduzido "chamam" o observador, convidam-no a uma maior aproximação para poder observar todo o detalhe nelas existente. Todas as obras de tamanho mais reduzido foram concebidas com uma técnica mista de aguarela, guache e lápis de cor, cuja execução me é confortável.

Estas pinturas mais reduzidas foram feitas em papel aguarela com gramagem de 300 g, de grão fino prensado a frio ou de grão satinado. Antes do processo em suporte tela ou papel, foram executados esboços, elaborados em formato digital, para melhor examinar as variantes da composição até chegar à ideia final.

É durante este processo que recorro a esta ferramenta. Deste modo, é possível beneficiar da grande capacidade de alteração do esboço que a arte digital proporciona, mas também o recurso aos modelos *3D* que viabilizam a construção da composição de forma mais rápida e eficaz. Estes modelos *3D*, proporcionados pela aplicação de desenho e arte digital *Clip Studio Paint*, não só oferecem uma vasta biblioteca de objetos, livres de *copyright*, mas também permitem uma moldagem da anatomia ao gosto pessoal. Utilizo também a biblioteca deste programa, assim como outros recursos de uso livre disponibilizados por outros artistas.

A construção acontece da seguinte forma: os modelos anatómicos e objetos são posicionados individualmente na tela. Após a formatação e colocação dos mesmos, entram as ferramentas de alteração de ângulo de câmara que permitem o ajuste de toda a composição para o ângulo mais próximo da imagem mental concebida por mim, imagem essa que "sabe" antecipadamente como irão ficar posicionados os personagens e os objetos. Tal "imagem" é mentalmente vista em forma tridimensional ao jeito de um palco de teatro.

Todas as composições requerem este tipo de método. A conversa com a minha criança interior e a viagem ao passado através de lembranças é um processo algo demorado, tendo de ser feitas várias idas e voltas a esse local para construir e executar

estas pinturas da forma mais concreta e exata.

Após este processo, o esboço é copiado a lápis para o papel ou projetado em tela via vídeo projetor. Em seguida, é pintado com aguarela ou guache acrílico no caso do suporte ser em papel, ou, em várias camadas de acrílico no caso do suporte ser em tela.



16. Catarina Marques, A Very Merry Unbirthday, Esboço digital

No caso da pintura ser executada em suporte de papel, existindo partes da composição que se entenda serem pintadas para o final, recorro à utilização de uma máscara líquida. Quando se dá o caso de serem vários detalhes ou várias partes da composição que necessitam de ser isoladas, a pintura inicial é feita com guache acrílico diluído com uma generosa quantidade de água, conseguindo-se assim um fim próximo à aguarela. Com este recurso evita-se que a pintura inicial interfira com as camadas subsequentes.

Este processo é indispensável pois o uso do guache acrílico, não obstante o processo da sua diluição ao secar, torna-se inseparável do papel. O comportamento do guache acrílico bem diluído aproxima-se do guache, permitindo com mais facilidade o esbatimento das diferentes cores, produzindo um suave degradê que se aproxima às características do óleo. Devido a ter propriedades semelhantes à tinta acrílica, após a secagem a mesma torna-se inseparável do papel e o uso de água em subsequentes camadas não reativa a tinta colocada anteriormente, algo que acontece com a tinta de guache normal.

Em algumas pinturas de pequenas dimensões, a tinta rosa Ópera de guache acrílico foi usada em grandes quantidades. Esta cor da marca *Holbein Acryla Gouache*, número D 004, foi calculadamente escolhida pelo facto de ter pouca resistência à luz (algo que não é normal, nem desejável na maioria das cores), aproxima-se da cor dada pelos marcadores *highlighter*. Mais em concreto, a sua cor intensa e néon, deve-se à sua fórmula obtida a partir do uso de corantes (ao invés de pigmentos) que com o passar do tempo se vão desvanecendo.

Este rosa Ópera trata-se de uma mistura de BV11 e BR1, normalmente usado em tintas guache pelas suas características efêmeras, mas extraordinariamente vibrantes. Estes corantes retiram as propriedades de resistência à cor e desvanecem-se com o tempo. Ainda que protegida e em ambientes fechados, a sua pouca resistência faz com que a cor desapareça da obra muito rapidamente.

Porém, o desaparecimento da cor Ópera pode diferir de marca para marca, pois cada uma delas possui uma fórmula própria. O objetivo do uso destas cores com corantes e pigmentos pouco resistentes à luz foi o de reproduzir a sensação de desvanecimento relacionado com um dos principais personagens: o coelho cor-de-rosa. A escolha deste recurso pretende coadjuvar o facto de que com o passar do tempo também a presença do personagem desaparecerá. Importa também sublinhar que o objetivo do uso desta cor é a de a associar como elemento simbólico a um personagem. As variantes utilizadas desta cor foram: Rosa Ópera 659, *Sennelier L'aquarelle French Artists' watercolor* Série 2, com os pigmentos Fluo e PR81:1, Rosa Ópera 440, *Winsor & Newton Designers Gouache* série 2, com os pigmentos fluo e pigmentos à base de resina. Os nomes exatos dos pigmentos desta última cor estão listados como não existentes.

Apesar de terem sido utilizadas diferentes marcas da mesma cor (Rosa Ópera 659, *Sennelier L'aquarelle French Artists' watercolor* Série 2, com os pigmentos Fluo e PR81:1, e também Rosa Ópera 440, *Winsor & Newton Designers Gouache* série 2) todas têm a característica de serem frágeis à luz. As discrepâncias existentes entre os rosa Ópera de diferentes marcas, facilitam a variedade na estrutura da composição. Assim, o uso das diferentes cores combinadas entre si torna-se mais eficaz, sendo adicionadas, apenas em casos excecionais, pequenas quantidades de outros pigmentos usados na composição, sendo o azul a cor maioritariamente utilizada.

As propriedades vibrantes desta cor, ainda que temporariamente, realçam uma determinada "luminosidade" e cintilância nas pinturas em suporte de papel branco. E, todas as obras do projeto, sem exceção, dão à luminosidade uma importância vital. A maior ou menor intensidade de luz faz salientar a individualidade dos personagens, a sua interação com os outros personagens e a atmosfera dramática ao jeito de uma peça de teatro ou de uma performance circense.

Sem tirar protagonismo ao rosa Ópera, o azul é uma das mais proeminentes e importantes cores utilizadas neste projeto. Não obstante a existência de vários cambiantes desta cor nas pinturas, na grande maioria dos trabalhos brota o azul. Por exemplo, nas pinturas mais reduzidas, as tonalidades desta cor são o azul Indantreno, o azul Prússia, e o azul Ultramarino. A escolha do azul depende da atmosfera e da personagem.

É frequente o uso do azul em tonalidade mais clara para uma composição com atmosfera noturna. Tal decisão assenta na procura de um céu cintilante oposto ao escuro. De igual modo, tal como a cor rosa Ópera está associada ao coelho cor-de-rosa, o azul Ultramarino e Cobalto Ultramarino são usados em todas as composições com o coelho cor-de-rosa. O objetivo é o de salientar a cor rosa nessas mesmas composições, envolvendo-a assim com azul de tonalidade quente, e mais aproximadas do vermelho, tornando-as mais arroxeadas.

Em contrapartida, qualquer composição que envolva o coelho verde e a bailarina branca durante a sua infância, é mascarada de azuis mais frios e aproximados da tonalidade verde, mais concretamente o azul-Turquesa, azul Phthalo e o azul Prússia, aplicados em reduzidas quantidades para proporcionar profundidade devido à sua escuridão. Esta diferente escolha de paleta tem o intuito de distinguir as diferentes atmosferas. Num primeiro olhar, estas decisões de escolha de cor podem passar despercebidas, contudo, todas as composições e características das pinturas apresentadas neste projeto pedem diversas decisões, contribuindo também as cores para toda uma simbologia.

Esta pintura é um dos exemplos onde diversos rosa Ópera foram utilizados, conjuntamente com o azul-Cobalto Ultramarino (*Rembrandt Artists' quality watercolor,* número 512) e amarelo-claro (*Holbein Acryla gouache* número D 032). As primeiras camadas foram uma combinação de amarelo com rosa ópera da marca *Holbein*.

Semelhante à fórmula anteriormente mencionada, estas primeiras camadas foram diluídas com uma quantidade generosa de água, tornando assim a fluidez da tinta semelhante à aguarela, que, uma vez seca, se torna impenetrável à água, permitindo uma maior fluidez das subsequentes camadas.

Estas duas cores formam um laranja translúcido, que tanto transmite uma sensação de luminosidade à composição, como também salienta um dos mais importantes pormenores e simbolismos anexados ao coelho-cor-de-rosa: o fogo.

O carrossel (também visível em diversas composições do projeto) que aparenta ser extremamente brilhante e dourado exibe um efeito de desvanecimento ou de pouco foco, o que se conseguiu pelo esbatimento das camadas de aguarela nas suas extremidades.

A criação desta ambiência mostra-se indispensável para evidenciar o movimento do mesmo e indiciar a possibilidade de estar em chamas. No entanto, nenhuma chama além da que está segura nas mãos do personagem aparece na pintura. O simbolismo ligado às chamas e ao fogo está presente em diversas pinturas, mas, em algumas obras são propositadamente escondidos ou muito pouco evidenciados.



17. Catarina Marques, Puer Ignis, Aguarela, guache e lápis de cor sobre papel, 410 x 310 mm



18. Catarina Marques, Epitaph, Aguarela, guache e lápis de cor sobre papel, 410 x 310 mm

Aqui, o coelho verde tem uma paleta cromática que contradiz o processo de escolha de cores acima mencionado. Estas foram selecionadas para esta pintura em particular por razões extremamente específicas, o que constitui uma exceção à regra. Como mencionado, as pinturas com este personagem não apresentam qualquer vestígio de rosa Ópera sem ser na sua capa e os azuis escolhidos são tonalidades mais frias e variantes do verde.

No entanto, nesta pintura, pode ver-se uma vasta quantidade das cores rosa Ópera e azul Ultramarino, as quais estão vinculadas às composições do coelho rosa. O segmento da história ao qual esta pintura pertence é uma epifania na qual se expressa aquilo que no fundo sempre se desejou: o perdão. O príncipe encantado aparece manchado de rosa e rodeado de hortênsias azuis e Não-Me-Esqueças (*Forget-me-nots*). A escolha dum campo florido, bem como a seleção das flores aponta para a necessidade de evidenciar que a sua presença não existe no mundo real. O aparecimento do príncipe encantado é como se um sonho ou uma epifania da menina de branco se tratassem. A paleta cromática utilizada vinca o facto que a presença do coelho rosa "manchou" a sua visão do príncipe encantado.



19. Catarina Marques, The Golden Key, Aguarela, guache e lápis de cor sobre papel, 21 X 29.7 cm

Nesta obra - uma das mais importantes sobre o coelho verde (o príncipe encantado) - como mencionado anteriormente, as cores aproximam-se dos tons verdes à exceção da capa rosa, único elemento pertencente a este personagem que contém as cores do seu oposto. Tanto o coelho verde como o coelho rosa têm ambas as cores na sua composição, porquanto ambos foram criados a partir de um peluche pertencente à infância.

Esse peluche, apesar de ser cor-de-rosa, continha pequenos detalhes em verde menta. Essas características nos personagens foram igualmente influenciadas por outros dois objetos da minha infância, que têm um relevo iconográfico nestes personagens. Esses objetos eram dois laços com grandes dimensões, um deles verde menta e o outro rosa. No caso, o interior de cada laço continha a cor oposta, ou seja, o laço verde tinha um interior rosa e o laço rosa tinha um interior verde. Estes dois laços foram essenciais para a criação destes dois personagens que se revestiram através daqueles: o coelho verde com uma capa rosa e o coelho rosa com um enorme laço verde.

Não obstante, a personagem do lado direito, o Peter-Pan, também é representado com vestimentas verdes, evidenciando-se desta forma a paleta cromática deste personagem, conjuntamente com o azul-esverdeado que envolve toda a composição ao seu redor. Em contraste com as pinturas de formato mais pequeno, as de formato maior servem o propósito de criar um afastamento entre o observador e essas obras devido à negatividade que as mesmas encerram.



20. Catarina Marques, My Lullaby, Esboço digital

Esta pintura, como a última desta série, é a maior em termos de tamanho. Intitulada "*That's my lullaby*", esta composição pretende transmitir um misto de sentimentos: desilusão, angústia, perda, frustração e o de que algo poderia ter sido belo não o foi. Centrados na composição, os personagens estão a fazer o papel principal. Eles retratam momentos relacionados com memórias e emoções melancólicas, ainda que tal não se retire num primeiro relance.

Esta pintura termina o capítulo desta história com um final triste. Nela a menina de branco, agora com vestido de bailarina, foi servida de vinho pelo coelho rosa. Encontramos também o carrossel e a casa de bonecas em chamas. No caso do primeiro, a simbologia inerente a este é a sensação de retorno. Apesar de relacionado com a infância e juventude, o retorno transmitido pelo carrossel serve o propósito de ser uma conversa com a criança interior com as idas e regressos ao passado. No caso da casa de bonecas que está em chamas, trata-se da tradução de um sonho. Realço a importância de todo este simbolismo pois o seu propósito é ajudar a compreender a pintura e a sua mensagem.

Muitas destas figuras simbólicas são referentes a determinadas memórias e, portanto, dificilmente terão qualquer outra significância para além da que lhe é dada por mim. É aqui onde o coelho rosa e o cão preto, cruéis para com a menina de branco, conseguem "descansar" pelo facto de terem conseguido desfazer todo um mundo de fantasia no qual aquela menina pretendia viver.

4.

CONCLUSÃO

A investigação desenvolvida bem como o trabalho prático proporcionaram um melhor entendimento da minha posição quanto ao processo artístico. A abordagem das síndromes, ainda que sem o intuito científico, serviu para explicar determinadas sensações e determinados estados emocionais que procurei desenvolver neste projeto. Tal como olhar para um espelho à procura do meu reflexo, procuro-me através da pintura. Esta análise interior permite-me entender os meus próprios sentimentos e transmiti-los na pintura. Este método é essencialmente feito a partir de uma constante viagem ao passado, procurando fragmentos de memórias que muitas das vezes são difíceis de lembrar.

É, portanto, essencial o pensamento constante sobre os mesmos. O meu método de trabalho é uma persistência na procura da imagem ideal para transmitir aquilo que pretendo. Essa imagem ideal passa por várias fases, por esboços constantes e muitas das vezes esses mesmos esboços são abandonados para mais tarde serem novamente recuperados e trabalhados de forma diferente.

Tal como a memória, existem sempre fragmentos que são particularmente fáceis de esquecer, sendo por isso que a reserva destes esboços é essencial. Existe pois, uma grande diferença entre memória e a imagem. A imagem pode ser "consultada" quando se quer. Não há esquecimento. Todos os esboços criados desde o início do projeto, apesar de muitos terem sido abandonados e recuperados para outras ideias, a sua existência continua a ser essencial ao desenvolvimento deste projeto, que fora do contexto académico, continuará em andamento.

Outra das particularidades a mencionar prende-se com a fantasia. Sendo esta algo tão presente quer no trabalho pictórico, quer no enquadramento teórico, pretende-se que o observador se insira nessa mesma fantasia e dê asas ao seu imaginário. Esse é o objetivo do projeto. A viagem ao inconsciente infantil e à fantasia da infância não serve apenas como veículo ao método de criação. A mesma, pretende "incentivar" o observador a posicionar-se e a procurar o diálogo com a sua criança interior, estimulando as memórias da infância e a sensação de nostalgia.

A arte cresce com o artista e é com essa mentalidade que observo e faço o meu trabalho. Permito-me mudá-las, abandoná-las, e permito-me recuperá-las. Esta forma de explorar o meu trabalho proporciona-me a liberdade de expressão que procuro quando desenvolvo este projeto em específico.

Não menos importante é a referência e análise sobre os artistas mencionados. As suas obras ajudaram-me não só a desenvolver uma linguagem própria, mas a entender a construção de composições e a adorná-las com simbologia referente à minha própria estética e interesse pessoal. Sendo a América do Norte e o Japão os maiores núcleos influentes deste movimento artístico - o surrealismo pop - inspirações provindas de ambas as culturas estão presentes no meu trabalho prático. A cultura de *anime* e *manga* foi essencial ao meu desenvolvimento artístico, tal como animações e *cartoons*.

Considero importante salientar estas vertentes que estão na base deste movimento.

Portanto, falar deste movimento, das suas vertentes e do que ele nos transmite é um dos intuitos deste relatório, que à guisa de conclusão, tem por objetivo principal o de destacar a cultura e a imagética infantil, elevando-as às belas-artes, enfatizando o seu poder e influência.

A vida em todas as suas fases molda-nos. Importa então vivê-la, pintando-a.

5.

CATÁLOGO

“The golden daughter” (2021)
Aguarela e guache sobre papel Arches hot pressed,
410 x 310 mm, 300 g



“La promesse de minuit” (2021)
Acrílico sobre tela,
160 x 100 cm



“The pink court” (2021)
Grafite e acrílico sobre madeira,
150 x 100 cm,



“Punishment march” (2021)
Aguarela e guache sobre papel Saunders waterford, St. Cuthberts Mill, 300g
410 x 310 mm



“Puer Ignis” (2021)
Aguarela, guache e lápis de cor sobre papel
Arches satinado, 300g
410 x 310 mm



“A very merry unbirthday” (2021)
Aguarela, guache e lápis de cor sobre papel
Arches grão fino, 300g
410 x 310 mm



“The golden key” (2021)
Aguarela, guache e lápis de cor sobre papel
Arches grão satinado, 300g
410 x 310 mm



“Dawn of the thirteenth moon” (2021)
Aguarela e guache sobre papel Saunders waterford, St. Cuthberts Mill, grão satinado, 300g
410 x 310 mm



“Oh woe is me” (2021)
Aguarela, guache e lápis de cor sobre papel Saunders waterford,
St. Cuthberts Mill, grão satinado, 300g
410 x 310 mm



“Epitaph” (2021)
Aguarela e guache sobre papel Arches grão fino, 300g
410 x 310 mm



“My lullaby” (2021)
Acrílico sobre tela
170 x 110 cm



Instalaçáo expositiva do trabalho prático















6.

ÍNDICE DE IMAGENS

INDICE DE IMAGENS

1. Ryden, M. THE CLOVEN BUNNY, (2013) Óleo sobre painel, 4.25” x 3.5”. Acedido em https://www.markryden.com/cloven-bunny

2. Ryden, M. HEAVEN, (2018) Óleo sobre tela, 16” x 20”. Acedido em https://www.markryden.com/heaven

3. Ryden, M. THE PIANO MAN, (2010) Óleo sobre tela, 50.8 x 76.2 cm, com moldura 73.7 x 99.1 x 7.6 cm. Acedido em https://www.markryden.com/the-piano-man

4. Shimoda, H. Hero of the Dilemma, (2016) Técnica mista, 9.5” x 13”. Acedido em https://www.hikarishimoda.com/#art

5. Shimoda, H. Evolution of the Arbitrator, (2018) Técnica mista, 44.1” x 57.3”. Acedido em: https://www.hikarishimoda.com/#art

6. Milne, B. Who Are We Now?, Acrílico em painel, 12”x12” Acedido em: https://www.brandimilne.com/shop

7. Catarina Marques, Goodnight Sister o’mine, Acrílico em tela, 200 x 150 cm

8. Catarina Marques, Esboço digital

9. Catarina Marques, Dreaming stage, 30 X 40 cm

10. Catarina Marques, The Golden Princess, Esboço digital

11. Catarina Marques, Sketchbook, Grafite sobre papel

12. Catarina Marques, Esboço digital

13. Catarina Marques, Esboço digital

14. Catarina Marques, Oh Woe Is Me, Esboço digital

15. Catarina Marques, La promesse De Minuit, Esboço digital

INDICE DE IMAGENS

16. Catarina Marques, A Very Merry Unbirthday, Esboço digital

17. Catarina Marques, Puer Ignis, Aguarela, guache e lápis de cor sobre papel, 410 x 310 mm

18. Catarina Marques, Epitaph, Aguarela, guache e lápis de cor sobre papel, 410 x 310 mm

19. Catarina Marques, The Golden Key, Aguarela, guache e lápis de cor sobre papel, 21 X 29.7 cm

20. Catarina Marques, My Lullaby, Esboço digital

7.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

Bettelheim, B. (2021). The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales (Penguin Psychology) by Bruno Bettelheim (1991). In The Uses of Enchantment. Penguin; New Ed edition (1991).

Dan, Kiley (1983) The Peter Pan syndrome: Men who have never grown up

Carmen, B. V., & Pepi, S. (1977). História da Literatura Infantil Universal I. Editorial Everest.

Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (1998). Dicionário de Símbolos: Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. In Dicionário de Símbolos: Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números.

Franz, V. M. (1997). Puer Aeternus: A Psychological Study of the Adult Struggle With the Paradise of Childhood.

Jung, C. J., & Kerenyi, C. K. (1969). The psychology of the child archetype by Carl G. Jung (1969–10-01). Em The psychology of the child archetype.

Leigh, E. (2021, March 31). Brandi Milne TAKES OVER Beautiful Bizarre Socials – Beautiful Bizarre Magazine. Beautiful Bizarre Magazine. https://beautifulbizarre.net/2021/03/31/brandi-milne-take-over

Ryden, M., & Byrne, J. D. (2016). Mark Ryden. Pinxit. TASCHEN.

Vygotsky, Lev Semenovicth (1930) Imaginação e Criatividade na Infância

Brandi Milne, Portfolio e website. Disponível em: http://www.brandimilne.com

Rundell, Katherine (2019) Why You Should Read Children's Books Even Though You Are So Old and Wise

Hikari Shimoda, Portfolio e website. Disponível em: https://www.hikarishimoda.com

Ryden, Mark, Portfolio e website. Disponível em: https://www.markryden.com/index.html

Ryden, Mark, ARTIST STATEMENT - “MEAT” - OCTOBER (2001). Disponível em: https://www.markryden.com/biography/statements/meat.html

Hannah Rose Prendergast, Hidden Meanings in the Work of Mark Ryden. Disponível em: www.hannahroseprendergast.com/hidden-meanings-mark-ryden

Kim, Seung Lim, Pop surrealismo. Disponível em: www.search.proquest.com/openview/4873d722a23c7bb49b2ad95ed-628e47d

Kordic, Angie, What Is the Lowbrow Art Movement? When Surrealism Took Over Pop. Disponível em: www.widewalls.ch/lowbrow-art-pop-surrealism

8.

ANEXOS


O Mundo pode acabar
O meu carrossel de angustia
gira sem parar
enquanto eu, abraçada ati
vou continuar a dancar
ao som dos violinos,
que me fazem chorar.


This world you're living in
is not a place for someone like you
let me take you home...
tu fazes-me
querer ser boa,
fazes-me a
vontade de
querer ver o bem
em tudo, o
que há de
mau

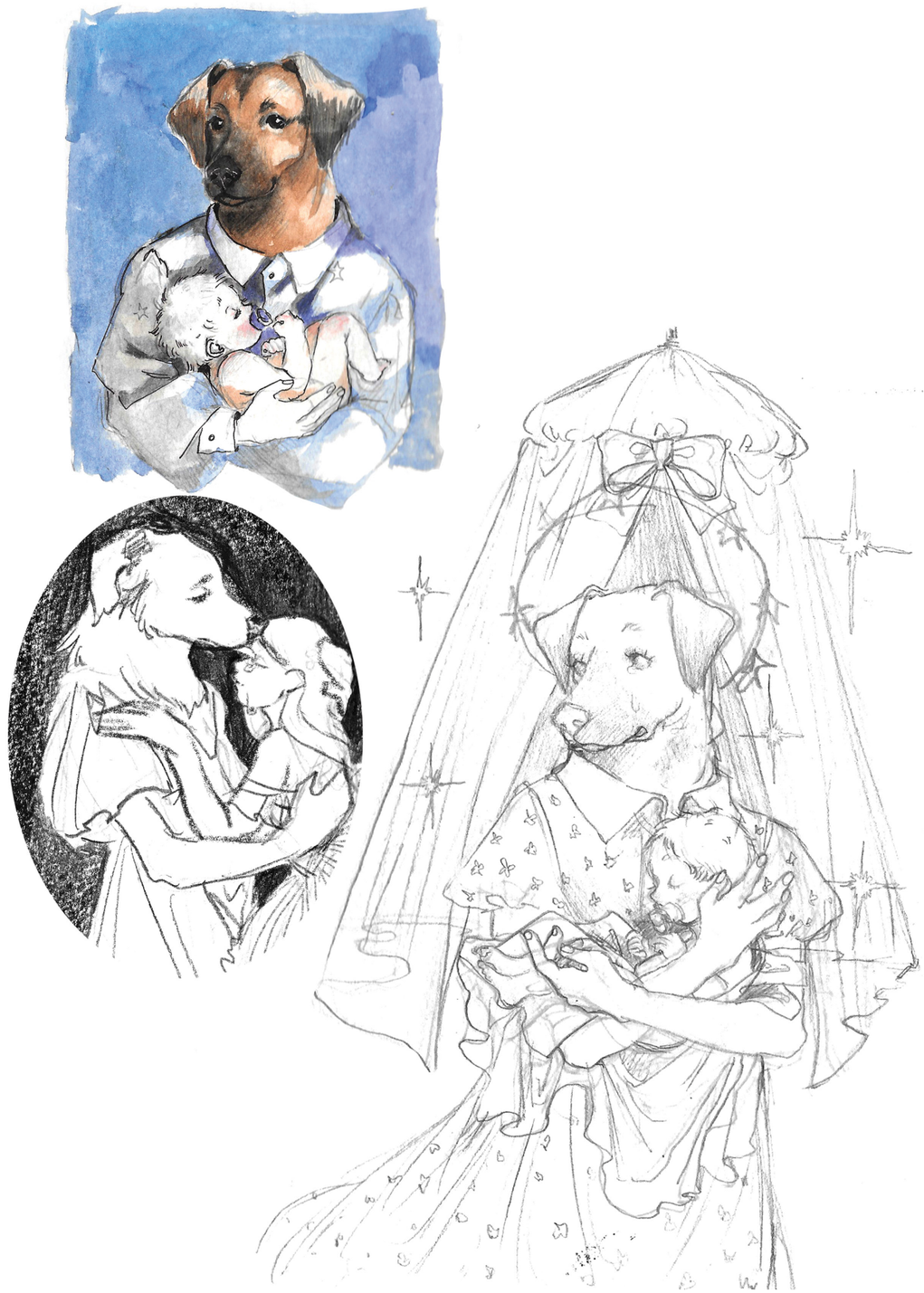








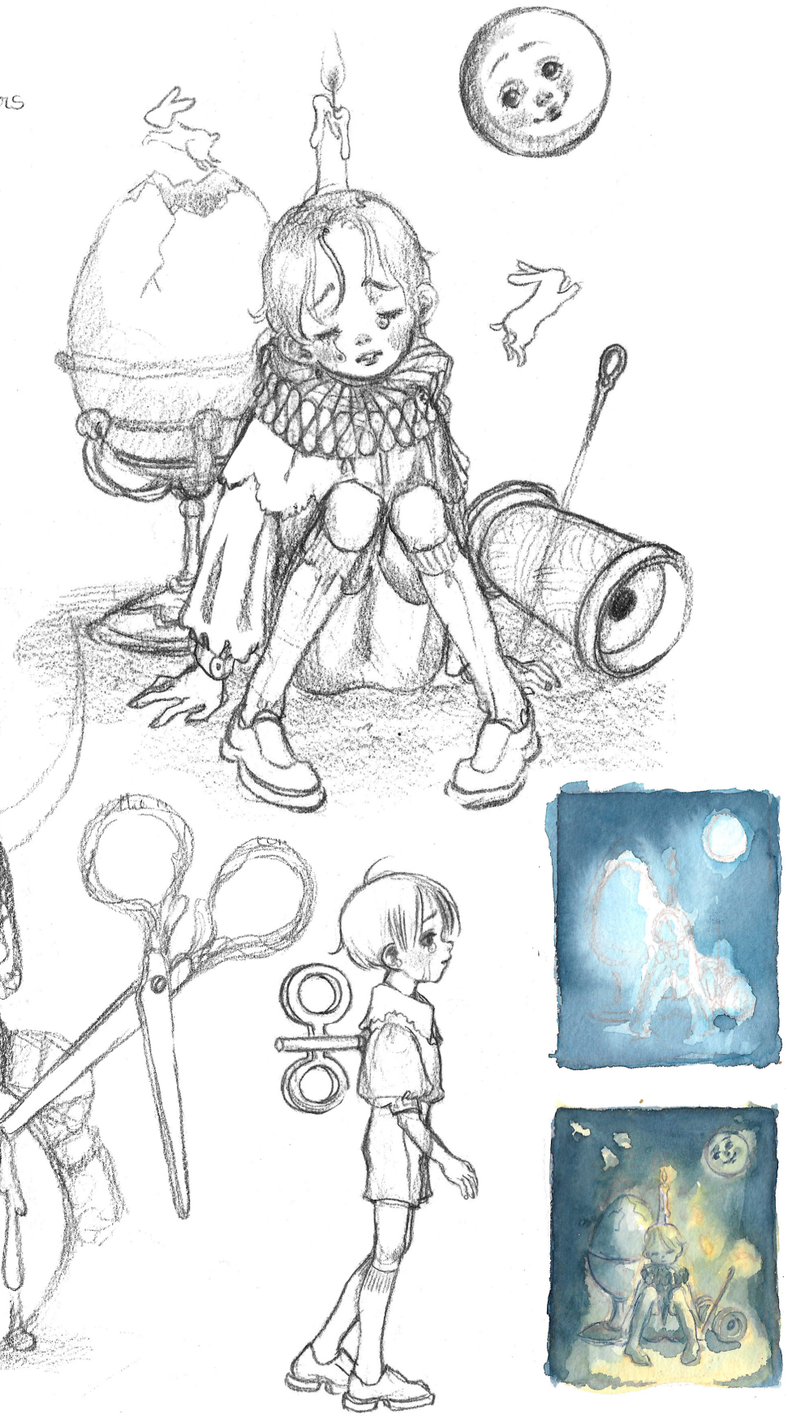





The dream man's coming on a train of ears
With moonbeam windows and his wheels of stars
So kiss your mommy and kiss your pa
Then all on board you little ones

The railroad track, it is a Railroad bright
That runs right up into the starry night
So come you little ones have no fear
The man in the moon is the engineer

Hush! There comes the dream man

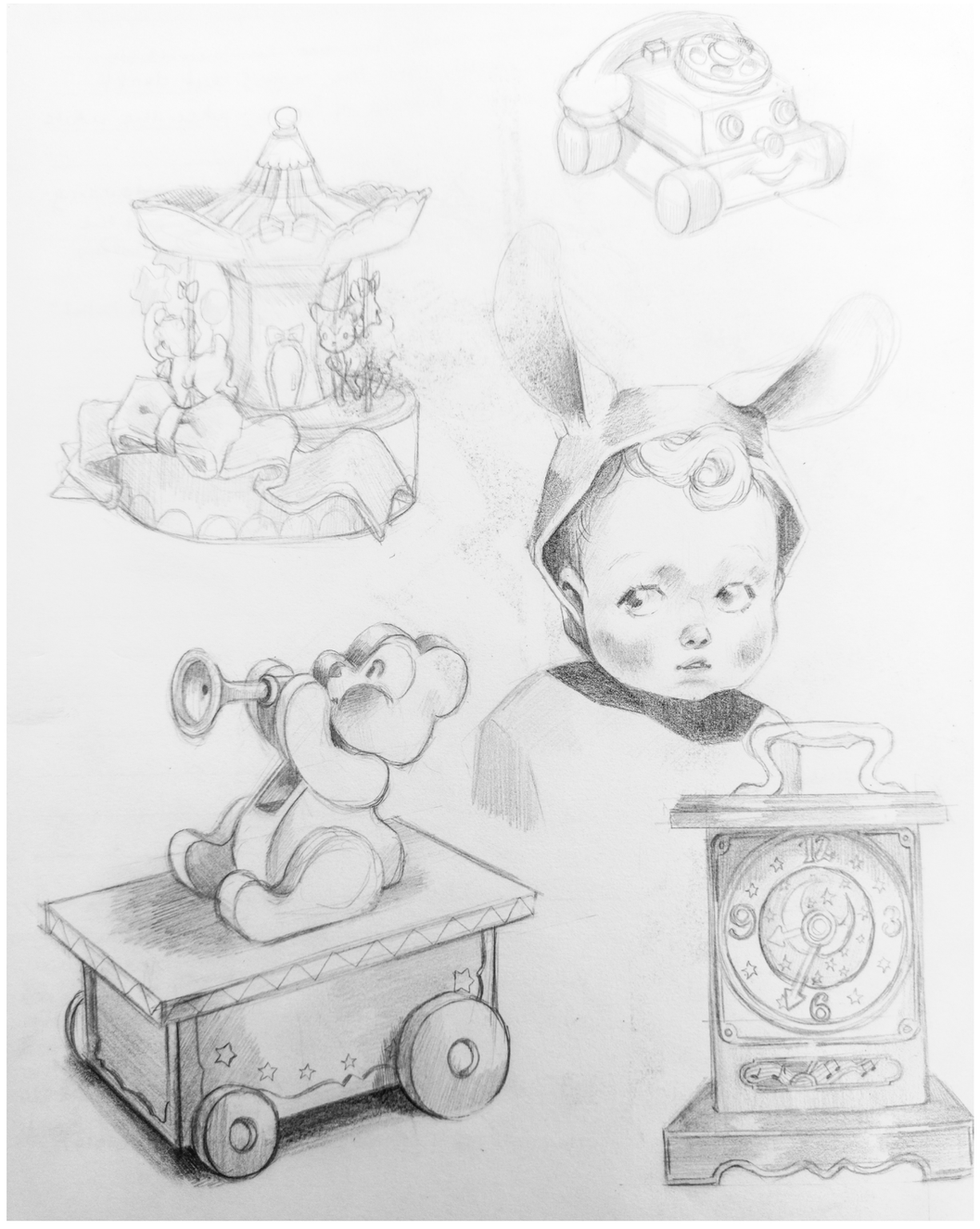















→ Méliès was probably the first to Realize that cinema offered a Practical way in which time and Space could be manipulated, through tricks
Realized it and it possible to Dream in Color.
→ Candido ophiusus Veltaure








- Peter Pan syndr
men who never
Dan Kaley
- Peter Pan syn
an overview
- Loneliness
- Narcissism
- A Máscara
- criação do pers
Como parte d
eu próprio
- Personagens
Máscara
- O Mundo
- imagéhica
Fushigi
(Nagi noda /
Psicolog
Psicologi
Psicolo






☆ Dream Lantern
→ how to deal with loneliness
- Emotional first aid (guy winch)
- Loneliness (John t. cacioppo & william patrick)








Peter pan sindrome
psicologia
infancia (o eu criança)
Sonho / palco (o tempo passado como estivesse congelado)
Nostalgia – encarar o passado
vivenciá-lo novamente















