

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

THAYNARA RODRIGUES SANTOS FEITOSA

PERSONAGENS EM CORES: HORROR E CRIAÇÃO USANDO
FANZINES COMO SUPORTE

Goiânia

2024



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome completo da autora: **THAYNARA RODRIGUES SANTOS FEITOSA**

Título do trabalho: Personagens em Cores: Horror e Criação usando Fanzines como suporte

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(a)(s) autor(a)(es)(as) e ao(a) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Adriana Aparecida Mendonca**, Assistente, em 16/12/2024, às 17:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Thaynara Rodrigues Santos Feitosa**, Discente, em 16/12/2024, às 18:29, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5045319** e o código CRC **DCEFE888**.

Referência: Processo nº 23070.015726/2024-02

SEI nº 5045319

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

THAYNARA RODRIGUES SANTOS FEITOSA

**PERSONAGENS EM CORES: HORROR E CRIAÇÃO USANDO
FANZINES COMO SUPORTE**

Trabalho de conclusão de curso de graduação
apresentado à Faculdade de Artes Visuais da
Universidade Federal de Goiás, para obtenção
do grau de Bacharel em Artes Visuais.
Orientadora: Dra Adriana Aparecida Mendonça

Goiânia
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Feitosa, Thaynara Rodrigues Santos
Personagens em cores: [Manuscrito]: horror e criação usando fanzines
como suporte / Thaynara Rodrigues Santos Feitosa. - 2024.
CXXI, 121 f.: 2024

Orientadora: Prof(a). Dra. Adriana Aparecida Mendonça
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Artes Visuais, Goiânia, 2024.
Bibliografia.

1. Cor. 2. Fantasia. 3. Narrativa Visual. 4. Horror. 5. Fanzine.

I. Mendonça, Adriana Aparecida, orient. II. Título.

CDU 73



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos treze dias do mês de dezembro do ano de 2024 iniciou-se, às oito horas no Auditório da FAV/UFG, a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado "PERSONAGENS EM CORES: HORROR E CRIAÇÃO USANDO FANZINES COMO SUPORTE", de autoria de **Thaynara Rodrigues Santos Feitosa**, estudante do curso Artes Visuais - Bacharelado, da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG). Os trabalhos foram instalados pela orientadora e presidente da banca, Profa. Dra. **Adriana Aparecida Mendonça** (FAV/UFG), com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Prof. Dr. **EDGAR SILVEIRA FRANCO** (FAV/UFG) e Profa. mestra **RACHEL COSME SILVA DOS SANTOS**. Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição da estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota (N2) à estudante, com base nos critérios presentes na Ficha de Avaliação do TCC, considerando o TCC **Aprovado**.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Adriana Aparecida Mendonça**, **Assistente**, em 17/12/2024, às 18:46, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco**, **Professor do Magistério Superior**, em 18/12/2024, às 11:52, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rachel Cosme Silva Dos Santos**, **Usuário Externo**, em 20/12/2024, às 09:31, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5035424** e o código CRC **7A8A0A36**.

Agradecimentos

Agradeço profundamente aos meus pais, Fernando e Ana Lúcia, que são minha base, sempre me apoiando com amor e fé inabaláveis. À minha orientadora, Adriana Mendonça, que enxergou em mim algo que, às vezes, nem eu conseguia ver.

E, especialmente, às minhas amigas Bruna e Letícia, que coloriram meus dias com sua presença, me apoiaram e mostraram que a verdadeira amizade sempre resiste aos ventos mais difíceis. Com vocês, nunca faltaram brilho, fantasia e cor. Obrigada por estarem comigo.



Narrar é narrar-se

Clarice Lispector

Resumo

Esta pesquisa explora a minha produção artística através da fantasia, o horror e a aplicação de cores. Promovendo uma expressão artística no campo das artes, refletindo sobre as experiências que inspiram meu trabalho e contribuindo para a discussão sobre o processo criativo contemporâneo. Baseio-me em situações de experiências pessoais e emoções correlacionadas. Com apoio em diverso referencial bibliográfico sobre ficção, narrativa visual, cor e fanzines, desenvolvi tendo o fanzine como suporte para experimentação e criação de narrativas de horror que inclui criação de personagens e estudos de uma paleta específica para este.

Palavra-chave: cor, fantasia, narrativa visual, horror, fanzine.

Abstract

This research explores my artistic production through fantasy, horror, and the application of colors. It promotes artistic expression within the arts, reflecting on the experiences that inspire my work and contributing to the discussion of contemporary creative processes. It is based on personal experiences and related emotions. Supported by a diverse bibliographic framework on fiction, visual narrative, color, and fanzines, the research used the zine as a medium for experimentation and the creation of horror narratives, including character design and the study of a specific palette for this purpose.

Keywords: color, fantasy, visual narrative, horror, fanzine.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1. FONTES DE INSPIRAÇÃO E SUAS IMPLICAÇÕES NO PROCESSO CRIATIVO... 14	
2. NARRATIVAS EM COR.....	30
2.1 Personagens literários e visuais na fantasia.....	34
3. O FAZER ARTÍSTICO.....	44
3.1 Experimentação.....	45
3.2 Concept Art: Obra.....	52
3.3 Concept art: Personagens.....	56
3.4 Fanzines E Cores.....	76
3.4.1 Fragments of Me.....	78
3.4.2 The Show.....	83
3.4.3 Fissures Of Sky.....	90
CONCLUSÃO: OS LIMITES DA EXPLORAÇÃO NÃO EXISTEM.....	118
REFERÊNCIAS.....	119

INTRODUÇÃO

Criar é um ato que complementa o fazer, aqui, posso viajar por universos inteiros de possibilidades, transformando inspirações em algo único. Como nos lembra Cecília Salles (2004), a criação artística é um processo que se revela através de gestos e decisões, no qual o artista interage com suas próprias experiências e emoções, entre acertos e erros, dando forma ao que antes era apenas uma ideia nebulosa.

Desde cedo, eu costumava explorar os mundos que a literatura, o cinema e os jogos me ofereciam. Obras como *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll (1865), *A Noiva Cadáver* (2005), de Tim Burton, *Coraline* (2009), de Neil Gaiman, e o jogo *Ib* (2012), de Kouri, eram portais para esses lugares em que a fantasia e o surreal caminhavam juntos. Nessas experiências, eu me transportava para universos em que o impossível ganhava forma. Sempre que retornava dessas viagens, sentia uma vontade incontável de criar algo próprio, de construir um mundo em que as ideias e os sentimentos que carrego encontrassem um lugar para se expressar.

O objetivo deste trabalho de conclusão de curso foi explorar o processo criativo a partir dessas influências, transformando-as em expressão. Busquei expandir o olhar sobre o que me move a criar, com um foco especial na fantasia, no horror e na aplicação intensa das cores, para que a obra se tornasse um convite a um universo subjetivo. A cor, como aprendi com autores como Eva Heller (2014) e Peter Boerboom (2017), é uma linguagem própria, que comunica emoções e sensações profundas. Essa abordagem é ainda mais rica quando inspirada em artistas como Ernst Kirchner, Roy Lichtenstein e Yayoi Kusama, cujos contrastes entre tons saturados despertam sentimentos e impulsionam a narrativa visual. Além disso, trago a influência de Alexandre Cabanel para explorar o dramático e o suave presentes em suas obras.

Sendo assim, a estrutura do trabalho está organizada em três capítulos distintos, cada um abordando um aspecto específico do tema central, nos quais estabeleci um diálogo entre o referencial teórico e a minha prática como ilustradora.

O primeiro capítulo, "Fontes de Inspiração e Suas Implicações no Processo Criativo", explora as principais influências que compõem minha visão criativa, mergulhando no impacto das obras que moldaram meu imaginário. Para discutir as cores nas obras

escolhidas como inspiração, cito Eva Heller (2014).

No segundo capítulo, "Narrativas em Cor", exploro a narrativa e a construção de personagens no cinema, nas HQs e nos jogos. Apresento meu olhar sobre as cores dessas obras e algumas experimentações baseadas nelas. A análise abrange tanto os aspectos estéticos quanto os simbólicos das cores, além da fantasia como força impulsionadora. Para isso, trago as ideias de Bruno Munari (1977) e Tzvetan Todorov (1970), abordando a fantasia como gênero.

No terceiro capítulo, "O Fazer Artístico", volto meu olhar para o meu próprio processo criativo: a experimentação, o diálogo entre técnica e emoção, e o uso de metáforas visuais para construir personagens que habitam um universo de cores complementares. Aprofundo-me na concepção dos fanzines como uma prática de experimentação. Nesse ponto, as ideias de Márcio Sno (2015) fornecem uma base essencial para compreender a criação dos fanzines, aos quais recorro para demonstrar como essa prática serve de suporte ao meu processo criativo.

O caminho que esta pesquisa traça é o de um retorno a essas viagens internas, trazendo o subjetivo para o campo do visível e do compartilhável. É uma jornada para dentro e para fora ao mesmo tempo, em que o sonho e a experiência se misturam, e a fantasia encontra novas formas de se expressar.

Por fim, concluo meu trabalho apresentando a narrativa em três fanzines.

Eu queria encontrar uma maneira de recitar uma série de histórias, uma após a outra, em lugar de falar na linguagem condensada da pintura. Eu queria espalhar, recolher e então amarrar história e imagens em uma coisa só, Queria ser uma pintora e contadora de histórias. LEE (2012, p.159)

1. FONTES DE INSPIRAÇÃO E SUAS IMPLICAÇÕES NO PROCESSO CRIATIVO

Ao longo da minha jornada artística, mergulho em universos de cores que, junto com a fantasia, criam mundos que desafiam a lógica e convidam à imaginação. Neste capítulo, compartilho as inspirações que moldaram minha prática, revelando como artistas tocaram meu coração e despertaram minha criatividade.

O ato de criar sempre esteve presente em minha vida. Quando criança, eu olhava para obras com extrema admiração e pensava repetidamente: "Um dia, vou criar algo tão bom quanto isso." Apenas consumir as obras não era suficiente; eu precisava criar, conceber uma história, uma obra própria. No início, eu escrevia poemas inspirados em filmes e músicas do movimento gótico, como *Drácula* de Bram Stoker (1992), *A Colina Escarlate* (2015) e na melancolia característica desse movimento. Cada novo poema era como uma parte de mim se revelando, mas, ainda assim, faltava algo.

A escrita é poderosa, mas foi ao desenhar que descobri uma liberdade maior para fluir. A criação visual me permitiu dar vida aos meus pensamentos de uma maneira que as palavras não conseguiam. Lápis e tintas tornaram-se extensões das minhas emoções; o traço me conectava mais profundamente ao que eu desejava expressar. Para mim, bastava um lápis, papel e um pouco de imaginação para que as ideias fluíssem naturalmente.

Ao começar a jogar RPG (Role Playing Game) por turnos com temas variados, descobri uma nova paixão: criar fichas detalhadas de personagens e ilustrá-las. Eu adorava pensar nos conceitos, expressões e peculiaridades que tornavam esses personagens únicos, capturando nos detalhes o que os fazia especiais.

Crescendo no interior de Goiás, tive pouco acesso a museus ou eventos artísticos, o que dificultou minha percepção sobre erros e acertos. Considero que isso atrasou meu processo artístico.

Autores como Junji Ito e seus contos macabros tornaram-se presença constante nas minhas leituras. No entanto, sentia falta de algo nessas histórias: as cores. Mesmo no horror, percebia a ausência de cores como um vazio, o que me levou a jogar jogos narrativos de terror, como *Ib* (2012), *Fran Bow* (2015) e *Alice: Madness Returns* (2011).

Ainda que por um tempo eu tenha voltado apenas ao consumo, a vontade de criar continuava latejando dentro de mim. Foi assim que retomei a criação, agora com uma forte influência do horror e das cores.

Eva Heller (2014) propõe que as cores desempenham um papel fundamental na maneira como percebemos o mundo ao nosso redor, influenciando nosso humor, atitudes e comportamentos. Sua teoria destaca a importância cultural e emocional das cores, demonstrando como tonalidades diferentes podem comunicar mensagens diversas e despertar sentimentos específicos. Ao longo de sua obra, Heller apresenta um estudo profundo sobre a simbologia das cores, as associações culturais e individuais, além de investigar como as cores interagem umas com as outras.

Artistas como Ernst Ludwig Kirchner, Alexandre Cabanel, Roy Lichtenstein e Yayoi Kusama ilustram bem essas ideias em suas obras. Kirchner, um dos principais representantes do expressionismo, usava cores intensas e contrastes para transmitir emoção. Trabalhos como *Colorful Dance* e *Portrait of Geda* mostram sua abordagem única ao explorar os contrastes cromáticos.

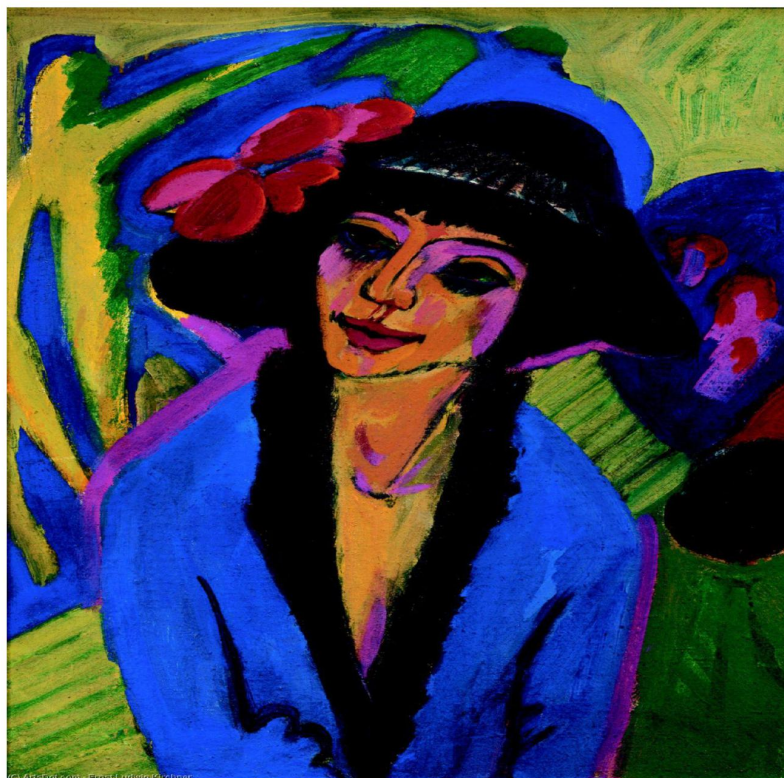


Figura 1. KIRCHNER, Ernst. *Portrait of Gerda*. 1914. Óleo sobre tela, 70 x 57 cm, Von der Heydt Museum, Wuppertal, Germany.

Em *Portrait of Gerda* (1914), Kirchner utiliza uma paleta de cores saturadas e contrastantes, abandonando os tons naturais em favor de uma abordagem subjetiva para capturar a essência e a personalidade da figura retratada. O azul domina o quadro, envolvendo a mulher e contrastando com as cores quentes de seu rosto. Esse azul cria um efeito calmante, intensificando a composição e proporcionando uma sensação de profundidade.

A pele de Gerda é representada em tons de laranja e rosa, destacando-se contra o azul frio de sua roupa e o fundo verde. Essa escolha cromática direciona o olhar para as expressões faciais da figura, ressaltando sua presença. A flor no chapéu, pintada em um vermelho vibrante, adiciona um contraste marcante com o fundo, conferindo à obra um equilíbrio visual dinâmico.

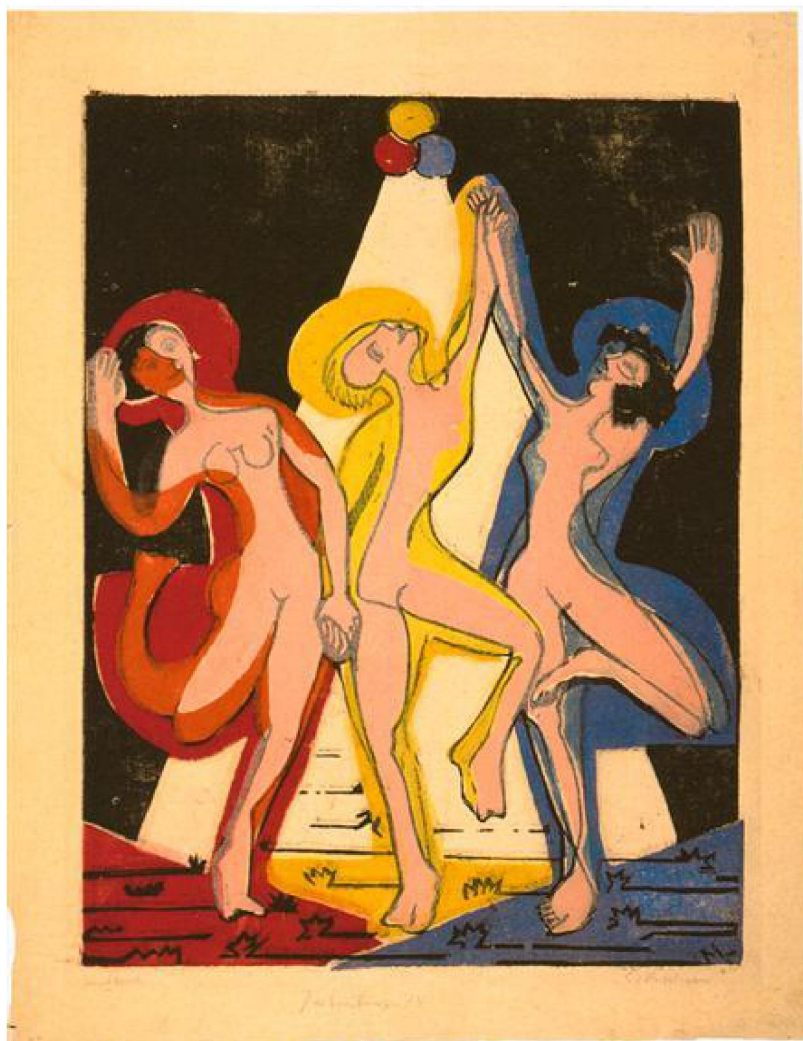


Figura 2. KIRCHNER, Ernst Ludwig. *Colorful Dance*. 1933. Óleo sobre tela. 50 x 35,5 cm. Städel, Frankfurt am Main, Germany.

A obra *Colorful Dance* (1933), de Ernst Ludwig Kirchner, é uma manifestação brilhante do uso das cores primárias – vermelho, azul e amarelo – que, em sua combinação, definem a estética vibrante da peça. Kirchner utiliza essas cores de maneira audaciosa para transmitir a intensidade da experiência humana e a dinâmica da dança, transformando a tela em um espaço pulsante de movimento.

As cores primárias, fundamentais em qualquer paleta, são empregadas na obra para provocar uma resposta emocional no espectador. O vermelho, que se destaca de forma marcante, simboliza paixão e energia. Kirchner o utiliza para capturar o fervor e a intensidade da dança.

O azul, tradicionalmente associado à serenidade, contrasta com a vivacidade do vermelho. Aqui, ele sugere profundidade, servindo como um contraponto que equilibra a obra. O contraste entre o vermelho vibrante e o azul tranquilo direciona o olhar do espectador, reforçando o dinamismo da composição.

O amarelo, por sua vez, aparece como um elemento de luminosidade e otimismo. Kirchner emprega essa cor para criar pontos de destaque que atraem o olhar e equilibram a intensidade do vermelho e do azul. Associado à felicidade, o amarelo infunde a obra com leveza, suavizando a dramaticidade das outras cores. Na interação entre o amarelo e o vermelho, nuances de laranja aparecem, especialmente nas áreas da bailarina vestida de vermelho, reforçando a coesão entre os elementos cromáticos.

A interação das cores primárias intensifica a sensação de movimento, capturando a fluidez das dançarinas cujas figuras parecem se fundir em um turbilhão de tonalidades. As cores entrelaçam-se e se sobrepõem, sugerindo uma dança contínua, em que o movimento é tanto físico quanto emocional. Essa escolha cromática contrastante permite que o espectador sinta a música e o ritmo da dança, quase como se fosse transportado para dentro da composição.

A disposição das cores em *Colorful Dance* também reflete a tensão entre o indivíduo e o coletivo, com as dançarinas se mesclando em uma massa de cores vivas que simbolizam tanto a unidade quanto a diversidade da experiência humana. Kirchner transforma a tela em um espaço de expressão, no qual a cor se torna um veículo para a sensação de liberdade e exaltação.



Figura 3. CABANEL, Alexandre. Death of Francesca da Rimini and Paolo Malatesta 1870. Óleo sobre tela. 255 x 184 cm. Musée d'Orsay, Paris.

Ao contrário da paleta mais clara e luminosa de Ernst Kirchner, Alexandre Cabanel, em obras como *Death of Francesca da Rimini and Paolo Malatesta* e *Fallen Angel* (1870), adota uma paleta mais sombria e contrastante. Essa escolha cromática intensifica o drama e a emoção, aproximando sua obra das tendências estéticas de sua época.

A cor vermelha predominante na capa de Paolo, de acordo com Heller (2014), simboliza paixão e sangue. Neste contexto, representa a intensidade do amor que levou os amantes à tragédia. O vermelho contrasta com as demais cores mais suaves, enfatizando a violência do ato e conferindo um tom dramático à composição.

O amarelo do vestido de Francesca é uma cor ambígua. Por um lado, pode simbolizar luz, esperança e felicidade; por outro, como destaca Heller (2014), também está associado à traição e à covardia. Essa dualidade reflete a posição de Francesca como vítima, ao mesmo tempo trágica e vulnerável.

Os tons terrosos e escuros presentes no ambiente, como o marrom do chão e os tons acinzentados e pretos das paredes, manifestam uma sensação de decadência e passagem do tempo. O preto, embora não predominante, desempenha um papel essencial na composição. Ele é utilizado para criar sombras e contrastes, intensificando a dramaticidade da cena. Segundo Heller (2014), o preto simboliza morte, fim e desconhecido, remetendo ao destino inevitável dos amantes.

A combinação dessas cores cria uma atmosfera carregada de emoção. O vermelho vibrante da capa de Paolo contrasta com a palidez da pele de Francesca, enfatizando tanto a violência do ato quanto a fragilidade da vida.



Figura 4. CABANEL, Alexandre. *Fallen Angel*. 1868. Óleo sobre tela 120,5 x 196,5 cm. Museu Fabre, França.

Nessa obra, o azul domina o céu e envolve os anjos ao fundo, criando uma sensação de vastidão. Enquanto Peter Boerboom (2017) questiona se o azul se torna mais frio à medida que se clareia, diria que nesta obra o tom azul claro e distante transmite uma sensação de frieza e afastamento. Esse azul simboliza o divino, invocando a distância de um paraíso perdido. O tom melancólico sugere uma separação espiritual: um céu que não acolhe, mas apenas observa.

O anjo central é pintado em tons amarelados, com uma pele que mescla nuances de amarelo pálido e marrom claro. Esses tons terrosos conferem à figura uma natureza mais mortal, sugerindo que o anjo foi afastado do divino e está “manchado”. Heller (2014) afirma que o amarelo pálido pode estar associado ao traidor. Contudo, a iluminação da pele contrasta com o amarelo, refletindo um azul gélido – o mesmo que domina o céu. Suas asas mesclam cores escuras, como acinzentado e azul, oscilando entre a corrupção e a pureza. Esse tom desbotado nas asas parece indicar que a essência divina foi corroída.

O ruivo dos cabelos do anjo traz um toque de rebeldia à pintura. Heller (2014) aponta que, na Idade Média, cabelos ruivos eram associados a bruxas, enquanto homens ruivos eram frequentemente vistos como figuras demoníacas. Essa característica reforça a associação da figura com Lúcifer e sua queda. O vermelho, segundo Heller, é uma cor carregada de sentimentos intensos – de amor, ódio e transgressão. Nesse contexto, o vermelho encarna a fúria e a rebeldia contra a ordem divina. Ele remete ao fogo do espírito indomável do anjo, que desafiou a autoridade superior e agora carrega em sua aparência a marca dessa transgressão.

Os cabelos vermelhos sugerem uma força que resiste a se apagar – um fogo que não é apenas físico, mas que consome a alma do anjo caído. Assim, o vermelho pode ser interpretado como a manifestação externa da angústia interna da figura.

Iluminado por uma luz vermelha, o olhar do anjo captura uma expressão de ira e revolta. Seus olhos, profundos e penetrantes, desafiam as amarras de seu destino. A postura e o semblante expressam dor e, paradoxalmente, expressa uma determinação indomável. É um fogo que destrói, ao mesmo tempo que renova.

Para mim, o olhar do anjo é a parte mais marcante da obra. Não vejo apenas ódio; vejo o fogo da vida – uma energia que, marcada pela destruição, carrega a possibilidade da reconstrução. Em *Fallen Angel*, não percebo apenas a tristeza de um ser exilado, mas a grandiosidade de sua rebeldia. Não é apenas o corpo de um anjo caído, banido e frágil, mas de um ser que, ao enfrentar sua própria queda, ascende de uma forma diferente.

O anjo caído, portanto, não é apenas um símbolo de desobediência, mas de um poder inquebrantável. Mesmo destituído de sua condição celestial, ele não se rende; continua, com olhos flamejantes, a desafiar o que lhe foi imposto.



Figura 5. LICHTENSTEIN, Roy. Oh, Jeff... I Love You Too... But.... 1964. Óleo e tinta magna sobre tela, 121,9 x 121,9 cm. Museu Thyssen-Bornemisza, Madrid.

O movimento *Pop Art*, surgido nas décadas de 1950 e 1960, desafiou as convenções artísticas ao celebrar elementos da cultura de massa e da vida cotidiana. Seus artistas buscaram aproximar a arte da realidade popular, explorando temas como consumo, publicidade e celebridades, em uma crítica e celebração simultâneas da sociedade moderna. Com cores saturadas e visuais icônicos, o *Pop Art* revolucionou o modo de ver e produzir arte, privilegiando imagens de objetos comuns – como latas de sopa, quadrinhos e propagandas – e inserindo-os em galerias como um ato de provocação e reflexão.

Entre seus artistas mais notáveis está Roy Lichtenstein, cujo trabalho se destacou pela utilização de técnicas e estéticas dos quadrinhos, especialmente o uso dos pontos Ben-Day e traços pesados que remetem à impressão gráfica. Lichtenstein reinventou cenas banais e emotivas dos quadrinhos, como nas obras *Whaam!* e *Drowning Girl*. Ele transformou fragmentos de narrativas triviais em símbolos que questionam o papel da comunicação na era moderna.

A obra *Oh, Jeff... I Love You Too... But...* (1964), de Roy Lichtenstein, explora o impacto das cores, intensificando a dramaticidade da cena por meio de contrastes saturados e escolhas cromáticas estratégicas. O vermelho e o amarelo dominam a composição, enquanto o preto contorna a personagem com linhas pesadas e bem definidas, amplificando a expressividade do olhar e dos lábios.

Eva Heller oferece uma perspectiva interessante para aprofundar a análise das escolhas cromáticas de Lichtenstein. Em seu livro *Psicologia das Cores*, Heller (2014) afirma que a combinação de amarelo e preto é uma das mais “berrantes” e chamativas, frequentemente associada à urgência e ao perigo. Na obra de Lichtenstein, o uso do amarelo nos cabelos, delineado em preto, cria um efeito de destaque poderoso. Essa combinação atua como um sinal de alerta visual, intensificando a tensão emocional representada na imagem.



Figura 6. LICHTENSTEIN, Roy. Look Mickey. 1961. Óleo sobre tela, 101,6 x 127 cm. Coleção particular.

Na obra *Look Mickey* (1961), Roy Lichtenstein faz uso das cores primárias – azul, vermelho e amarelo – para captar a essência dos personagens e a estética dos quadrinhos. O azul da roupa do Pato Donald destaca-se no centro da tela, conferindo ao personagem uma presença cômica e vibrante. O contraste entre o azul do Donald e o vermelho da roupa de Mickey cria um impacto visual que reforça a expressividade da cena. Essa interação cromática não só dá vida à composição, como também enfatiza a personalidade caricata dos personagens e a situação humorística em que estão inseridos.

Além disso, o amarelo, presente nos detalhes de ambos os personagens e no fundo da cena, atua como uma base que acentua ainda mais o contraste entre o azul e o vermelho. Essa combinação de cores primárias, típica da estética dos quadrinhos, atrai o olhar do espectador e reforça a linguagem visual direta e acessível que caracteriza a obra de Lichtenstein.



Figura 7. KUSAMA, Yayoi. Infinity Mirror Room. 1965. Instalação, arte conceitual, arte feminista.

Yayoi Kusama é uma artista japonesa cuja obra materializa questões psíquicas em formatos visuais. Suas criações alternam entre pintura, escultura, instalação e performance, todas marcadas por uma estética psicodélica e pela repetição obsessiva de padrões, especialmente pontos e formas de cogumelos. Nascida em Matsumoto, no Japão, em 1929, Kusama desafiou as convenções de sua cultura natal com uma audácia que me intriga, traçando uma trajetória polêmica e fascinante no cenário internacional da arte contemporânea.

A obsessão por traços repetitivos, que se tornaram sua marca registrada, é uma expressão direta de suas lutas internas. Kusama, ao falar abertamente sobre seus transtornos mentais, revela como esses padrões traduzem seu universo psicológico em manifestações visuais. Suas obras convidam o espectador a entrar em um espaço mental no qual o belo e o perturbador coexistem. Kusama não teme expor suas fissuras, transformando suas obsessões em algo palpável, o que me leva a refletir sobre nossas próprias fragilidades e como podemos converter nossas dores em formas de expressão, esperando que alguém, em algum momento, nos enxergue com todas as cores e cicatrizes.

Na instalação *Infinity Mirror Room*, Kusama utiliza uma paleta de cores cuidadosamente escolhida para intensificar o impacto psicológico da obra. O espaço é preenchido por formas cilíndricas macias, brancas com bolinhas vermelhas, que se repetem ao infinito por meio dos espelhos.

O branco, predominante como cor de fundo nas esculturas, simboliza neutralidade e vazio. Ele atua como uma tela que amplia a percepção dos pontos vermelhos, criando uma atmosfera limpa, mas hipnotizante. O observador é sugado para um ambiente sem começo nem fim aparentes. O branco oferece uma base que torna o vermelho ainda mais pulsante e intenso, reforçando a sensação de vastidão e repetição infinita.

O vermelho, por sua vez, é o elemento central e atua como um destaque visual instigante, carregado de vitalidade e desejo. Ao mesmo tempo, provoca inquietação, sugerindo uma repetição obsessiva que reflete o estado psicológico de Kusama e suas alucinações. As bolinhas vermelhas parecem "infestar" o espaço, expandindo-se num ciclo interminável.

No centro da obra está o corpo de Kusama, vestida de vermelho. Aqui, seu corpo torna-se parte da instalação, transbordando entre o visceral e o sublime. Quando ela se deita, envolta pelo vermelho, ela se transforma na própria arte, um corpo imerso no espaço e no tempo. A força da cor chama nossa atenção para sua presença física, intensificando a dicotomia entre o vazio branco e o caos inquietante das bolinhas vermelhas.

A mistura entre branco e vermelho é profundamente intrigante para mim: é a calma e a intensidade coexistindo no mesmo lugar. Se a instalação fosse completamente branca, transmitiria uma sensação de serenidade. Mas as bolinhas vermelhas, juntamente com a própria artista embainhada no vermelho, criam uma inquietação palpável, como se estivéssemos paralisados em meio ao caos.

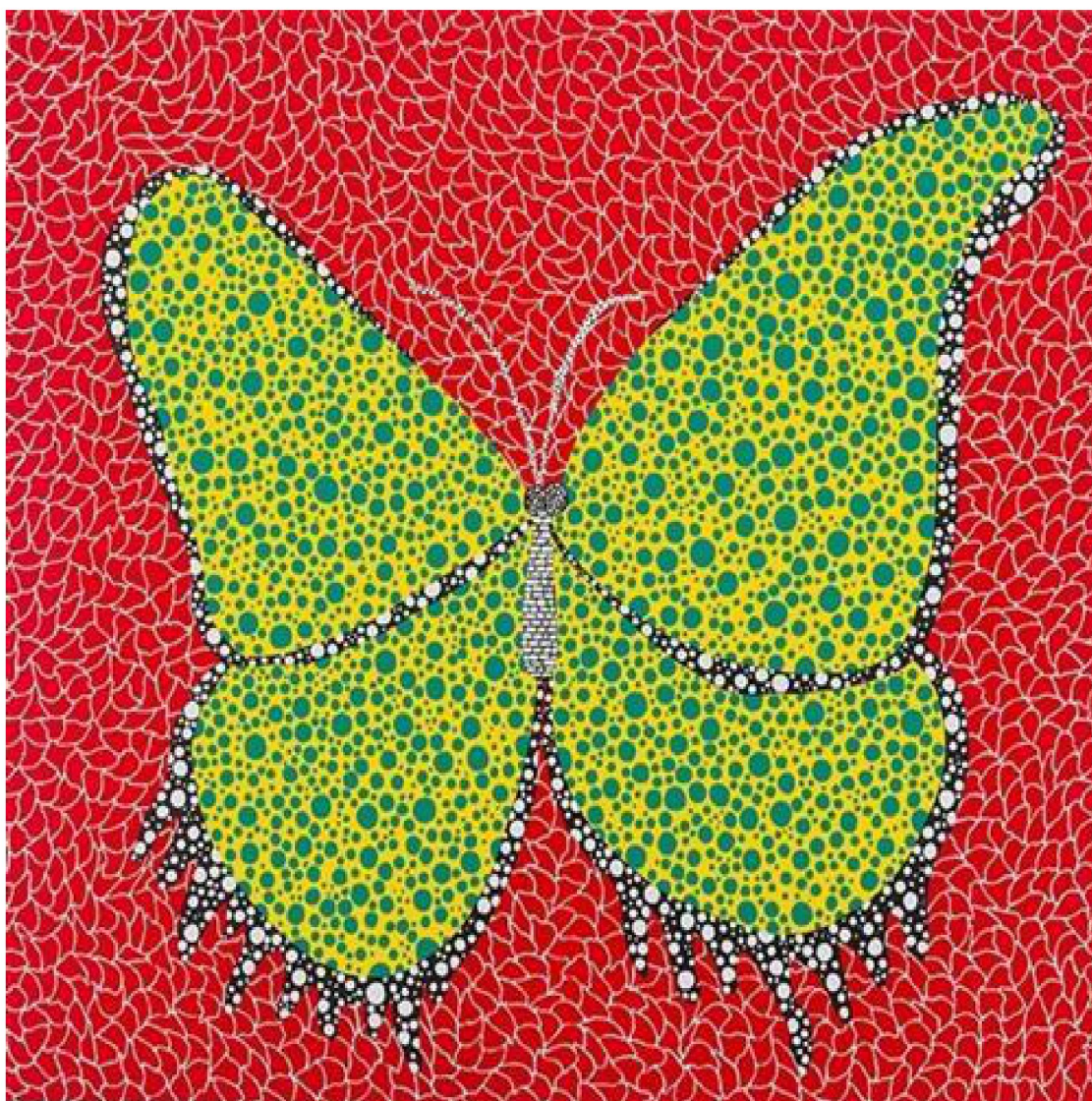


Figura 8. KUSAMA, Yayoi. Butterfly. 1988. Arte bruta, Pop Art.

A obra *Butterfly*, de Yayoi Kusama, apresenta uma forte composição de vermelho e verde, que desperta uma tensão visual imediata. O uso dessas cores complementares, situadas em pólos opostos no círculo cromático, cria um impacto visual viciante de se olhar. O vermelho e verde competem entre si, brigando pelo olhar do espectador e gerando uma sensação de movimento e dinamismo, típica das criações de Kusama.

Um detalhe crucial nesta composição é o uso do amarelo esverdeado, que se confunde com o verde predominante, criando uma espécie de névoa ou transição entre as cores. Esse tom suaviza o contraste e dá profundidade à obra, funcionando quase como um intermediário que suaviza o confronto direto entre as tonalidades mais intensas.

A escolha cromática de Kusama, intencionalmente provocativa, reflete seu estilo característico de desafiar a percepção e criar ambientes em que as tensões entre cores e formas expressam sua visão interna. *Butterfly*, com sua interação entre cores complementares, é um exemplo impressionante de como a artista manipula as sensações do espectador, gerando uma experiência visual e emocional que vai além da superfície.



Figura 9. DORADA Ursula, Personagem Original, .Pintura digital 2024

A análise da obra de Sulamoon (nome artístico de Ursula Dorada) reflete de maneira clara o poder da artista em manipular cores e traços para criar um ambiente imersivo que mistura o onírico com o fantástico. Sua habilidade em combinar influências culturais, como a série Sailor Moon, e explorar temas femininos, resulta em ilustrações que transmitem tanto força quanto sensibilidade, como é observado. Vamos detalhar ainda mais o impacto das cores e os elementos presentes na composição.

A paleta utilizada por Moon é um exemplo de como as cores podem contar uma história por si mesmas. Os tons de rosa, lilás e roxo, que dominam a obra, formam um mundo de fantasia.

A escolha de cores análogas como o rosa e o lilás sugere uma suavidade etérea, enquanto o roxo, presente nas sombras e no fundo, transmite uma sensação de mistério e poder. O uso de verde como cor complementar ao rosa quebra a suavidade da paleta, introduzindo um contraste que reforça a tensão entre o mundo natural e o mágico, ligando a personagem ao ambiente que a rodeia.

O rosa, como Moon destacou, carrega significados de delicadeza e ternura, reforçando a dualidade da personagem: sua vulnerabilidade está ali, na suavidade do tom, mas também é equilibrada pela força do roxo, que cobre parte da pele da figura e do cenário, tornando a protagonista uma figura de poder. Heller (2014) descreve o rosa como uma cor que sugere afeto e carinho, o que aqui se conecta com a ideia de uma personagem poderosa, mas de uma potência mais sensível e emocional.

O dourado, presente nos chifres da figura, é um detalhe importante na construção do simbolismo da obra. Associado à nobreza e sabedoria, o dourado se destaca por sua intensidade, não só como um ponto de foco visual, mas também como uma cor que adiciona uma aura de importância e reverência à figura. O contraste com o verde, cor da natureza, reforça a ideia de que a personagem é uma espécie de guardiã ou deusa de um reino mágico, equilibrando os elementos divinos com os naturais. Sua observação sobre o personagem híbrido, humanoide, em conexão com a fantasia, também é crucial. Segundo Munari (1977), a fantasia permite que a mente explore o impossível e o absurdo, e, ao criar essa figura mista, Sulamoon mergulha nesse território da criação livre, aqui as regras da realidade podem ser desconstruídas. A fusão de diferentes características, humanas e mágicas, transforma a personagem em uma representação de possibilidades infinitas, sem limites para a imaginação.

Esses elementos juntos resultam em uma obra que descreve uma cena e convida o espectador a entrar em um universo novo.

A obra de Sulamoon, como outras de sua autoria, é um convite para refletir sobre o poder da imagem, da cor e da fantasia como formas de expressão pessoal e universal.



Figura 10. EFFIpeonia, Personagem Original, .Pintura digital 2023

Por fim, trago Efflipeonia como uma ilustradora digital que me inspira muito em suas criações. Efflipeonia, também conhecida como Effi ou Effi3mera, é uma artista digital mexicana com grande presença online. Ela se descreve como apaixonada por sua arte e consegue transmitir essa paixão através de suas obras. Effi constrói sua identidade artística enraizada na delicadeza e na fluidez da pintura digital.

Suas criações exibem um domínio técnico notável e refletem uma atenção minuciosa aos detalhes, utilizando a cor roxa de uma maneira que considero hipnótica. É uma escolha ousada usar o roxo tanto como sombra quanto como iluminação. Essa cor adiciona uma carga de mistério, sem nunca perder a suavidade característica de seu trabalho, flutuando entre o real e o imaginário.

Sua paleta transmite uma sensação de tranquilidade melancólica. Ao contemplar suas pinturas, sinto-me envolvida por uma atmosfera sagrada, pois, por meio do uso de cor, luz e composição, ela se comunica com o espectador. A figura central é envolta em tons escuros e suaves, com uma pele pintada em tonalidades púrpura que sugerem realeza, e está envolta por tons de dourado que parecem conter séculos de história e poder. O dourado do manto que envolve o corpo contrasta de forma intensa com os tons frios.

2. NARRATIVAS EM COR



Figura 11. ITO, Junji Contos de Horror da Mimi. Editora : Darkside; 1ª edição, 2022. Capa

Depois de falar sobre as influências e as características do *Pop Art*, com seu brilho saturado, a cultura de massa e a repetição como elementos centrais da estética, volto minha inspiração para os mangás, especialmente os que exploram o terror psicológico. No *Pop Art*, eu estava envolvida nas cores saturadas, nos ícones da cultura de massa. Era tudo sobre celebrar o cotidiano com uma explosão de visibilidade. Mas quando entro no universo dos mangás de terror, a paleta muda drasticamente. Aqui, não há mais cor, somente o preto e branco. Aliás, preto e branco são cores?

Em seu livro, Heller (2014) nos traz essa reflexão, que, particularmente, até os dias de hoje levanta questionamentos sobre isso. Heller fala que o branco é a soma de todas as cores do arco-íris, e o preto, em contrapartida, é a ausência de todas as cores. Desse modo, preto e branco não seriam, então, cores?

Auguste Renoir, precursor do impressionismo, mais tarde foi questionado: “Quer dizer então que a única inovação do impressionismo foi a abolição do preto? essa ‘Não cor’?” Renoir respondeu: “O preto uma ‘não cor’? De onde vocês tiraram isso? O preto é a rainha das cores. Eu sempre abominei o azul da Prússia. Eu bem que tentei substituir o preto por uma mistura de vermelho e azul - mas para isso eu utilizei o azul cobalto ou azul ultramarino; e, no final das contas, acabei voltando para o preto marfim” Renoir chegou a chamar o preto de “Rainha das cores” (Heller, 2014, pg 242)

Para falar desse universo, trago Junji Ito, um dos artistas mais representativos quando se trata do gênero terror. Quando penso no trabalho dele, não consigo deixar de me impressionar com a maneira como ele consegue transformar o cotidiano em algo profundamente perturbador. Ele pega o mundano, o que pareceria normal, e nos faz questionar tudo o que consideramos seguro. Não é só o horror sobrenatural que ele explora, mas também o psicológico, uma mistura que mexe com o medo primal e as ansiedades mais profundas.

O que me fascina nas obras de Ito é o detalhe. A expressão, a deformação do corpo ou do ambiente são minuciosamente trabalhadas. Ele tem uma maneira única de capturar a angústia humana, especialmente nas expressões faciais: o olhar aterrorizado, as bocas deformadas ou os olhos que parecem tão vivos que você sente a dor da personagem. O grotesco em suas obras alterna entre representações de monstros e, principalmente, distorções e transformações que são tão detalhadas que você consegue sentir a repulsa, o pavor e a impotência das personagens diante de uma realidade que, literalmente, está se desfazendo. Ele consegue transformar um simples fio de cabelo em algo que gera medo, ou um simples movimento, como uma pessoa se virando lentamente, em algo que parece uma condenação.

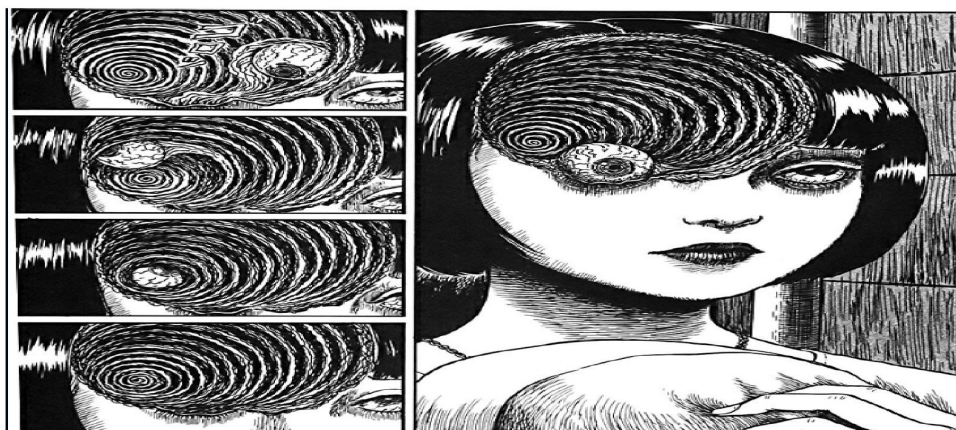


Figura 12. ITO, Junji. *Uzumaki*. [Mangá]. 1. ed. 1998. Página 100.

Em *Uzumaki*, por exemplo, Junji Ito pega uma espiral, uma forma simples, e a transforma em uma força de loucura. A história é centrada em Kurouzu-cho, uma cidade assolada pela obsessão coletiva por espirais. Kirie Goshima e Shuichi Saito observam enquanto seus habitantes sucumbem a essa forma geométrica que, de maneira inexplicável, transforma o ambiente e a mente das pessoas em pesadelos grotescos. A narrativa explora a impotência humana diante de um mal irremediável, com ilustrações detalhadas e perturbadoras que provocam uma atmosfera sufocante e de terror.



Figura 13. ITO, Junji. junji ito collection [Mangá]. 1. ed. 1998. Página 85 e 86.



Figura 14. ITO, Junji. junji ito collection [Mangá]. 1. ed. 1998. n.p.

Outra obra impressionante de Junji Ito é *Tomie*, uma de minhas preferidas de todas as suas coleções. Tomie é uma personagem que ultrapassa o medo convencional para mergulhar em uma realidade distorcida, a beleza, a sedução e o grotesco se entrelaçam.

A protagonista, durante todos os contos, tem um poder sobrenatural: ela é imortal, mas sua imortalidade está ligada a algo muito mais grotesco e perturbador. Ela se regenera constantemente, e toda vez que morre, uma nova versão dela surge, mais irresistível e mais aterrorizante. Cada parte dela que é destruída ou desmembrada volta. Por exemplo, se a cortam 42 vezes, surgem 42 versões dela. Nos contos, nos deparamos com o fato de que ela não gosta de fotos, pois elas revelam seus fragmentos. Não ser fotogênica é um de seus pontos fracos, então ela tenta capturar sua beleza através de pinturas, mas, ao longo do conto, o artista enlouquece.

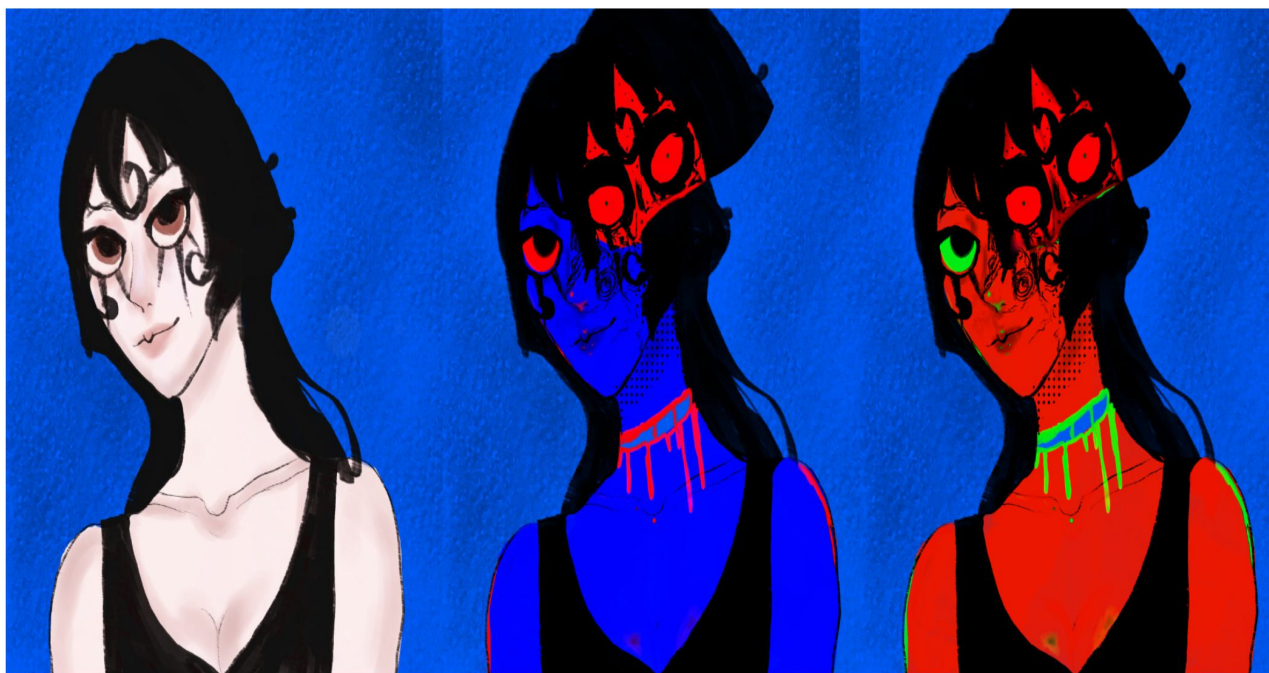


Figura 15. Releitura Junji Ito Pintura digital, 3508 px x 2480 px, 2024, Acervo pessoal

Após realizar essa análise, decidi me aventurar em um experimento que combinasse o universo das cores com a atmosfera do horror. Minha proposta era criar uma releitura das obras de Junji Ito, mas com uma abordagem ousada: incorporar a vivacidade das cores saturadas do *Pop Art*. Escolhi o vermelho e o azul como protagonistas da composição. Apesar de não serem complementares no círculo cromático, gosto da maneira como essas cores dialogam entre si. Para os contornos, optei pelo preto, que adiciona uma tensão extra à obra e reforça o tom sombrio que eu buscava transmitir. Nessa releitura, utilizei Sky, uma personagem de minha autoria, para dar forma à interpretação.

2.1 Personagens literários e visuais na fantasia

Exploro o universo fascinante dos personagens e narrativas que, ao longo do tempo, forjaram meu imaginário e tornaram-se elementos essenciais na construção e inspiração do meu processo criativo. Através deles, investiguei suas construções, as nuances de suas cores e o impacto que essas escolhas visuais carregam, suas histórias e como elas moldaram minha inspiração.

Para embasar essa análise, recorri às perspectivas teóricas de autores como Tzvetan Todorov, que, em sua obra *Introdução à Literatura Fantástica*, dissecou os mecanismos do fantástico, e Bruno Munari, cujo olhar sobre a simplicidade criativa em *Fantasia* é um guia indispensável para entender a potência do olhar no mundo fantástico.

Entre os personagens que adentram esta discussão, destaco Coraline Jones, da obra *Coraline e o Mundo Secreto* (2009), escrita por Neil Gaiman, uma heroína cuja curiosidade e coragem a conduzem por um universo sombrio, no qual o fantástico se entrelaça ao psicológico.

Do jogo *Genshin Impact*, criação do estúdio Hoyoverse, trago Scaramouche, figura marcada por camadas de complexidade, e o uso de elementos visuais simbólicos que intensificam sua presença marcante no desenvolvimento de personagens e ilustrações.

O livro "*Introdução à Literatura Fantástica*", de Tzvetan Todorov (1970) é uma análise detalhada do gênero literário fantástico. Todorov explora a definição de gênero literário e destaca a importância de categorizar obras literárias de acordo com características compartilhadas. O autor critica e discute teorias contemporâneas dos gêneros, como as de Northrop Frye, e aponta as limitações lógicas de classificações literárias tradicionais.

Roger Caillois, em *Au cœur du fantastique*, afirma que “Todo o fantástico é uma ruptura da ordem reconhecida, uma irrupção do inadmissível no seio da inalterável legalidade cotidiana” (pág. 161). Como vemos, estas três definições são, intencionalmente ou não, paráfrase recíprocas: em todas aparece o “mistério”, o “inexplicável” o “inadmissível”, que se introduz na “vida real”, ou no “mundo real”, ou na inalterável legalidade cotidiana”.

TODOROV (1980, p.16)



Figura 16. NEIL Gaiman. *Coraline*. Bloomsbury UK; film tie-in ed edição 6 abril 2009. capa

Coraline Jones, protagonista da obra *Coraline* de Neil Gaiman, é uma personagem que viaja entre o mundo infantil e o amadurecimento forçado diante do perigo. A construção de Coraline enquanto personagem e sua jornada permitem uma análise rica sob diversos aspectos, como as escolhas cromáticas, o processo criativo de sua concepção e a estrutura narrativa que se aproxima das teorias de Tzvetan Todorov.

Todorov (1970) enfatiza que a literatura fantástica é caracterizada pela incerteza: eventos inexplicáveis são apresentados em um mundo realista, e tanto o personagem quanto o leitor vacilam entre explicações racionais e sobrenaturais. Essa hesitação é o cerne do gênero, que só se mantém enquanto a ambiguidade persiste. Uma vez que a dúvida é resolvida, a obra passa a ser classificada como "estranha" se as leis naturais prevalecem ou "maravilhosa" se as leis sobrenaturais forem aceitas.

Munari (1977) aborda a criatividade como um processo acessível a todos, enfatizando a capacidade humana de imaginar e encontrar soluções inovadoras em contextos cotidianos. O autor propõe que a fantasia, quando combinada com raciocínio e método, deixa de ser um simples devaneio para se tornar um instrumento valioso de criação. Ele destaca a importância de desconstruir padrões e explorar possibilidades além do óbvio, um exercício essencial para estimular a inovação e a originalidade.

Coraline foi concebida como uma figura que representa curiosidade e bravura, qualidades frequentemente associadas ao espírito infantil. Gaiman criou Coraline inspirado em sua própria filha, buscando uma heroína que pudesse ser identificada pelas crianças e admirada pelos adultos. A narrativa se apoia em um equilíbrio entre o real e o fantástico, elemento essencial em histórias de amadurecimento.

Ao aplicar as teorias de Todorov(1970) à narrativa de Coraline, é possível identificar sua estrutura clássica de equilíbrio, desequilíbrio e restauração. A obra inicia com um equilíbrio insatisfatório: Coraline vive em um ambiente realista e ordinário, seus pais negligenciam suas necessidades emocionais e sua curiosidade permanece insatisfeita. Este equilíbrio é perturbado pela descoberta da porta que leva ao mundo alternativo, uma ruptura que insere elementos fantásticos e ameaça tanto a estabilidade emocional quanto física da protagonista. A restauração vem quando Coraline consegue enfrentar a outra mãe e voltar para o seu mundo cotidiano, o que daria a sensação de “estranha”, como afirma Todorov.

Segundo Munari (1997), a fantasia surge como uma manifestação essencial da mente humana, sendo responsável pela criação de imagens, ideias e conceitos que extrapolam a realidade. Essa capacidade, no entanto, não opera de maneira desordenada, mas está conectada a elementos do raciocínio lógico e da experiência prévia, evidenciando que a criação imaginativa não ocorre em um vácuo, mas dialoga com o repertório pessoal e o contexto cultural do indivíduo.

No filme *Coraline* (2009), a fantasia, conforme descrita por Bruno Munari, é construída a partir de elementos do mundo real reinterpretados de forma criativa. O universo alternativo reflete o repertório sensorial da protagonista, transformando a realidade em algo mágico, porém inquietante. Essa abordagem demonstra que a imaginação não opera de maneira caótica, mas se fundamenta em experiências prévias e lógica interna, criando um mundo fantástico que ainda guarda conexão com o cotidiano.

O filme *Coraline* (2009), dirigido por Henry Selick, foi uma etapa importante para a adaptação do livro de Neil Gaiman. O cinema utilizou a técnica de animação em stop-motion, o que demandou um planejamento minucioso na concepção dos cenários, personagens e adereços. A direção de arte, liderada por nomes como Tadahiro Uesugi, trouxe uma estética única que equilibra o sombrio e o encantador, traduzindo visualmente os temas de amadurecimento, solidão e ilusão.

Henry Selick, também responsável por *O Estranho Mundo de Jack*, trouxe sua assinatura para o filme, misturando o macabro e o fantástico com um senso de realismo. O filme utiliza dois estilos contrastantes para representar o mundo real e o mundo alternativo.

No mundo real, as cores são apagadas, com tons neutros e detalhes ásperos. A direção de arte enfatiza a monotonia e a frieza do ambiente, que reflete a negligência emocional que Coraline sente por parte dos pais. Os cenários são desordenados, e os objetos parecem desgastados pelo uso.

No mundo alternativo, as cores são vibrantes e atrativas. As formas são suaves, e os detalhes são meticulosamente bonitos, criando um contraste com o mundo real. À medida que Coraline descobre a ilusão, o cenário vai se tornando sombrio, com cores mais frias e escuras.

Coraline é visualmente diferente, e seu cabelo azul simboliza sua individualidade e sua inconformidade com o mundo ao seu redor. Suas proporções levemente exageradas, como os olhos grandes, despertam curiosidade e vulnerabilidade no espectador.

A Outra Mãe foi um dos maiores desafios do concept art. Ela começa como uma versão idealizada da mãe real de Coraline, mas sua aparência sofre uma transformação grotesca ao longo do filme. No início, sua silhueta é elegante e acolhedora, colorida, mas elementos sutis, como os botões no lugar dos olhos, já indicam algo estranho. Com o desenrolar da trama, suas proporções tornam-se inumanas, com mãos alongadas e uma figura mais angular, pálida e ameaçadora, refletindo sua obsessão por controle.

Os personagens coadjuvantes, como os vizinhos de Coraline, Miss Spink, Miss Forcible e o Sr. Bobinsky, foram desenhados com características excêntricas. No mundo alternativo, suas versões são mais jovens e glamurosas, refletindo os desejos e ilusões que Coraline inicialmente aprecia.

A escolha pelo stop-motion exigiu que o desenho de concept art fosse traduzido em objetos tridimensionais. Foram necessárias 10 pessoas para fazer uma única boneca de Coraline, e a fotografia de cada momento do stop-motion demorou 18 meses para ficar pronta.

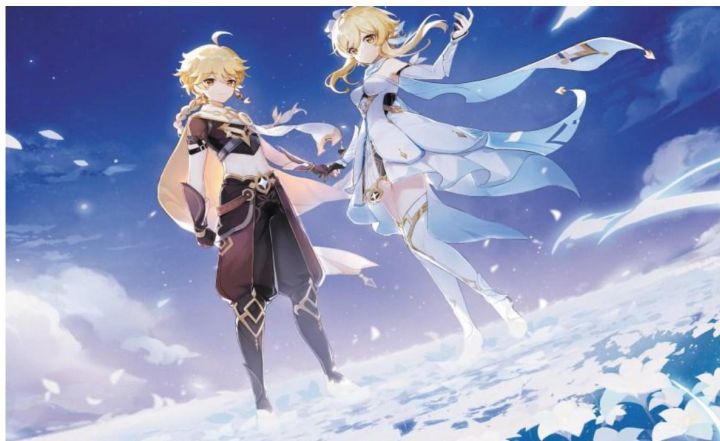


Figura 17. HOYOVERSE. Aether e Lumine em Genshin Impact. [Arte oficial]. 2020

Para reforçar a ideia de Todorov(1970) sobre o conceito de "Fantasia Maravilhosa", trago como referência o jogo Genshin Impact. Nesse caso, as leis sobrenaturais são aceitas, o que se alinha perfeitamente com o conceito de Todorov. Genshin Impact, desenvolvido pela Hoyoverse, é um RPG (Role-Playing Game) de ação lançado em 2020, que rapidamente se tornou um marco nos jogos de mundo aberto. Combinando elementos de exploração, narrativa e mecânicas de combate baseadas em elementos naturais, o jogo nos lembra constantemente que Teyvat possui suas próprias leis, o que se aplica diretamente ao fantástico.

Inspirado pelo estilo de arte anime, o jogo utiliza cores e cenários deslumbrantes, além de um design de personagens cuidadosamente elaborado, para criar um mundo visualmente cativante. Cada região de Teyvat possui uma identidade estética própria, refletindo sua cultura e o elemento natural associado a ela.



Figura 18. HOYOVERSE. kabukimono Genshin Impact. [Arte oficial]. 2023.

Dentre todos os seus personagens, destaco Scaramouche, atualmente intitulado "Andarilho", pois gosto de como esse personagem trabalha com as cores e seus significados ao longo de sua história.

Seu nome, baseado na *commedia dell'arte*, é um movimento teatral italiano. Na história, Scaramouche é uma marionete criado por Raiden Ei, outra personagem do jogo, para substituí-la enquanto ela se isola no plano de eutimia, uma dimensão criada por ela. No entanto, Scaramouche não consegue suportar o poder de sua gnosis e chora enquanto dorme, por despertar consciência própria. Raiden então decide que substituí-la seria um fardo muito grande para ele, e, temerosa em destruir sua criação, ela o sela e o deixa no Pavilhão Shakkei para que ele possa viver sua própria vida. No entanto, Scaramouche sente essa ação como um abandono de sua criadora.

Em sua primeira identidade, ele é chamado de Kabukimono. Sua roupa, um *karuginu*, é tradicional japonesa do período Heian. Ele carrega uma pena dourada como colar, um símbolo de nobreza e divindade, um lembrete de sua criadora. Nessa fase, suas cores predominantes são o branco e o lilás. De acordo com Heller:

Não existe nenhuma “concepção de branco” com significado negativo. Porém a perfeição também cria distanciamento: apenas 2% dos entrevistados citaram o branco como cor predileta. E quase a mesma proporção - 2% dos homens, 1% das mulheres citaram o branco como cor menos apreciada. Assim como acontece em relação ao preto, em relação ao branco também sempre se coloca a pergunta: o branco é uma cor? Não - se acaso estivermos falando das cores da luz. Pois no sentido da física, na teoria da óptica, o branco é mais do que simplesmente uma cor, ele é a soma de todas as cores da luz. Num arco-íris a luz incolor é decomposta em suas partes constitutivas, em luz vermelha, amarela, verde, azul e violeta. Como cor luminosa o branco não é uma cor. (Heller, 2014. p 288)

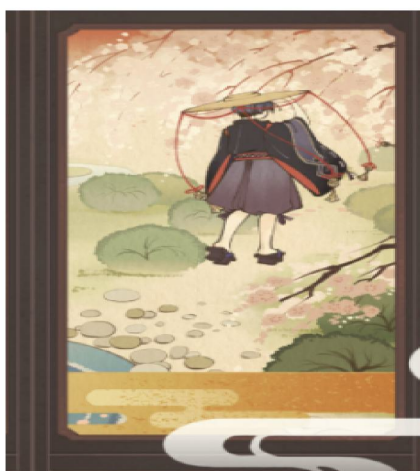


Figura 19. HOYOVERSE. kunikuzuhi, Genshin Impact. [Arte oficial]. 2022.

O lilás, que é a mistura do branco com o roxo, transmite sentimentos de fantasia, inocência e espiritualidade—exatamente o que o personagem representa nessa fase de sua vida. Ele é ingênuo, uma tela em branco à espera de pinceladas de identidade e propósito, refletindo também o vazio deixado pelo abandono.

Dottore, um dos outros personagens do jogo, descobre a verdade sobre a marionete e se interessa em fazer experimentos com ele. Para isso, ele o manipula, e eventos trágicos acontecem na vila Tatarasuna. Nesse momento, Kabukimono se vê sozinho, e sua identidade muda, agora passando a ser intitulado como “Scaramouche” e, um nome que deu a si, Kunikuzushi.¹

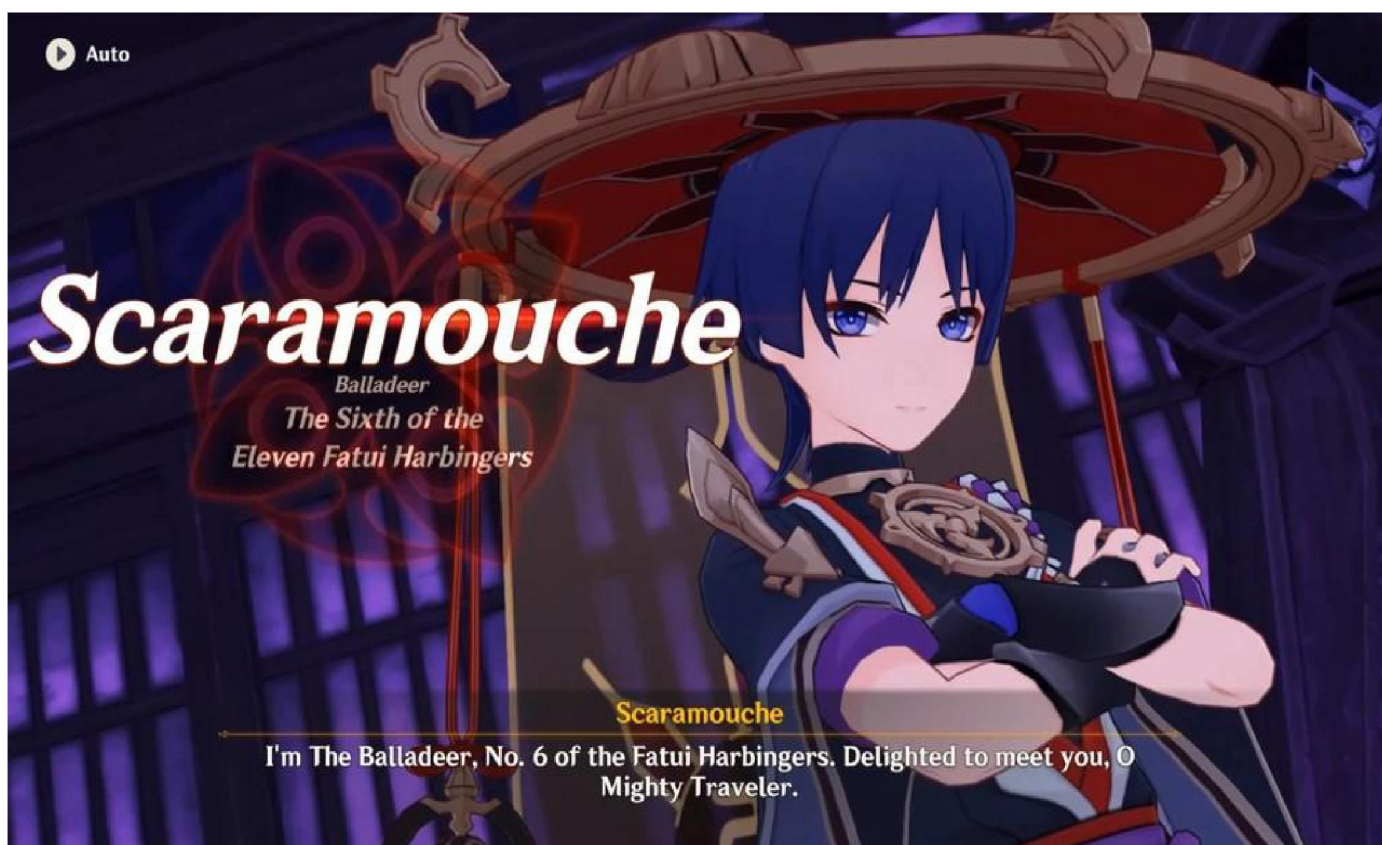


Figura 20. HOYOVERSE. scaramouche, Genshin Impact. [Arte oficial]. 2022.

¹ O termo "kunikuzushi" (国崩し) é formado pelos kanjis 国 (kuni), que significa "país" ou "nação", e 崩し (kuzushi), derivado do verbo 崩す (kuzusu), que significa "desmoronar" ou "destruir". Assim, "kunikuzushi" pode ser traduzido como "desmoronamento do país" ou "colapso da nação", referindo-se a um processo de decadência ou destruição de uma estrutura política ou social, como o colapso de um império ou a queda de um governo. fonte: <https://www.weblio.jp/>

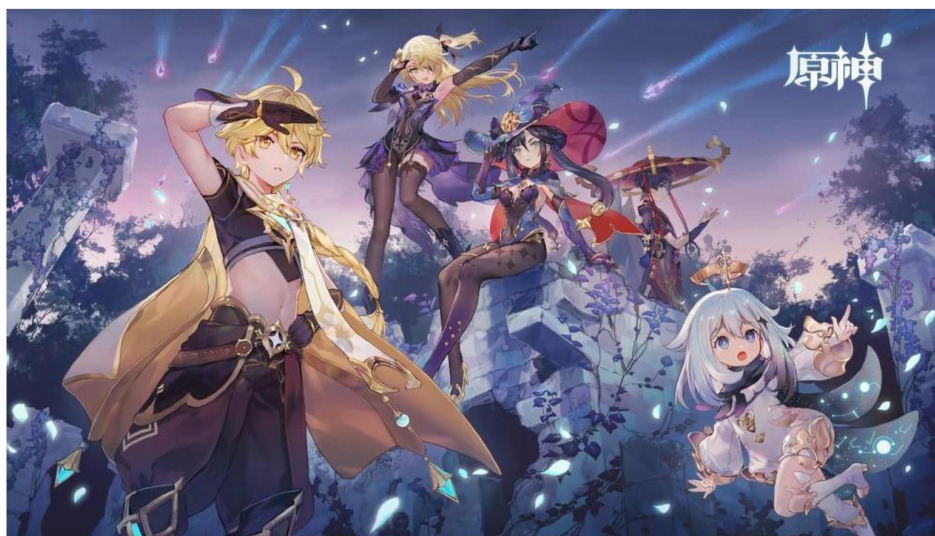


Figura 21. HOYOVERSE. capa evento “estrelas que não voltam”, Genshin Impact. [Arte oficial]. 2020.

Toda a inocência e suavidade do personagem são perdidas após esses eventos, o que é evidenciado por suas roupas, agora dominadas por preto e vermelho. Em seu livro, Heller (2014) explica que a combinação de preto e vermelho transmite uma mensagem agressiva. Ainda assim, uma fagulha do antigo permanece: a pena dourada, guardada como um vestígio de quem ele foi ou, talvez, como um lembrete silencioso de quem ele poderia ter sido. Há detalhes na cor roxa, mas agora, é um roxo intenso. Seus poderes também são representados por um roxo púrpura. Heller (2014) nos informa que o roxo e o púrpura são cores do poder, da teologia e da divindade. Contudo, ele também destaca que o roxo é associado ao pecado, à vaidade e à corrupção. No jogo, a corrupção do abismo é retratada por um roxo profundo, associado à magia. Isso reflete a busca de Scaramouche por poder—ele agora deseja tomar o lugar que acredita ser seu por direito, uma divindade criada para governar.

Violeta é a cor da magia. Entretanto, o preto foi citado com maior frequência - isso porque as pessoas, espontaneamente, fazem a associação com o termo “magia negra” ; contudo, é só por meio do violeta que o preto se torna mágico e misterioso. O que veste um feiticeiro? “uma túnica violeta!”. A maioria diz de forma espontânea. Também as bruxas malvadas se vestem de violeta, as fadas bondosas se vestem de lilás. O violeta dos magos está inscrito na tradição do púrpura. Quando Moisés anunciou aos israelitas que os sacerdotes deveriam vestir túnicas de cor púrpura, tanto os sacerdotes como quanto os magos ainda eram os mediadores do além, possuíam o mesmo *status*. Como complementar ao amarelo, que é a cor do entendimento, o violeta é a cor da fé - e também da superstição. O violeta vincula a sensualidade à espiritualidade, sentimento e intelecto, amor e abstinência. No violeta todos os opostos se fundem. O violeta é a cor mais íntima do arco-íris ele se transmite ao invisível ultravioleta. Assim, o violeta marca a fronteira do visível com o invisível. Antes de cair a noite, o violeta é a única cor que antecede a escuridão total. (Heller, 2014, p. 372)

Outro personagem que faz jus à definição da cor é Cyno, inspirado na divindade egípcia Anúbis, o antigo deus associado à morte, à mumificação e à transição entre mundos. Anúbis, frequentemente representado com o corpo humano e a cabeça de um chacal negro, simbolizava proteção espiritual, justiça divina e o julgamento das almas no além. Essa conexão é traduzida no conceito de Cyno, que adota o violeta como cor predominante em seu design artístico.



Figura 22. HOYOVERSE. cutscene cyno, Genshin Impact. [Arte oficial]. 2023.

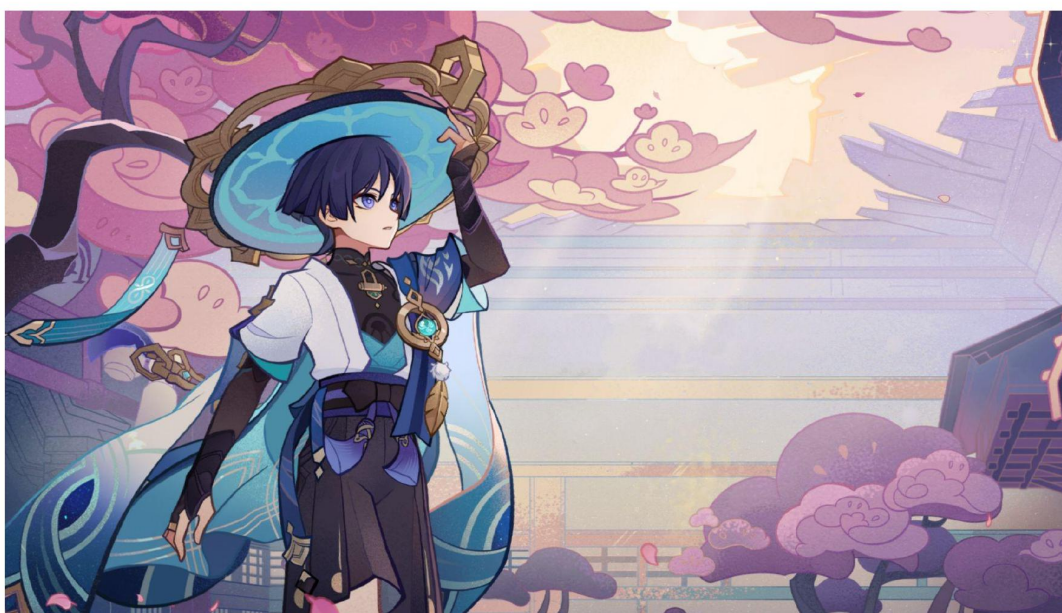


Figura 23. HOYOVERSE. Wanderer, Genshin Impact. [Arte oficial]. 2023.

Em sua última fase, agora como andarilho, ele se desprende desses conceitos de poder, agora, já não mais tão inocente e nem tão consumido pelo desejo de poder, suas roupas são em tons de branco, preto e azulados, um azul mais escuro, algo como azul royal, representa a sua busca pela sabedoria e tentativa de entender seu lugar em um mundo humano.²

O processo de criação de Scaramouche reflete uma combinação de influências culturais, narrativas e arte. Apresentado como uma figura excêntrica e manipuladora, Scaramouche foge dos padrões tradicionais de vilões, oferecendo uma história de transformação e autodescoberta.

Baseado em sua história, fiz um panorama de suas três principais fases, destacando suas cores:

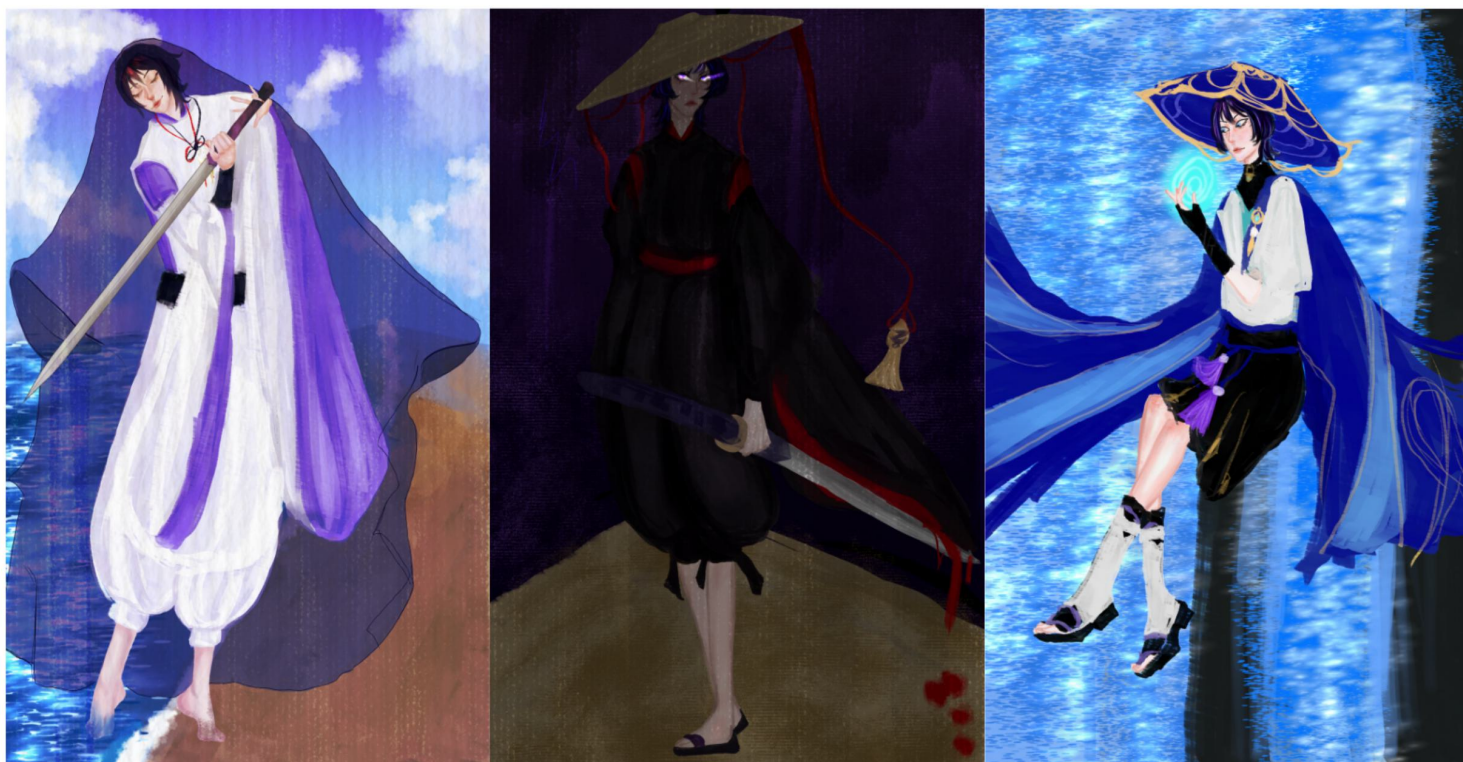


Figura 24. Fases e suas cores. Pintura digital. 3508 px X 2480 px. Fonte: Acervo Pessoal 2024

² O azul é a principal cor das virtudes intelectuais, seu acorde típico é azul e branco. Essas são as principais cores da inteligência, da ciência e da concentração. A esportividade, embora não seja uma virtude intelectual, goza, no entanto, de tamanho prestígio social, que é igualmente dominante no acorde azul-branco. (Heller, 2014. P 63)

3. O FAZER ARTÍSTICO

O universo da criação artística é um espaço no qual teoria e prática coexistem, é aqui que o erro e o acaso se tornam ferramentas tão valiosas quanto a técnica planejada. Inspirada pelas reflexões de Cecília Almeida Salles(2004) percebo que meu processo criativo está em constante transformação, marcado por gestos que nunca se encerram completamente. Assim como a criação nunca é estática, mas um diálogo contínuo entre o que se imagina e o que se constrói, a cor que aplico e a forma que delineio carregam a história de decisões, revisões e redescobertas.

O processo criativo é retratado como uma jornada entre o caos e a organização. Segundo Salles (2004), o artista começa com uma intuição vaga que se torna mais clara conforme o trabalho avança, transformando-se em um objeto coerente.

Neste capítulo, abordo os processos e experimentações que deram origem ao conjunto de obras visuais e narrativas que compõem este trabalho. A cor, como elemento fundamental, se torna protagonista, funcionando como um elo entre a mensagem e a técnica.

A fantasia, com sua liberdade ilimitada, torna o impossível possível, e o horror, com sua capacidade de instigar o medo e a estranheza, é a ferramenta que desestabiliza a ordem e propõe questionamentos sobre a realidade.

Neste cenário, o trabalho de Bruno Munari (1977), com seus relatos de experimentações visuais e sua busca pela transformação do simples em extraordinário, me serve como guia. Munari defende a ideia de que a criação deve ser vista como uma sequência de ações lúdicas e exploratórias, em que a imaginação deve ser livre para se expandir sem limitações pré-determinadas. Essa liberdade é essencial em meu processo, especialmente ao lidar com a transição entre fantasia e horror.

Utilizando a cor e a narrativa como meios de expressão, busco construir mundos que desafiam as fronteiras entre o real e o imaginário. Nesse processo criativo, não me limito a representar uma fantasia ou um pesadelo de forma literal; meu objetivo é permitir que o espectador entre nesses universos, proporcionando uma experiência que vá além da simples observação.

3.1 Experimentação

Eu queria criar uma história interativa. A princípio, eu gostaria de desenvolver um jogo. Apaixonada por essa linguagem artística, sempre gostei de viajar pelos mundos dos jogos e resolver seus puzzles para descobrir mais sobre a história de cada mundo.

Em seu livro *Homo Ludens* (1938), Johan Huizinga argumenta que o jogo é uma função essencial da vida humana e animal, possuindo importância cultural. Ele propõe que, além do *Homo sapiens* e do *Homo faber*, o termo *Homo ludens* ("homem que joga") também merece um lugar de destaque. Huizinga defende que a civilização surge e se desenvolve a partir do jogo, que é um fenômeno distinto e universal, presente em todas as formas de cultura.

Por questões técnicas, naquele momento, eu não teria recursos para fazer um jogo. Então, pensei em qual outra linguagem artística eu poderia utilizar na minha produção. Fiz várias experimentações com HQs, livros ilustrados e fanzines, utilizando materiais artísticos como aquarela e giz pastel. Dentre todas essas linguagens, conheci as obras de Suzy Lee.

O livro *A Trilogia da Margem*, da autora coreana Suzy Lee (2012), é uma análise criativa e teórica do conceito de "livro-imagem", que explora a interação entre imagens e o espaço físico das páginas. Os três livros que compõem essa trilogia — *Espelho*, *Onda* e *Sombra* — funcionam sem o uso de palavras, o que amplia o papel do leitor na construção de significado e interpretação da história visual. A artista busca desconstruir as normas de design tradicionais, incentivando o leitor a questionar a linha central de encadernação como uma "margem" que separa e, ao mesmo tempo, conecta as imagens.

A obra da trilogia explora temas de identidade e autoconhecimento, com *Espelho* abordando a relação de uma criança com seu reflexo, *Onda* mostrando a interação de uma menina com o mar e *Sombra* explorando o mundo imaginário criado pelas sombras. A autora usa esses elementos para discutir como imagens podem narrar emoções e situações complexas, sendo ideal para estudos que abordam a relação entre forma e conteúdo em livros ilustrados.

Favoreto (2023) explora o conceito de livro ilustrado como um espaço de mediação cultural, tratando-o como uma "casa-tese", as palavras se desdobram para abrigar o leitor, entre escrita poética e formal.



Figura 25. Teste, giz pastel oleoso Tam A4 fonte: acervo pessoal 2024

Após explorar os livros de Suzy Lee, fiquei profundamente inspirada pela ideia de criar uma narrativa completamente desprovida de diálogos. Nesse contexto, as margens do livro não são limites, mas parte integrante da obra. Com base nesses conceitos, desenvolvi uma página da minha própria história, utilizando giz pastel oleoso como material. Além disso, apoiei-me nas ideias de Eva Heller, selecionando as cores preto e vermelho para compor a paleta, com o objetivo de transmitir sensações de agressividade e perigo.



Figura 26. Fan art Ciel Phantomhive, Técnica: Aquarela Tam A5. Fonte: Acervo pessoal. 202

Para a proposta narrativa desses fanzines em específico, decidi experimentar diferentes estilos de pintura. Meu primeiro experimento foi com aquarela, escolhendo como tema o retrato de um personagem por quem nutro grande apreço. Como o foco era o teste de técnicas, mantive o trabalho no formato de um retrato simples. No entanto, ao longo do processo, percebi que a aquarela, embora encantadora, não correspondia à essência que eu buscava para este trabalho em particular.

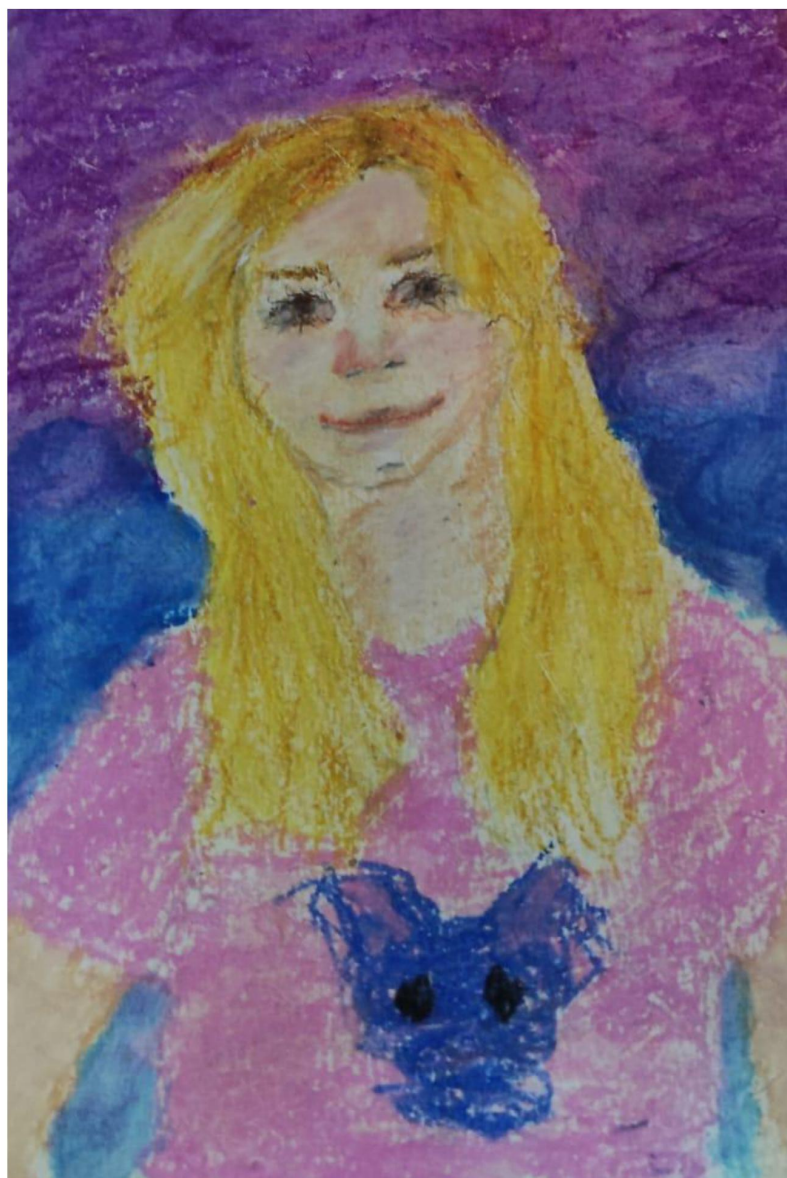


Figura 27. Teste, giz pastel oleoso Tam A4 fonte: acervo pessoal 2024

No pastel oleoso, dediquei-me a criar um retrato da minha irmã, buscando uma representação próxima da realidade, mas com um toque de textura que trouxesse singularidade à obra. Experimentei técnicas distintas, que aprendi acompanhando a artista Effypeonia, como a aplicação de verde e roxo em algumas áreas da pele, explorando essas tonalidades como nuances de luz e sombra.

O resultado me encantou, pois esses contrastes adicionam profundidade e vida à composição. Descobri no giz pastel oleoso uma materialidade surpreendentemente confortável e versátil, que me permitiu explorar com liberdade novas formas de expressão.

Ao voltar à pintura digital, meu refúgio criativo, senti o impulso de explorar estilos mais simples, mas com a profundidade que reflete a essência humana. Para esta ilustração, busquei me inspirar no Studio Ghibli, especialmente na magia de *O Castelo Animado* (2004). Quis capturar a beleza de seus cenários, a fragilidade e a força dos sentimentos que habitam suas histórias, tentando infundir na obra a mesma sensação de nostalgia e encantamento que toca a alma.



Figura 28: STUDIO GHIBLI. Pôster comemorativo do filme *Howl's Moving Castle* - 20º aniversário. Direção: Hayao Miyazaki. Japão, 2024.



Figura 29. Chá da tarde, arte digital 2000px x 2000px. Fonte: Acervo pessoal 2023.



Figura 30. Halloween, arte digital 2000px x 2000px. Fonte: Acervo pessoal 2023.

As diversas experimentações realizadas ao longo do meu processo criativo, com o objetivo de testar diferentes materialidades e estilos de pintura, como aquarela, giz pastel oleoso e pintura digital, permitiram-me compreender as particularidades desses materiais e como eles poderiam servir para traduzir sensações e conceitos de forma mais autêntica.

Ao explorar esses diferentes caminhos, pude perceber a importância da experimentação no desenvolvimento da linguagem artística, que se torna mais rica à medida que se ultrapassam as limitações técnicas em busca de uma expressão genuína. Nesse sentido, o conceito de Salles (2004), que sugere que a incompletude e a liberdade do traço podem abrir espaço para uma conexão mais intensa com o espectador, guiou minhas decisões durante o processo.

Além disso, as ideias de Bruno Munari e Tzvetan Todorov sobre a fantasia, como uma forma de olhar o mundo através de lentes novas e transformadoras, também foram fundamentais para que eu ultrapassasse as fronteiras do convencional e buscasse um caminho em que o imaginário se fundisse com o real.

3.2 *Concept Art: Obra.*

Como a ideia era escrever uma história subjetiva, baseada nas cores, metáforas e no horror, sem praticamente nenhuma palavra, o roteiro foi difícil de estruturar no início. Por isso, não segui um roteiro em que as coisas são explicadas de forma minuciosa; preferi deixar as ideias fluírem livremente, anotando no meu caderno de forma não linear para organizar depois.

Organizei meu processo em algumas etapas. Primeiro, quis definir o estilo, algo que combinasse com a textura de giz de cera e o horror. Me inspirei em Tim Burton; seu estilo melancólico e "estranho" sempre me atraiu. Também me inspirei em *Kuroshitsuji*, obra de Yana Toboso, especificamente no arco *Book of Circus*. A estética dessa obra me atrai pelo ar belo e sombrio que ela transmite.



Figura 31. *Kuroshitsuji: Book of circus* de Yana Toboso. Japão: Aniplex, 2014.

Comecei a rascunhar a ideia. De início, só tinha a base: uma pessoa que vive em um mundo preto e branco e monótono, sendo transportada para um mundo de cores, mas que está rachando e prejudicando o funcionamento desse lugar.

Enquanto desenvolvia a ideia do mundo que a personagem principal visitaria, busquei referências que captassem a relação entre cores e emoções. Foi nesse momento que me lembrei de *Gris* (2018), um jogo que me marcou profundamente. Em *Gris*, a protagonista atravessa um mundo desbotado, repleto de fragmentos de sua dor, enquanto recupera gradativamente as cores do ambiente. Essa ideia de um universo que reflete estados emocionais, se desintegrando e, ao mesmo tempo, buscando reparação, ressoou fortemente com a essência que eu queria transmitir no meu projeto.

A partir daí, comecei a pensar em que lugar essa história deveria se passar. Assistindo a um espetáculo de circo, a ideia de fazer algo relacionado a esse ambiente surgiu. Me lembrei de quando criança, eu adorava circos, especialmente os espetáculos de mágica e acrobacias. Na época, minha curiosidade ia além dos espetáculos; eu queria saber como era morar em um circo. Lembro-me de que cheguei a ir ao circo que estava de passagem na cidade para "explorar" o lugar. Iniciei pesquisas mais a fundo sobre circos, como sua estrutura funciona, as profissões e como se organiza um espetáculo.

Ilkiu (2011) destaca que o espetáculo circense tradicional é estruturado em dois blocos, sendo que o intervalo entre eles serve tanto para a descontração do público quanto para estimular o consumo na praça de alimentação. Além disso, o espetáculo é composto por números que se sucedem sem um enredo, organizados de acordo com a logística dos aparelhos e a participação dos artistas, enquanto os palhaços têm um papel funcional de entreter o público durante a preparação do próximo número. A atmosfera do espetáculo é marcada por destreza, habilidade corporal, figurinos coloridos, maquiagem chamativa e uma interação dinâmica entre os artistas e o público.

Explorei livros incríveis, como *O Circo Mecânico Tresaulti* de Genevieve Valentine (2016) e *O Circo da Noite* de Erin Morgenstern (2011). Em especial, *O Circo Mecânico Tresaulti*. A história se passa em um cenário pós-apocalíptico, em um mundo que perdeu sua inocência para as guerras, e a esperança sobrevive em formas improváveis: um circo itinerante, liderado pela enigmática Boss, e sua trupe de artistas que desafiam os limites da carne e do metal.

Volto meus estudos para o magnífico Cirque du Soleil, um dos maiores circos da arte contemporânea. Pesquisei sobre seus espetáculos e figurinos, e, em meus estudos, descobri que o circo mistura conceitos do teatro e das artes plásticas.

Com todos esses estudos na minha bagagem, volto ao meu caderno para anotar as ideias e ilustrações. Hoje, quando releio minhas anotações no caderninho, vejo pedaços de ideias soltas — cenas que visualizei, mas ainda não escrevi, perguntas que ficaram no ar. Isso me deixa inquieta, mas também animada.

Escrever é como explorar um mapa inacabado: uma nova linha de palavras parece abrir uma estrada inesperada e o que me trava é querer que tudo já faça sentido no começo do caminho. Mas, ao mesmo tempo, estou aprendendo a abraçar o caos do processo criativo.

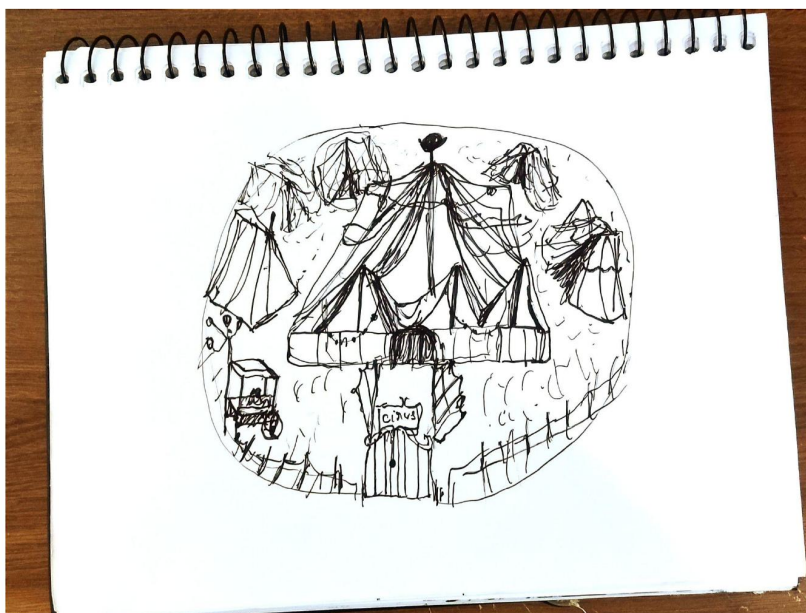


Figura 32. Anotações, fotografia. Fonte: Acervo pessoal 2024.



Figura 33 Anotações, fotografia. Fonte: Acervo pessoal 2024.

3.3 *Concept art: Personagens.*

A história, por si só, não se revela sem que se mencione a construção de seus personagens. Afinal, são eles que dão vida à trama, moldam os conflitos, os sentimentos e as transformações que permeiam a narrativa.

Cada um deles foi pensado de forma a refletir algo maior do que a própria história, sendo peças fundamentais que interagem com o enredo. Neste momento, compartilho o caminho que percorri para dar vida a esses seres, a jornada criativa e o entrelaçamento de suas essências com o que a narrativa exige e oferece.

Sky - Escolhi esse nome porque é um nome mais neutro. Você pode chamá-la de "O Sky" ou "A Sky", tanto faz; ela não se importa com isso. Ela é a personagem principal. Sua personalidade apática reflete uma desconexão com o mundo ao seu redor, mas é nas suas explorações e nas anotações em seu diário que ela encontra algum propósito. Criei duas versões dela.

Em sua primeira versão, Sky habita um mundo preto e branco. Sua estética reflete essa monotonia, algo que vai além das cores, estendendo-se ao seu próprio estado emocional.

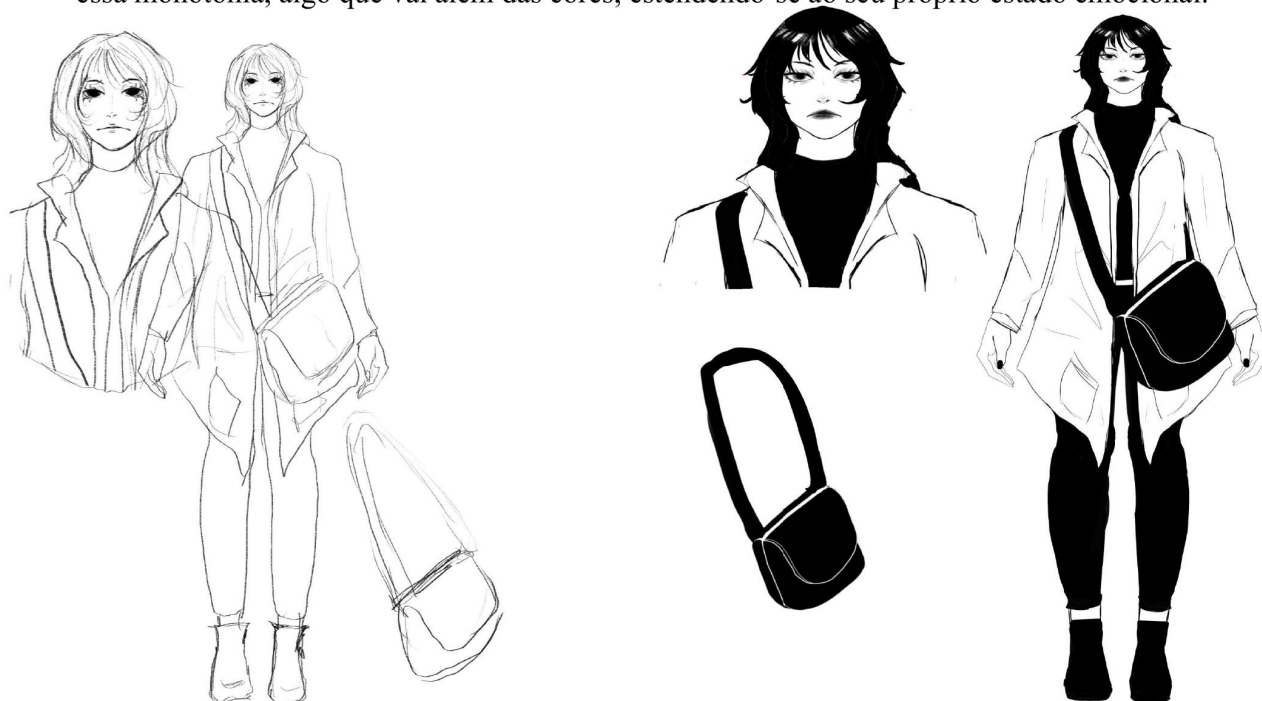


Figura 36. Sky V 1.0, Pintura digital 2480 px X 3508 px. Fonte: Acervo pessoal

A segunda versão de Sky é mais dinâmica, ocorrendo quando ela é transportada para o circo. Aqui, suas roupas ainda mantêm a simplicidade, mas ganham um toque despojado, adequado ao seu novo ambiente. O casaco roxo, sua cor favorita, surge como um ponto de destaque em meio a uma escolha predominantemente neutra. Ela carrega uma bolsa, em que guarda objetos essenciais para suas explorações e registros, estando sempre pronta para embarcar em novas descobertas.



Figura 37. Sky v2 e v2.1 Pintura digital 2480 px X 3508 px. Fonte: Acervo pessoal 2024

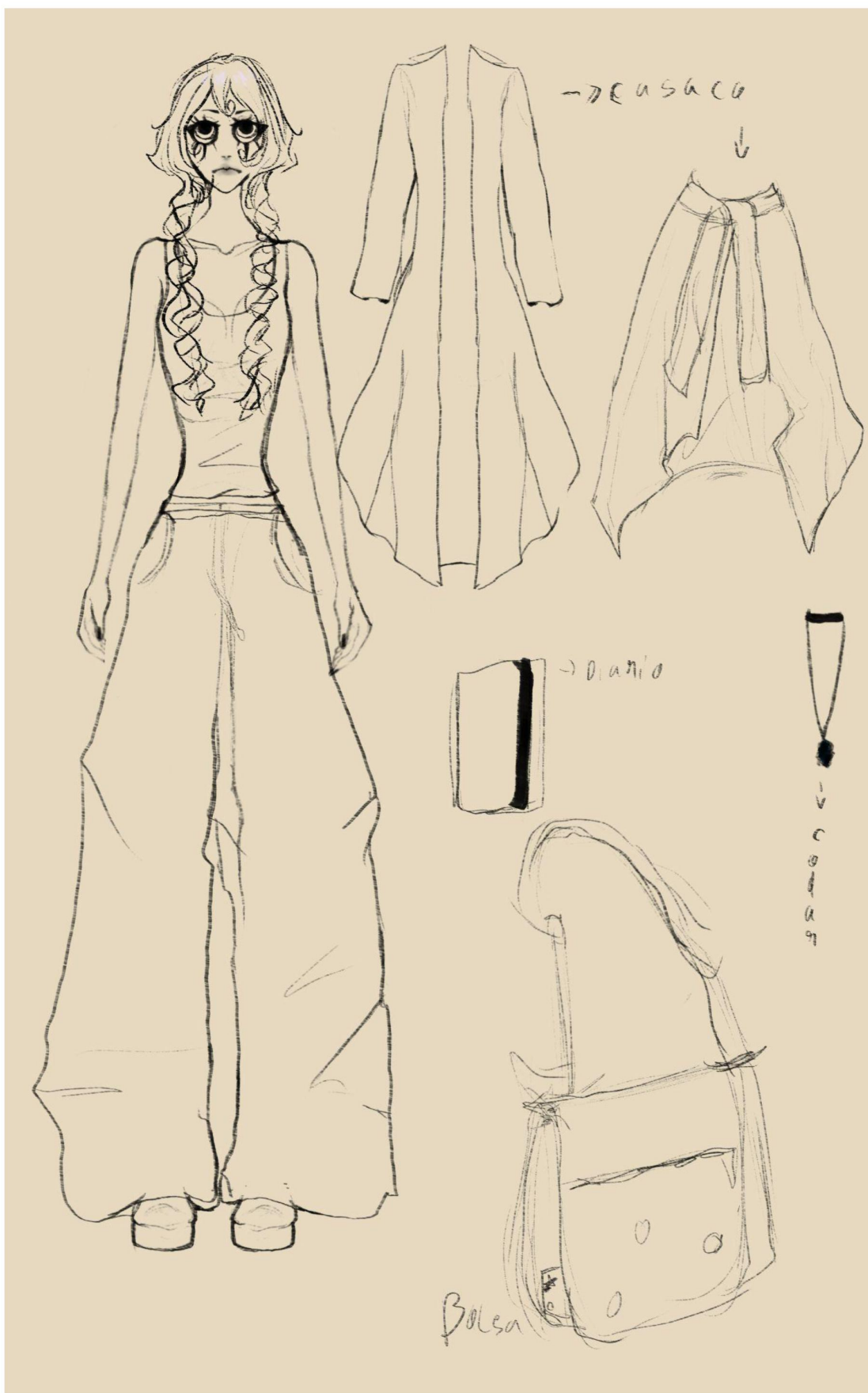


Figura 38. Concept art inicial. Pintura digital 2480 px X 3508 px. Fonte: Acervo pessoal 2024

A ideia era criar seis personagens, baseados em uma cor e seus significados. Após estudar as cores e o círculo cromático, escolhi trabalhar com as cores primárias — azul, vermelho e amarelo — e suas complementares — laranja, verde e roxo, explorando o contraste entre essas cores. Para os nomes dos personagens, também me baseei nos nomes das cores.



Figura 39. estudos cromáticos em guache Fonte: Acervo pessoal 2021



Figura 40. estudo 0.1 cromáticos em guache Fonte: Acervo pessoal 2021

Segundo Salles(2004) o processo criativo é frequentemente comparado a um quebra-cabeças composto por diversas influências e aspectos da própria experiência do artista. A autora também explora a ideia de que o ato criador envolve tanto um projeto poético individual quanto influências contextuais. O artista está, simultaneamente, em diálogo com seu próprio repertório e com o ambiente histórico, social e cultural que o cerca.

Salles(2004) discute que a originalidade na arte provém da singularidade com que o artista transforma elementos já existentes em uma nova obra. Esse processo de transformação é uma característica única de cada artista e envolve a fusão de experiências distintas.

Meu processo criativo reflete a visão de Salles (2004), unindo influências externas e experiências pessoais em uma transformação singular, ressignificando elementos do meu repertório visual e cultural para criar composições que expressam minha poética.



Figura 41. *Concept art- Jaune.* Pintura digital 3508 px X 2480 px Fonte: Acervo pessoal 2024.

Jaune, cujo nome faz referência ao amarelo em francês, foi concebido a partir de uma reflexão profunda sobre a felicidade e sua dualidade. Para criar esse personagem, inspirei-me especialmente em um trecho marcante de *Uma Aprendizagem ou o Livro dos Prazeres*, de Clarice Lispector, que conheci durante meus estudos

Lóri estava suavemente espantada. Então isso era a felicidade. De início se sentiu vazia. Depois seus olhos ficaram úmidos: era felicidade, mas como sou mortal, como o amor pelo mundo me transcende. O amor pela vida mortal a assassinava docemente, aos poucos. E o que é que eu faço? Que faço da felicidade? Que faço dessa paz estranha e aguda, que já está começando a me doer como uma angústia, como um grande silêncio de espaços? A quem dou minha felicidade, que já está começando a me rasgar um pouco e me assusta? Não, não quero ser feliz. Prefiro a mediocridade. (Lispector 1990, p. 47)

Assim como Sky, a protagonista vê a felicidade de forma distorcida, e usei esse conceito como inspiração para a criação de Jaune. Na composição, usei o amarelo, considerada por Heller (2014) a mais ambígua das cores:

Ao amarelo pertencem a vivência e o simbolismo do sol, da luz e do ouro. Por que então ela não é mais apreciada? Pertence também à vivência e ao simbolismo do amarelo o fato de que nenhuma outra cor é tão instável quanto ela – uma pitada de vermelho transforma o amarelo em laranja, uma pitada de azul e ela se torna verde, um tantinho de preto e obtemos uma cor suja e opaca. Mais do que todas as outras cores, ela depende das cores combinadas a ela. Perto do branco, o amarelo parece radiosamente claro, perto do preto inconvenientemente berrante. O amarelo é a cor do otimismo – mas também da irritação, da hipocrisia e da inveja. Ele é a cor da iluminação, do entendimento; mas é também a cor dos desprezados e dos traidores. É assim, extremamente ambígua, a cor amarela. (Heller, 2014, p. 158)

Sua natureza mutável, que se transforma facilmente quando combinada com outras cores, reflete a própria essência de Jaune: vibrante, mas perturbador; radiante, mas inquieto. O amarelo pode evocar tanto otimismo e iluminação quanto irritação e desprezo, revelando um caráter que se traduz perfeitamente na personalidade berrante e instável do personagem.

Para enfatizar esse aspecto, misturei o amarelo com o preto, trazendo uma intensidade que beira o desconforto, enquanto a cor complementar, o roxo, foi usada em sua maquiagem e em seus olhos. Pequenos detalhes de sóis, aplicados como ornamentos, reforçam sua relação com a energia solar e fazem uma alusão ao Arcano XIX do Tarot, *o Sol*.

A função de Jaune no circo é a de contorcionista, mas ele também gosta de treinar e fazer espetáculos no trapézio, sempre acompanhado de sua cor complementar, Violet.

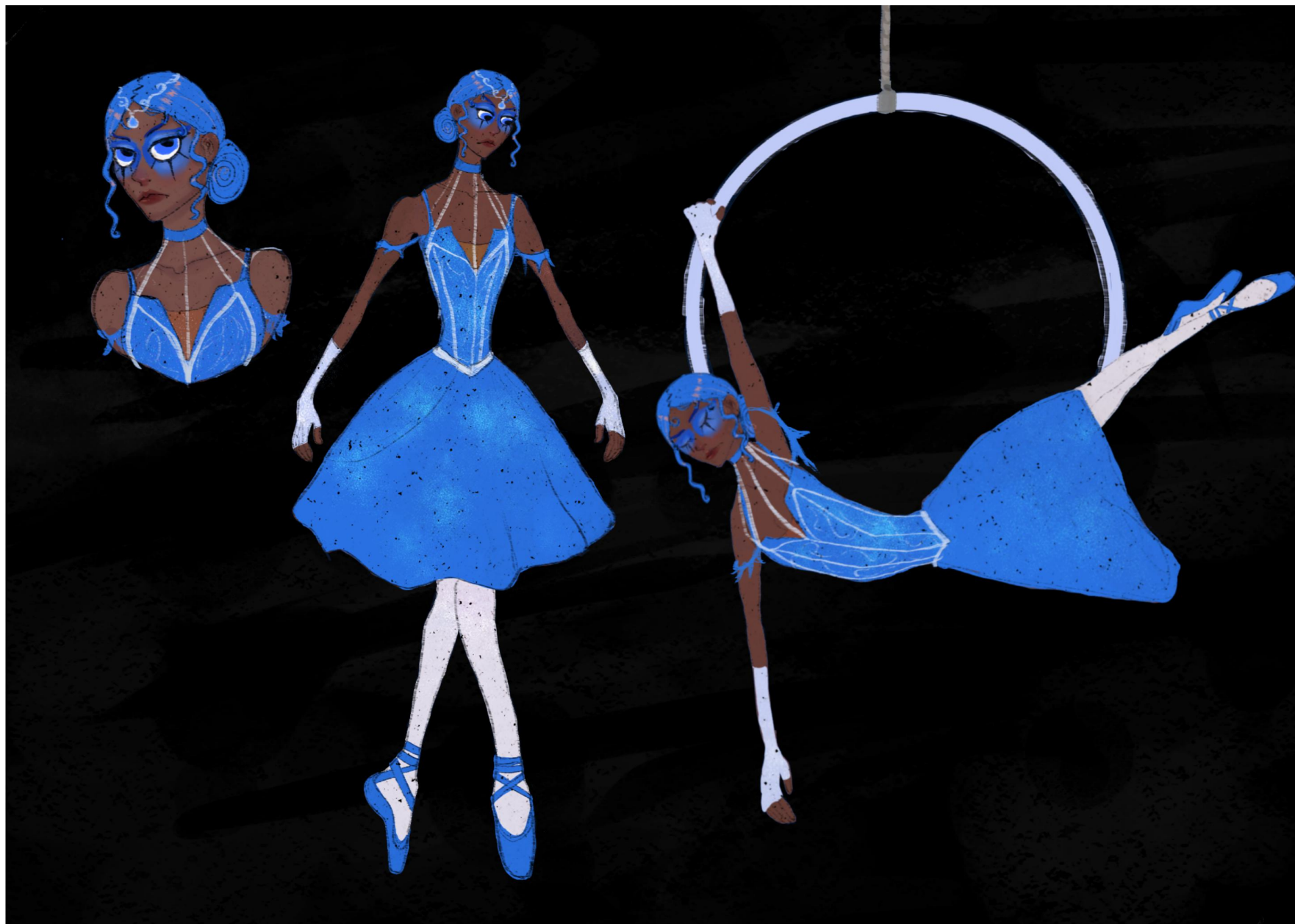


Figura 42. *Concept art- Azure.* Pintura digital 3508 px X 2480 px Fonte: Acervo pessoal 2024.

Azure é uma tonalidade de azul com o nome de raízes na língua inglesa, uma cor que, embora fria, exerce um magnetismo peculiar. Para ela, busquei a essência da perfeição e da razão, associando a justiça ao azul – uma cor que ressoa com imparcialidade e clareza. No universo de *Genshin Impact*, a nação da justiça, *Fontaine*, é de um azul profundo, o que reforça essa ligação.

Segundo Boerboom (2017, p. 19), o azul também dialoga com a tristeza, saudade e mistérios, pertencendo a esse espectro de significados. Sem essas emoções, o azul não seria completo.

Com base nesses conceitos, criei Azure como a personificação da razão em sua forma mais pura. Ela é a figura a quem os outros membros do circo recorrem em busca de orientação, sendo a voz da lógica e da ponderação.

Em sua essência, Azure não se perde nas emoções volúveis que dominam os outros, mas sua serenidade não a torna isenta de uma certa melancolia. A tristeza, que permeia sua cor, parece fazer parte de sua constituição, tornando-a ainda mais enigmática e distante.

Sua função no circo vai além de ser bailarina; ela é uma observadora meticulosa e uma fotógrafa atenta aos detalhes. Azure captura os fragmentos mais sutis do circo: as máscaras que todos usam, os sorrisos forçados que ocultam a verdade, e os momentos fugazes de vulnerabilidade que se escapam nas sombras.



Figura 43. *Concept art-* Sienna. Pintura digital 3508 px X 2480 px Fonte: Acervo pessoal 2024

Sienna: Nome em italiano para um dos vários tons de vermelho intenso. Uma marionete que misteriosamente ganhou consciência. Baseada na cor vermelha, Sienna é a personificação do vermelho — intenso, ardente como fogo. O vermelho, para mim, é a cor da libertação e ao mesmo tempo da devoção e do ódio.

Na verdade, tenho muitos sentimentos quando se trata do vermelho, é uma cor que me atrai por ser bela e perigosa. Heller (2014, p. 103) afirma que "o amor é vermelho, em segundo lugar vem o gentil cor-de-rosa. O ódio é vermelho; em segundo lugar vem o preto, epítome do mal. Desse modo, o vermelho do amor se transforma, acompanhado do preto em ódio."

Há uma trágica ironia no fato de vermelho representar tanto o amor quanto o ódio. Essas duas forças, tão intensas em suas naturezas, quando descontroladas, tornam-se caminhos para a autodestruição. O amor desmedido pode sufocar, e o ódio incontrolável queima as pontes antes de construir qualquer caminho.

Criei Sienna com base nesses conceitos, criando um personagem que fosse devoto, mas também perigoso. Assim, a marionete ganhou vida. Sienna é uma das minhas criações mais amadas.

Na história, Sienna é marionete de Emerald. Sua idolatria a ele é cega, pois acredita que ele é seu criador. Por isso, ela sente que deve segui-lo, independentemente de suas ordens.

Criei duas versões de Sienna, baseadas nas paletas de cores do livro de Heller (2014). A primeira versão é vermelha e rosa, representando amor e delicadeza. Na segunda versão, seu amor e devoção se tornam ódio, por isso usei a paleta vermelha e preta, para trazer perigo e agressividade.



Figura 44. *Concept art- Violet.* Pintura digital 3508 px X 2480 px Fonte: Acervo pessoal 2024.

Violet, nome que lembra tanto a cor roxa quanto a delicada flor, nasce de um desejo de criar uma personagem que personifica a essência do autocuidado e da autopreservação, mas de uma maneira que, paradoxalmente, a limita. Violet é misterioso, desconfiado e, muitas vezes, suas ações podem ser confundidas com medo. No entanto, o que o define não é o medo em si, mas um profundo sentido de preservação. Ele é alguém que conhece seus limites, alguém que, com humildade, reconhece as fronteiras que a vida lhe impôs. Ao contrário de uma simples cautela, sua sabedoria repousa na capacidade de se afastar quando necessário, na habilidade de discernir entre risco e segurança, e no reconhecimento de sua vulnerabilidade.

Heller (2014) descreve o roxo como a cor da sabedoria, associando-a à serenidade e ao conhecimento profundo. A ametista, pedra roxa por excelência, é o símbolo dessa sabedoria ancestral, sendo usada ao longo dos tempos como uma pedra de cura e proteção. O roxo, como cor complementar ao amarelo, traz consigo a dualidade da existência: enquanto o amarelo é brilhante, expansivo e carismático, o roxo é introspectivo, calmo e lógico, remetendo à lua, que brilha de forma serena e misteriosa no céu noturno. É essa dualidade que forma a base de Violet, o personagem que reflete a calma da lua em contraposição ao brilho ofuscante do sol.

No circo, Violet ocupa o papel de trapezista, o que, à primeira vista, pode parecer contraditório com sua natureza reservada e cautelosa. No entanto, sua habilidade nos trapezistas é a expressão máxima de seu controle sobre seus limites e a necessidade de equilíbrio entre o risco e a segurança.

Ele também assume a responsabilidade de garantir que o circo esteja seguro para os espetáculos, verificando minuciosamente cada detalhe antes de cada apresentação.



Figura 45. *Concept art- Carrot.* Pintura digital 3508 px X 2480 px Fonte: Acervo pessoal 2024.

Carrot, nome que remete tanto à uma tonalidade laranja, nasce da intenção de explorar a complexidade da paranoia. A cor laranja, por ser a complementar do azul, torna-se a antítese do conceito de razão. Enquanto Azure personifica a calma, a lógica e a reflexão, Carrot representa a desordem emocional, a distorção da realidade provocada pela ansiedade.

A escolha do laranja é reflexo da própria essência da personagem: uma cor vibrante e inconstante, que mistura o vermelho da urgência com o amarelo da distração. Essa junção cria uma tonalidade instável, sempre à beira de algo, alertando para perigos inexistentes, mas nunca cessando de emitir sinais de alerta.

Em *Divertida Mente* (2024), dirigido por Kelsey Mann, a ansiedade é visualmente traduzida por essa mesma cor, laranja, que na mistura de vermelho e amarelo cintila com a intensidade do caos interior.

Ao contrário da confiança inabalável de Azure, Carrot vive à margem da perfeição, sempre em um estado de alerta, lutando contra um monstro invisível que a faz sentir-se, a cada passo, mais vulnerável.

Essa fragilidade é alimentada pela necessidade constante de ser "perfeita". Inspirada na protagonista de *Cisne Negro* (2010), dirigida por Darren Aronofsky, Carrot busca uma perfeição impossível. Ela quer ser a mímica do circo, aquela que, em tempo integral, sorri e anima os outros, mascarando suas próprias inseguranças com o sorriso forçado de quem finge ter tudo sob controle. Sua alma, porém, está em constante desconforto. Ela sente-se como uma fraude, presa em uma performance que nunca parece suficiente.

Por isso, a obsessão por agradar e superar suas próprias limitações a leva a se sobrecarregar de funções dentro do circo. Ao acumular responsabilidades, Carrot tenta encontrar algum valor em si mesma, embora, no fundo, saiba que não pode preencher o vazio com trabalho ou máscaras.



Figura 46. *Concept art-* Emerald. Pintura digital 3508 px X 2480 px Fonte: Acervo pessoal 2024.

A composição de Emerald reflete o controle e a dualidade que ele representa no circo. Seu nome, inspirado na pedra esmeralda, remete ao verde como símbolo de crescimento e vitalidade, mas também carrega a sombra da manipulação e da possessividade. Para criá-lo, me inspirei nos significados contraditórios atribuídos à cor verde, Heller(2014) explica que o verde não é nem bom nem mau. Apesar de estar ligado à natureza, também pode ser associado ao venenoso.

Na era vitoriana, Segundo André(S.d) o verde de Scheele era um pigmento amplamente utilizado em papéis de parede, tecidos, sabão, brinquedos, flores artificiais e até na fabricação de doces. O pigmento era considerado bonito e seu preço acessível, tornando-se bastante popular. No entanto, sua composição continha arsênico, um composto químico altamente fatal.

No filme *A Bela Adormecida* (1959), dirigido por Wolfgang Reitherman e Clyde Geronimi, a vilã Malévola é representada pela cor verde, que passa uma sensação de desconforto. Seu poder é verde.

Na criação do personagem, pensei em como sua figura seria percebida: um mestre de cerimônias impecável, que equilibra a postura rígida com um sorriso enigmático.

Assim como o verde representa a fertilidade e o crescimento, a função de Emerald no circo é a de mentor e guia, garantindo que todos os espetáculos sejam impecáveis. No entanto, sua tendência à manipulação o torna uma figura ambígua: ele alimenta o circo com energia criativa, mas também drena a liberdade dos que estão sob sua influência. Essa dualidade é a essência de seu papel como arquiteto do caos e da harmonia.

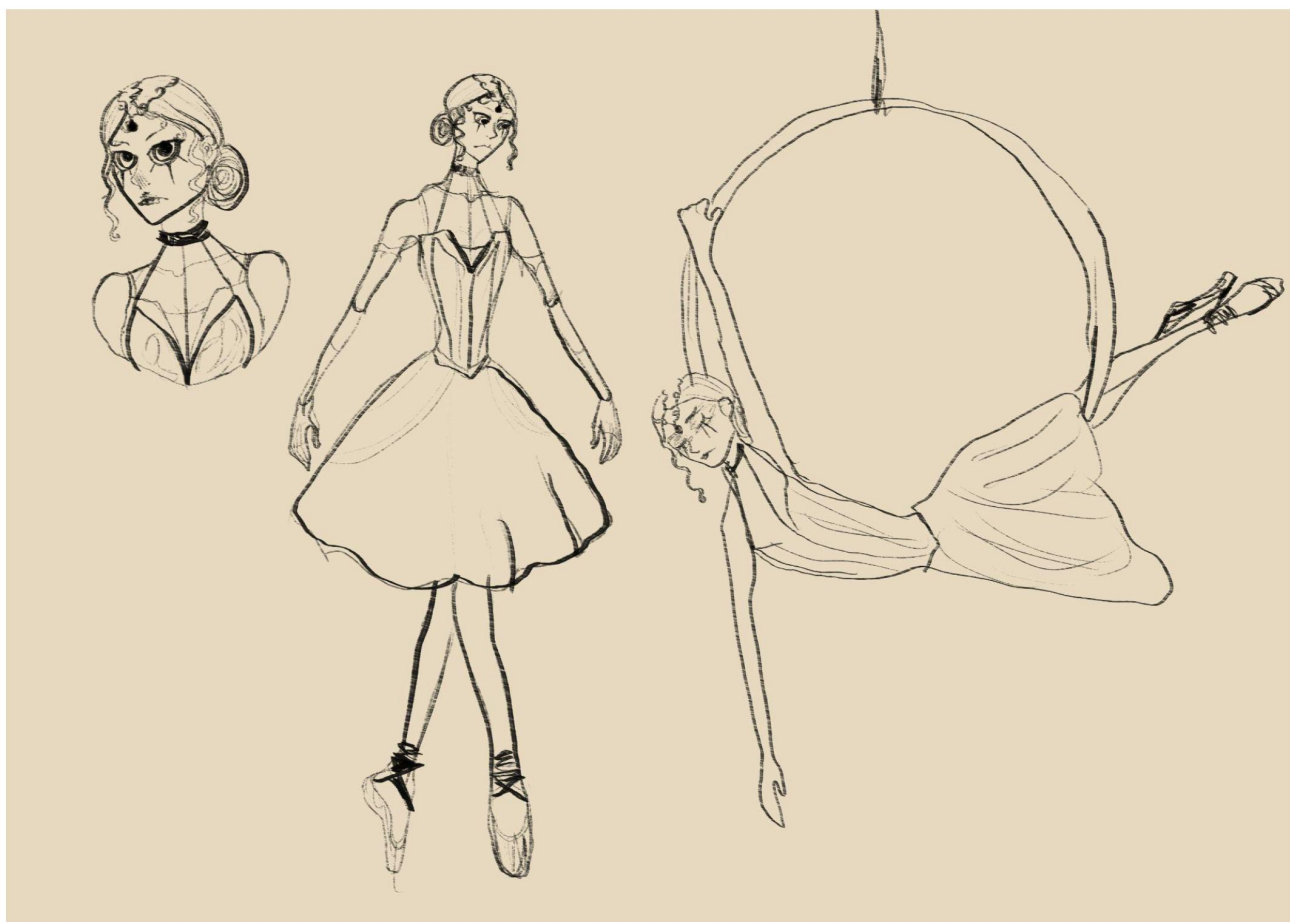


Figura 47. Rascunhos Pintura digital 2000 px X 2000 px. Fonte: Acervo pessoal 2024

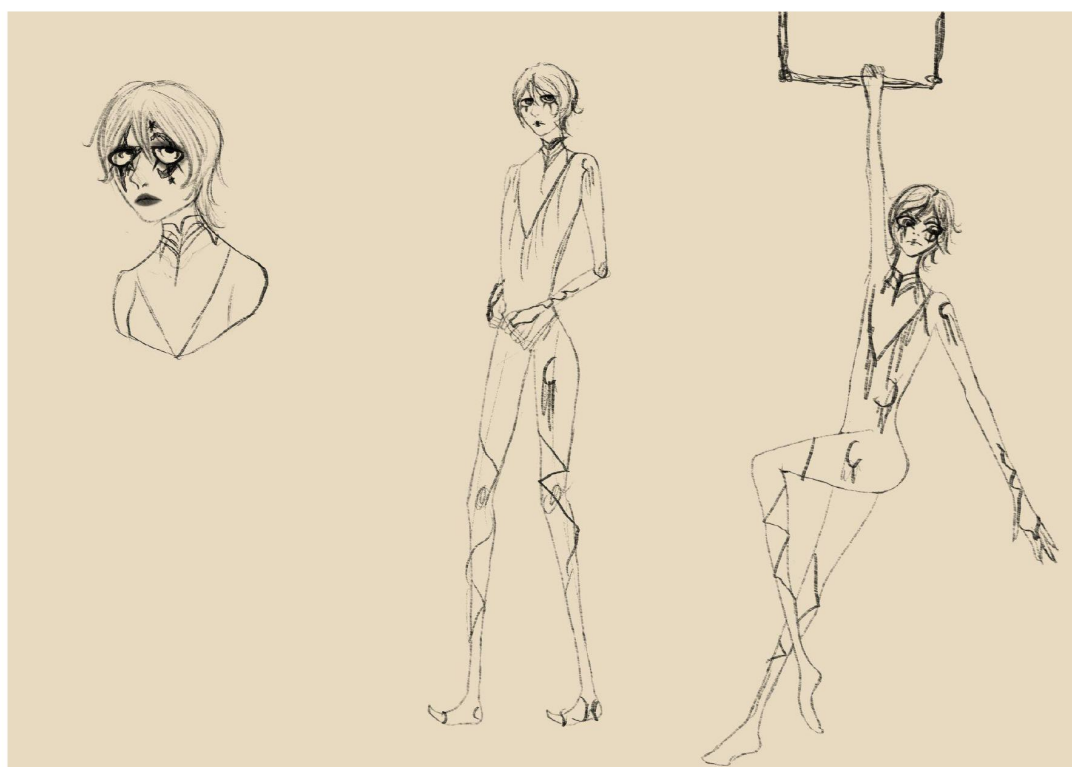


Figura 48. Rascunhos Pintura digital 2000 px X 2000 px. Fonte: Acervo pessoal 2024



Figura 49. Rascunhos Pintura digital 2000 px X 2000 px. Fonte: Acervo pessoal 2024.

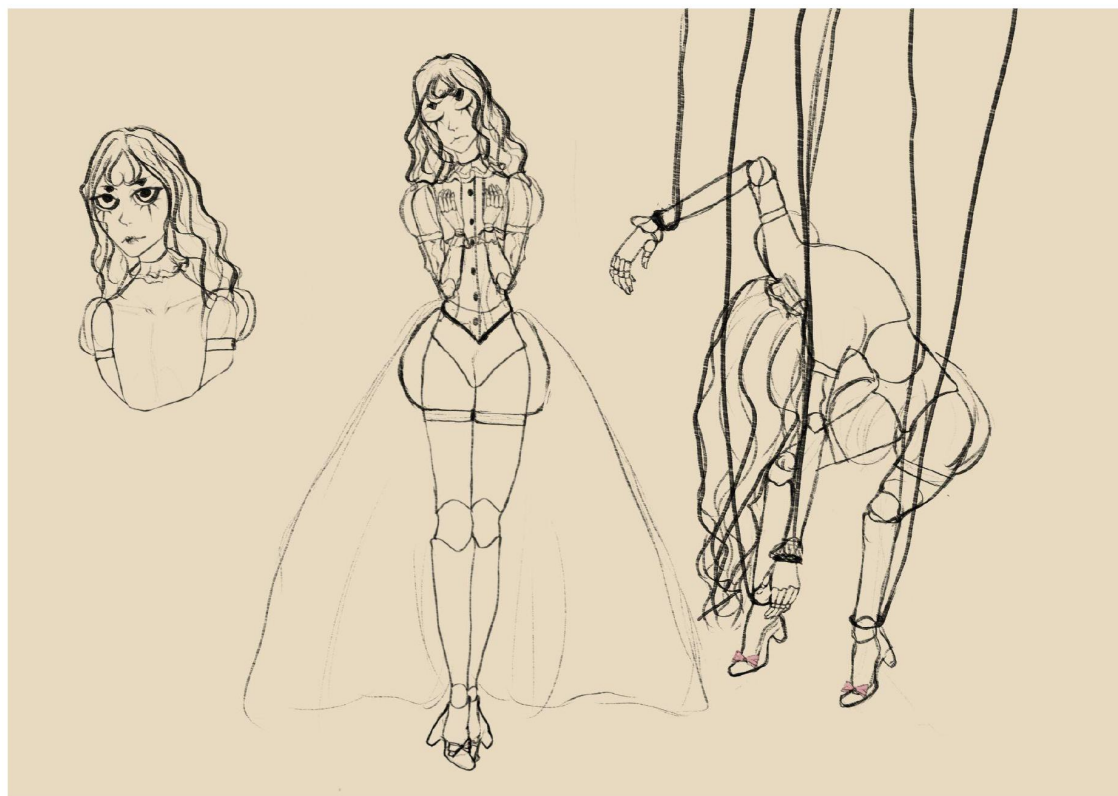


Figura 50. Rascunhos Pintura digital 2000 px X 2000 px. Fonte: Acervo pessoal 2024.

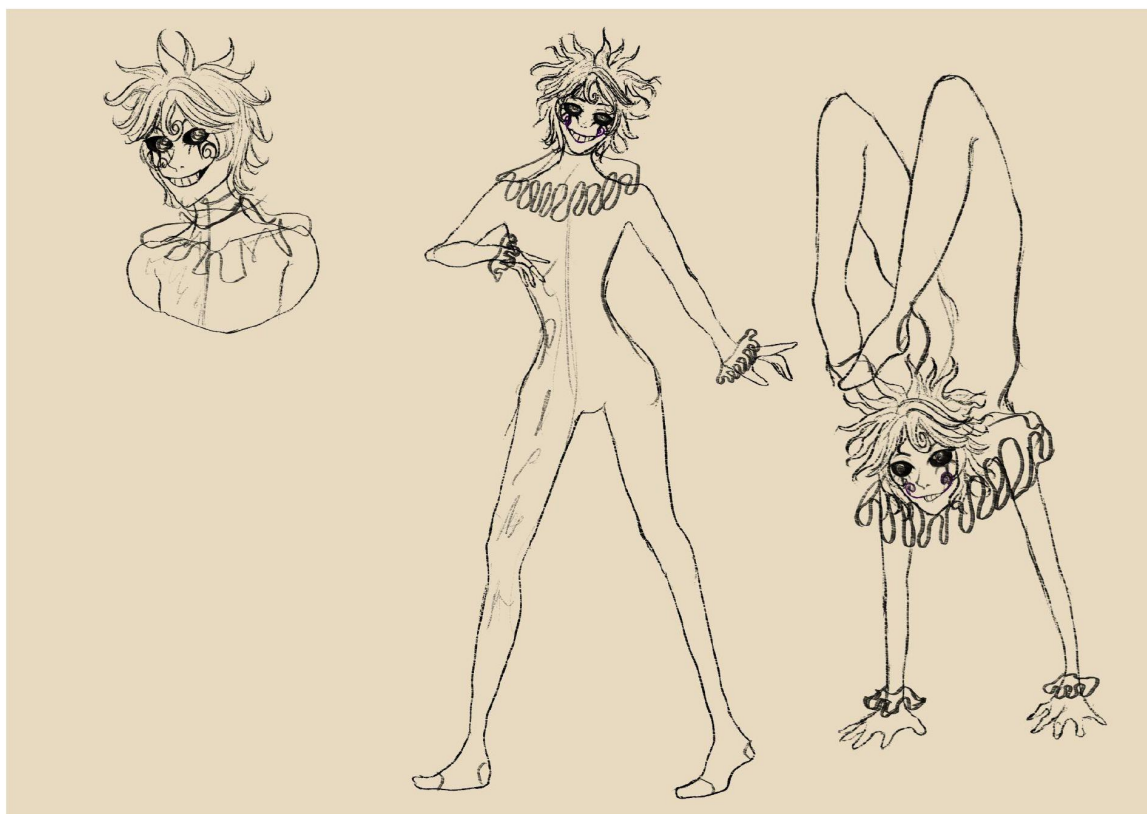


Figura 51. Rascunhos Pintura digital 2000 px X 2000 px. Fonte: Acervo pessoal 2024.



Figura 52. Rascunhos Pintura digital 2000 px X 2000 px. Fonte: Acervo pessoal 2024.

3.4 Fanzines E Cores.

Neste tópico, compartilho minha exploração do universo dos fanzines como um terreno fértil para experimentações criativas que, futuramente, servirão de base para um livro ilustrado. O fanzine me permite experimentar diferentes composições e combinações cromáticas, e, dessa forma, as experimentações realizadas não se encerram nesse formato, mas funcionam como alicerce para o desenvolvimento de um projeto maior, no qual poderei aprofundar as temáticas e expandir as narrativas iniciadas nesses pequenos laboratórios criativos.

Escolhi o fanzine como meio de produção por sua natureza libertadora, que permite um trânsito livre entre diferentes linguagens e suportes. Em sua essência, o fanzine rompe com as formalidades da produção artística institucionalizada e se alinha com a espontaneidade e a experimentação, características que dialogam diretamente com o meu processo criativo. Ao optar por esse formato, reconheço o fanzine como um espaço em que a poesia e as artes visuais podem coexistir de maneira orgânica, sem as restrições impostas por formatos pré-estabelecidos.

Se existir é inventar-se esteticamente, como fazer da vida uma obra de arte? E mais: o que seria inventar-se artisticamente através de fanzines? O termo fanzine, que se origina da junção das palavras “fanatic” (fã) e “magazine” (revista) (MAGALHÃES, 1993), pode ser compreendido como um tipo de “publicação independente e amadora, geralmente de pequena tiragem e impressa em fotocopiadoras ou gráficas impressoras.” (MAGALHÃES, 2004, p. 11). A partir da década de 1930, os fanzines foram utilizados por fãs de histórias de ficção para divulgar seus trabalhos autorais fora do circuito profissional e comercial nos Estados Unidos. Mas, com o passar do tempo, os fanzines tomaram o mundo, servindo como expressão das ideias libertárias do maio de 1968 à máxima punk “do it yourself”, sendo também fonte de expressão da poesia marginal e da imprensa nanica brasileira. Rotulados como “boletins”, “xerox mania” ou simplesmente “zines”, pode-se pensar que os fanzines são como define Fernanda Meireles, fanzineira de destaque na capital cearense: “Os fanzines, ou zines, são projetos pessoais que se concretizam através da publicação em máquinas fotocopiadoras (chamadas de ‘xerox’) ou gráficas rápidas. Com tiragens pequenas, que podem variar de 10 a 3.000 exemplares, são pequenas mídias e, se comparadas aos veículos da grande imprensa, são mídias minúsculas. É um veículo de comunicação (Muniz, 2010. p 15)

Sno (2015) aponta que os zines, enquanto forma de expressão, surgem como uma alternativa às mídias tradicionais, proporcionando uma liberdade criativa e uma forma de resistência ao controle da indústria cultural.

Durante essa pesquisa, desenvolvi três zines principais: *Fragments of Me*, *The Show* e *Fissures of Sky*, nos quais busquei experimentar combinações e narrativas variadas. No primeiro zine, criei um retrato da personagem Sky, trabalhando com cores

complementares para expressar visualmente diferentes facetas emocionais e identitárias. No segundo zine, explorei um jogo de combinações cromáticas com os personagens, interagindo com as margens do zine e incluindo trechos de músicas que se conectam com a história e as personalidades de cada figura apresentada.

Por fim, o terceiro zine apresenta uma narrativa subjetiva que explora os temas da despersonalização e da ruptura com o mundo real, conduzindo a personagem a uma imersão no universo do circo.

Na produção desses zines, adotei uma abordagem artesanal que reflete os princípios da estética *faça você mesmo* característica marcante desse formato. A criação foi realizada por meio de técnicas simples, como colagem, papéis coloridos e cola, que se tornaram as principais ferramentas do processo.

A escolha por essa metodologia dialoga com a tradição do movimento *faça você mesmo*, que valoriza a expressão individual e o processo experimental sobre a sofisticação técnica. Nesse contexto, esse processo traduz a essência do zine como um espaço acessível e democrático, permitindo que idéias sejam materializadas de forma direta e genuína.

3.4.1 *Fragments of Me*

Ao criar esse zine busco estabelecer um equilíbrio que converse tanto com a ideia de fragmentação quanto com a de totalidade. O formato quadrado me permite dividir o conteúdo de maneira simétrica, algo que faz sentido ao pensar na identidade como algo múltiplo e dividido, mas que ainda busca coesão. Ele cria um espaço fechado, um pequeno universo em cada nova página, aqui, os fragmentos de Sky se encaixam. Além disso, o formato facilita o trabalho com divisões, quadros e margens, permitindo um bom controle sobre como organizar o conteúdo, seja em seções ou ao alternar entre texto e imagem.

Escolher as cores complementares foi uma forma de explorar contrastes e harmonias, algo que venho trabalhando ao longo dessa pesquisa como uma metáfora visual para as dualidades que habitam o ser. Quando uso cores como vermelho e verde, ou azul e laranja, estou criando uma tensão visual que reflete as diferentes partes de mim. As cores complementares, por serem opostas no círculo cromático, se equilibram de maneira a causar um impacto visual forte. Assim como essas cores, as partes contrastantes de mim, apesar de sua diferença, precisam coexistir.

Para reforçar a ideia de fragmentação, decidi rasgar os quadrados e colá-los. A cola, ao ser aplicada, surge como uma tentativa de reconectar essas partes, mas de uma forma não uniforme – de maneira deliberadamente imperfeita e visível. Essa reconciliação das partes é feita à força, sem tentar esconder a fragilidade ou a dor da fragmentação, e essa ação reforça visualmente o conceito de rachaduras e "cicatrices".

Essa intervenção remete diretamente ao kintsugi, a arte japonesa de restaurar cerâmicas quebradas com ouro, prata ou outros materiais preciosos. Em vez de esconder as falhas e os danos, o kintsugi celebra a beleza nas cicatrizes, transformando as quebras em algo valioso. As imperfeições e as rupturas fazem parte do processo de viver.

O formato quadrado também me permite brincar com os espaços em branco. Gosto de deixar respiros visuais, momentos nos quais o conteúdo pode se expandir ou contrair, dependendo da mensagem que quero transmitir. Além disso, a escolha do papel e o tipo de impressão influenciam diretamente como as cores se manifestam na página. Quero que elas se destaquem de forma sutil, mas também intensa o suficiente para transmitir a ideia de fragmentação com harmonia.

No final, a escolha técnica – o formato quadrado, as cores complementares, o uso dos espaços e a técnica do kintsugi – é uma forma de dar vida a esses fragmentos que, embora desconexos, formam algo completo.

A seguir registros do zine:









3.4.2 *The Show*

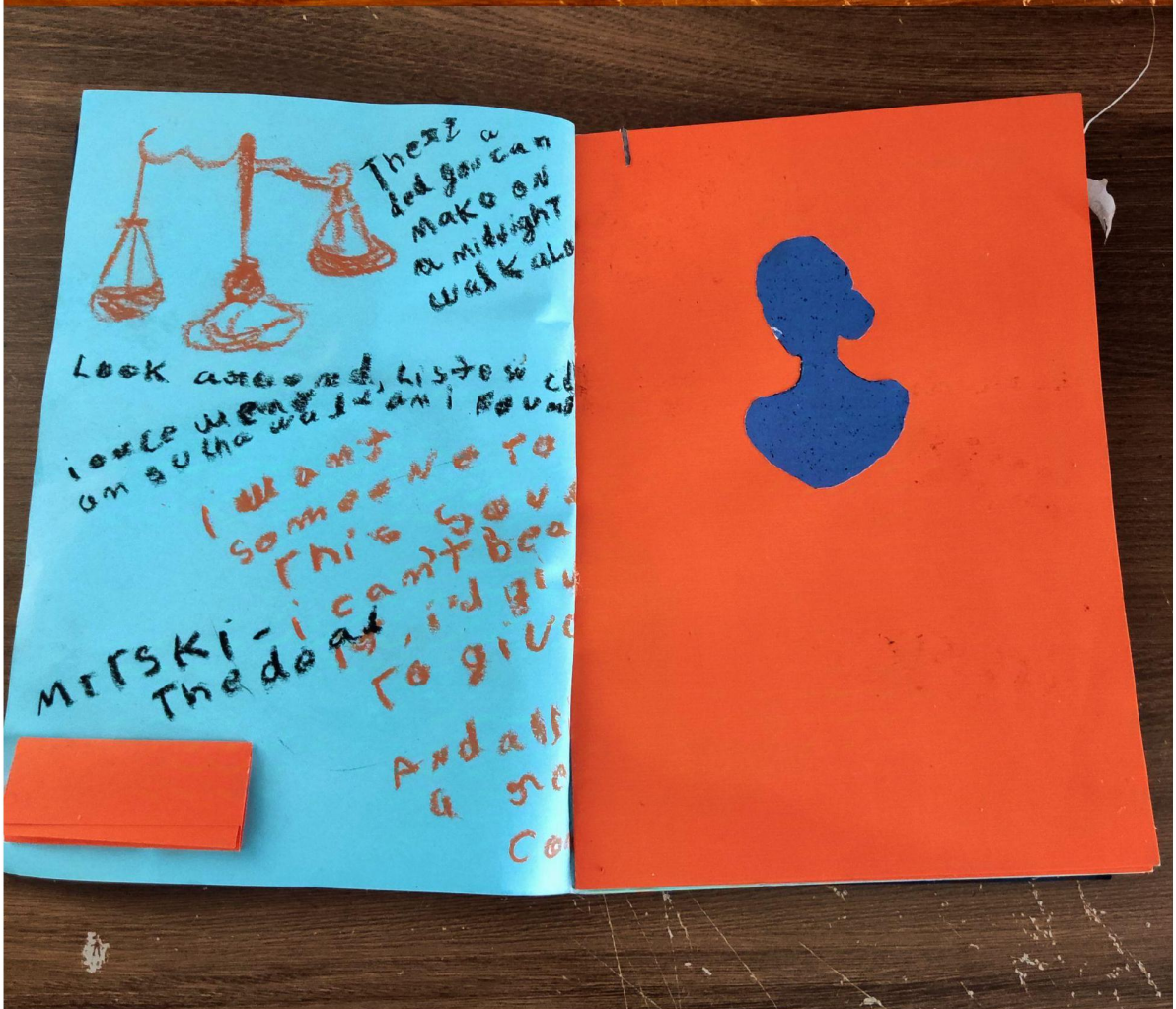
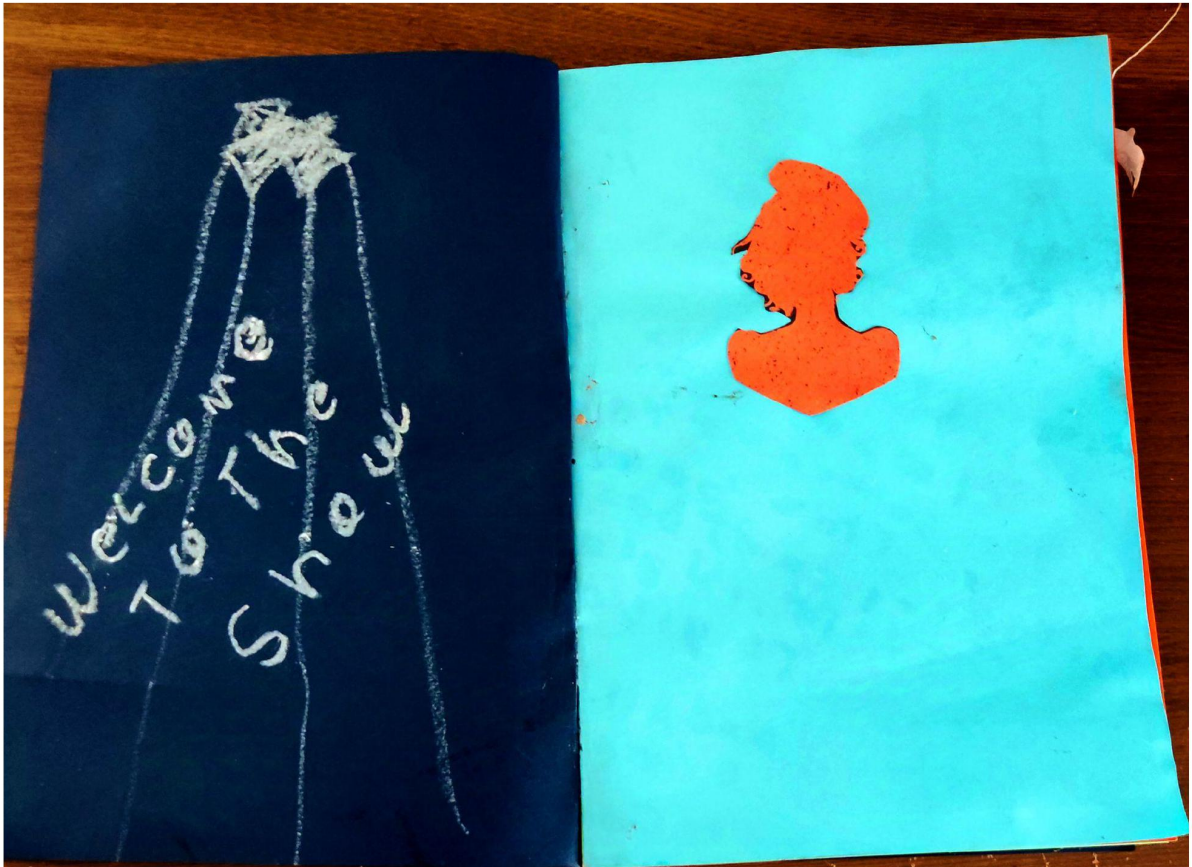
Neste zine, combinei os personagens ao tom das músicas que selecionei, criando uma relação entre o visual e o sonoro. Integrar colagens e trechos musicais foi um desafio que trouxe surpresas. Alguns trechos se encaixaram perfeitamente na narrativa, enquanto outros exigiram ajustes para se alinharem ao contexto dos personagens. Durante o processo, percebi que trabalhar com as margens do zine — algo inicialmente pensado para o livro ilustrado com base em Suzy Lee — tornou-se uma parte essencial da composição, ajudando a criar uma sensação de movimento e continuidade.

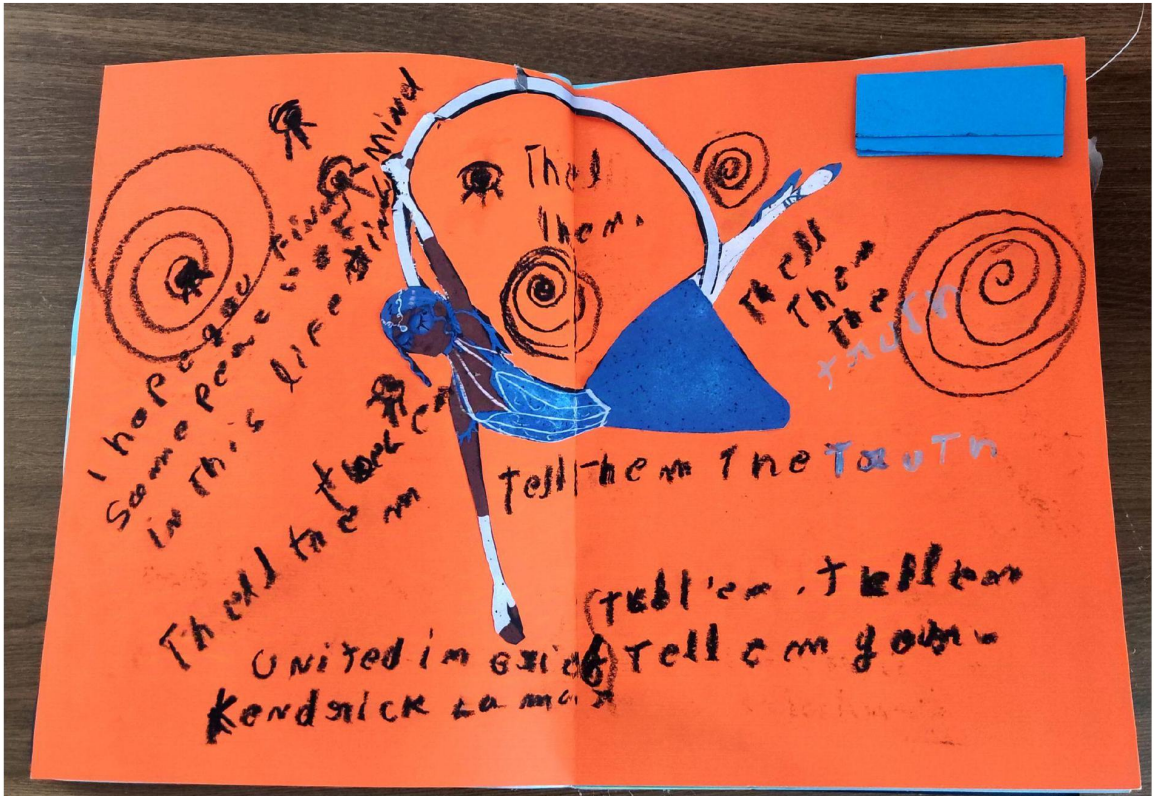
Embora muitas ideias tenham sido planejadas, houve momentos de espontaneidade que enriqueceram o trabalho, permitindo que o material fluísse da forma que queria. As músicas escolhidas foram, em grande parte, da cantora Mitski, da qual sou uma ouvinte ávida. Entre elas, *The Deal* (2023), *I'm Your Man* (2023), *Me and My Husband* (2018), além de outras como *United In Grief* (2022) de Kendrick Lamar e *The Cigarette Duet* (2011) de Princess Chelsea.

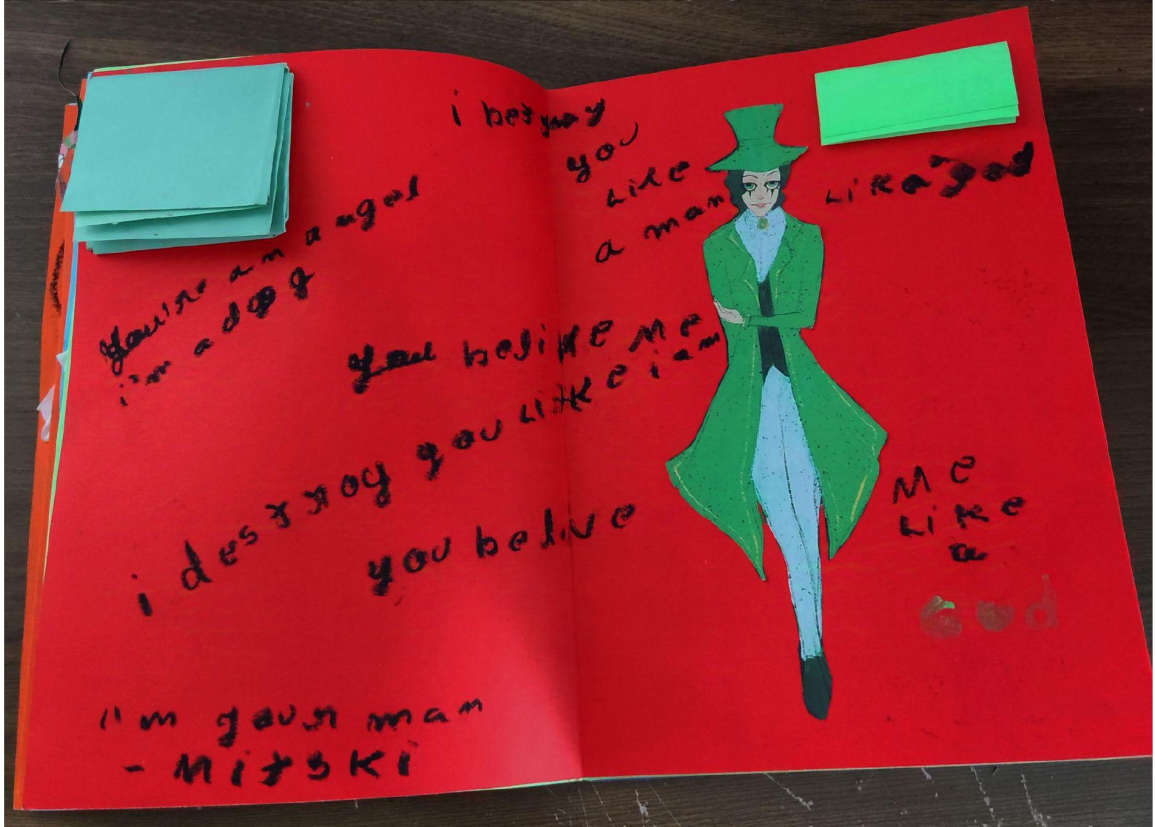
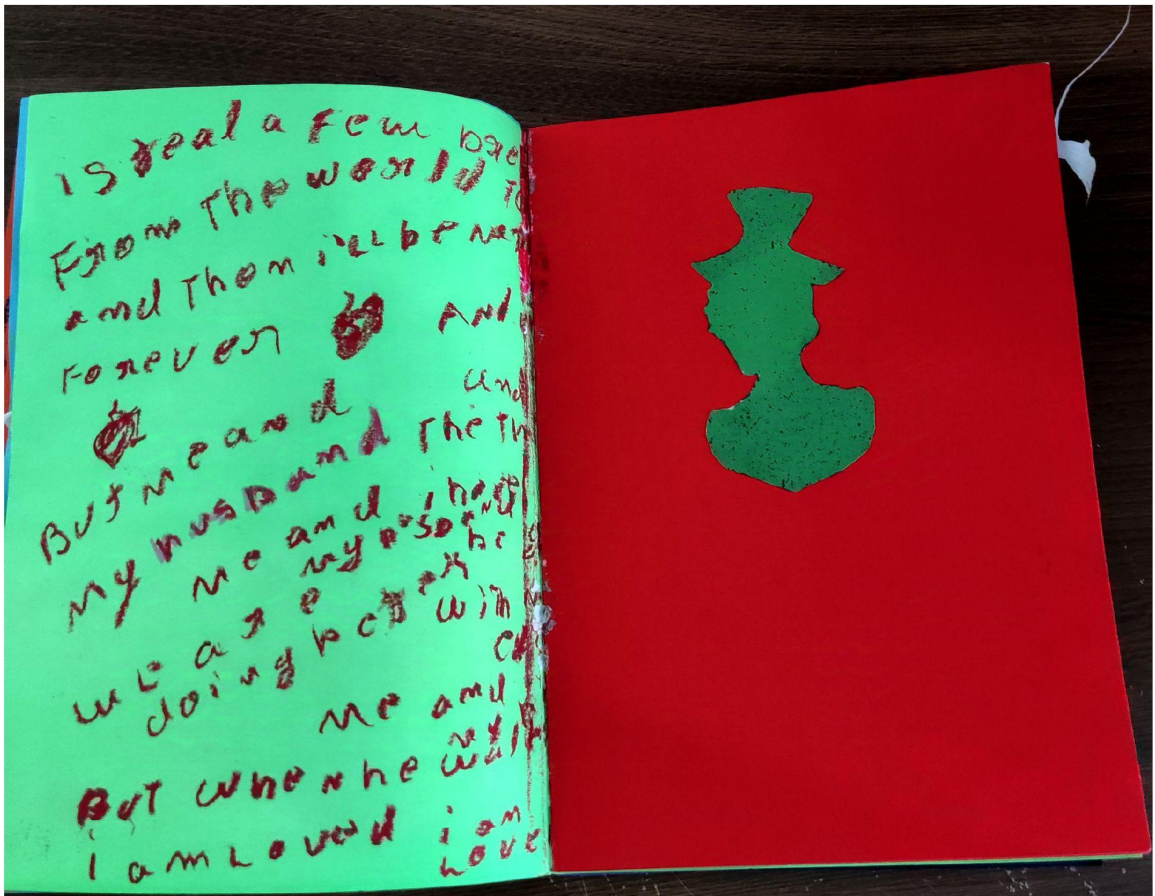
Ao refletir sobre o meu papel enquanto criadora, optei por adotar uma abordagem que privilegia a experiência interpretativa do leitor. A escrita excessivamente descritiva, ao tentar capturar minuciosamente a complexidade das letras musicais, poderia limitar o imaginário do público, impondo uma única leitura ou interpretação. Para evitar esse aprisionamento interpretativo, resolvi deixar que os registros do zine falem por si mesmos, convidando o leitor a construir suas próprias inferências a partir do que está implícito e do que reverbera além das palavras.

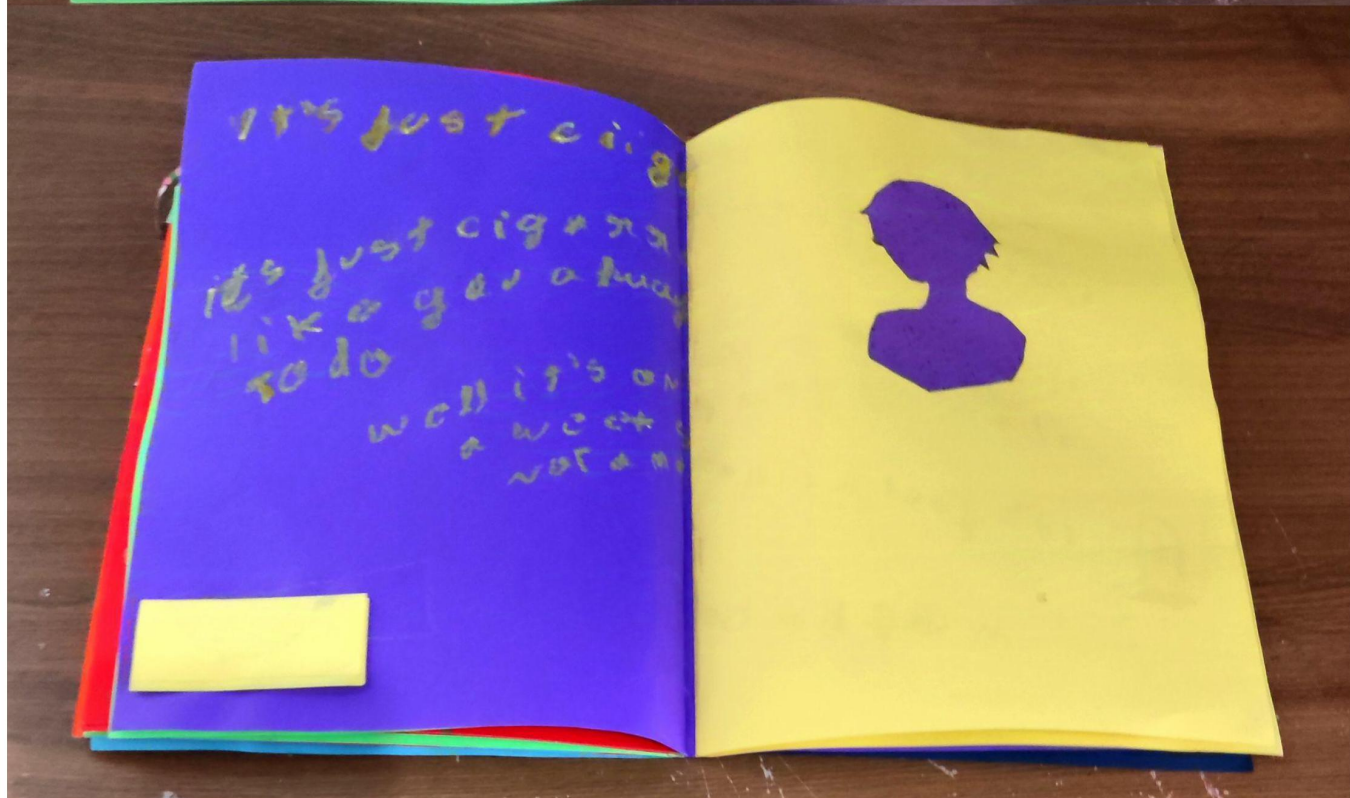
Essa abordagem reconhece o leitor como co-autor da narrativa, dotado de autonomia para decodificar, ressignificar e explorar o conteúdo, enriquecendo-o com suas próprias vivências e interpretações.

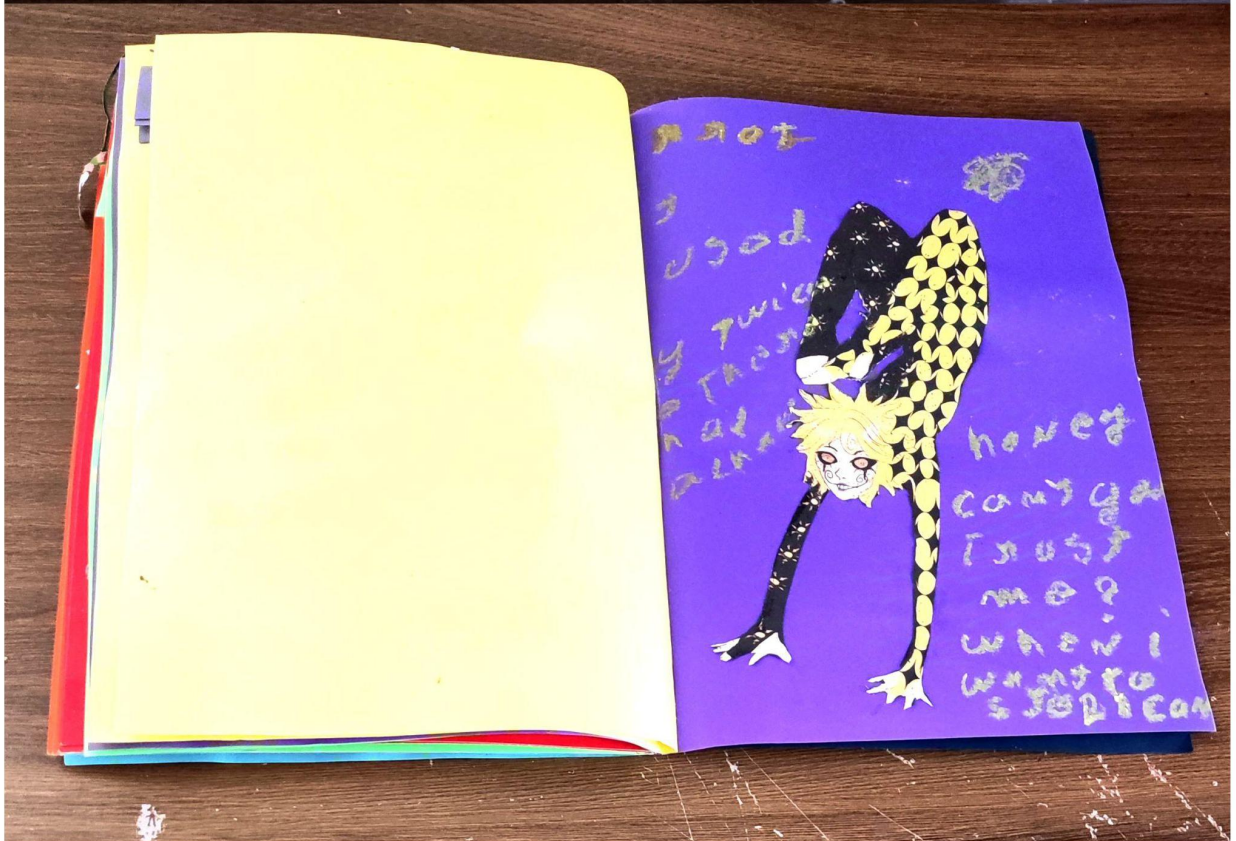
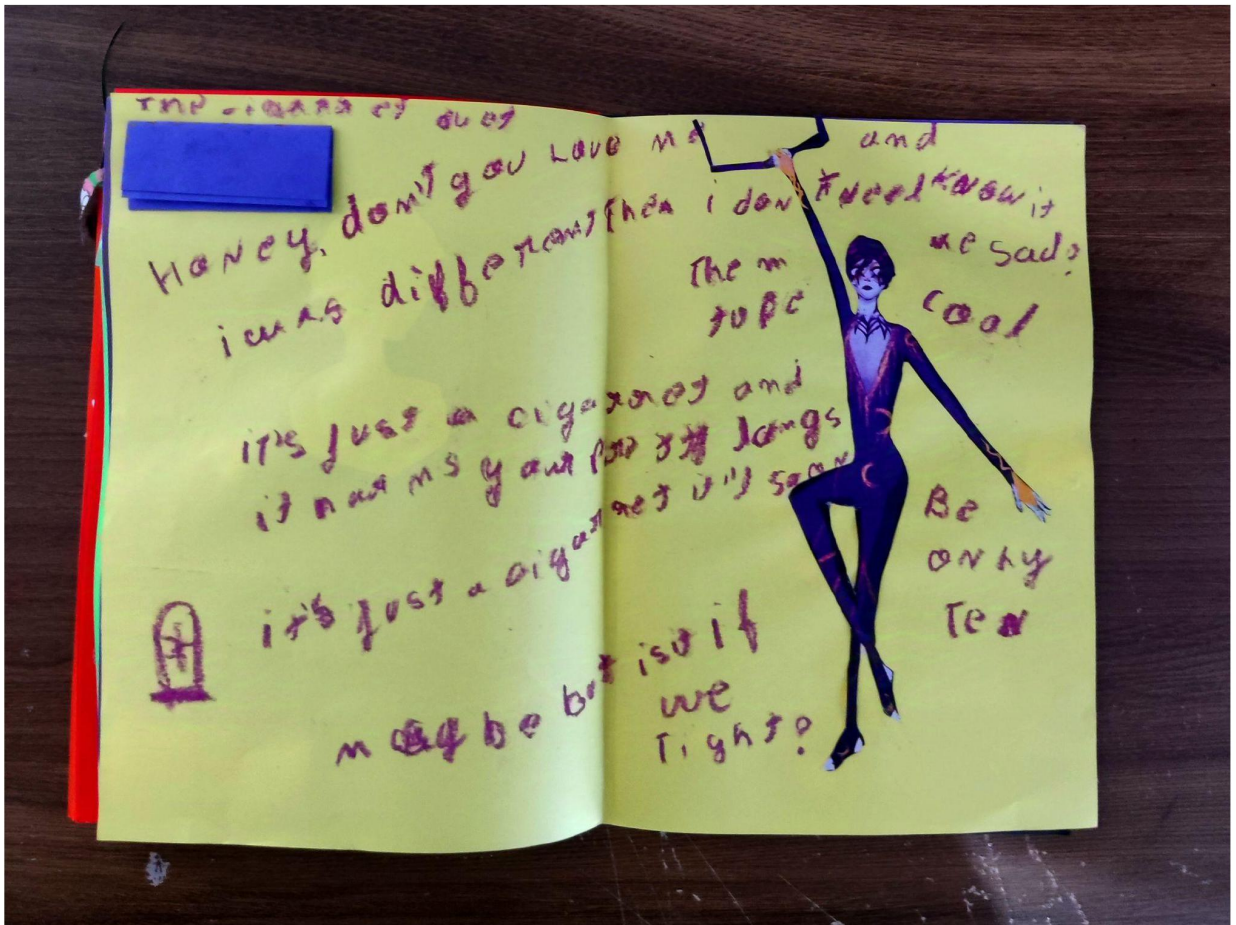
A seguir registros do zine:











3.4.3 Fissures Of Sky

Por fim, o terceiro zine mergulha na subjetividade da história, explorando as profundezas da despersonalização e da ruptura com o mundo real. A personagem é conduzida a uma imersão fantástica no universo do circo, aqui a fronteira entre fantasia e realidade começa a se diluir. Esse espaço, em que tudo é possível e ao mesmo tempo, distorce a percepção de tudo ao seu redor. O circo transforma-se em um reflexo do inconsciente: um lugar onde o real se fragmenta e o irreal ganha força.

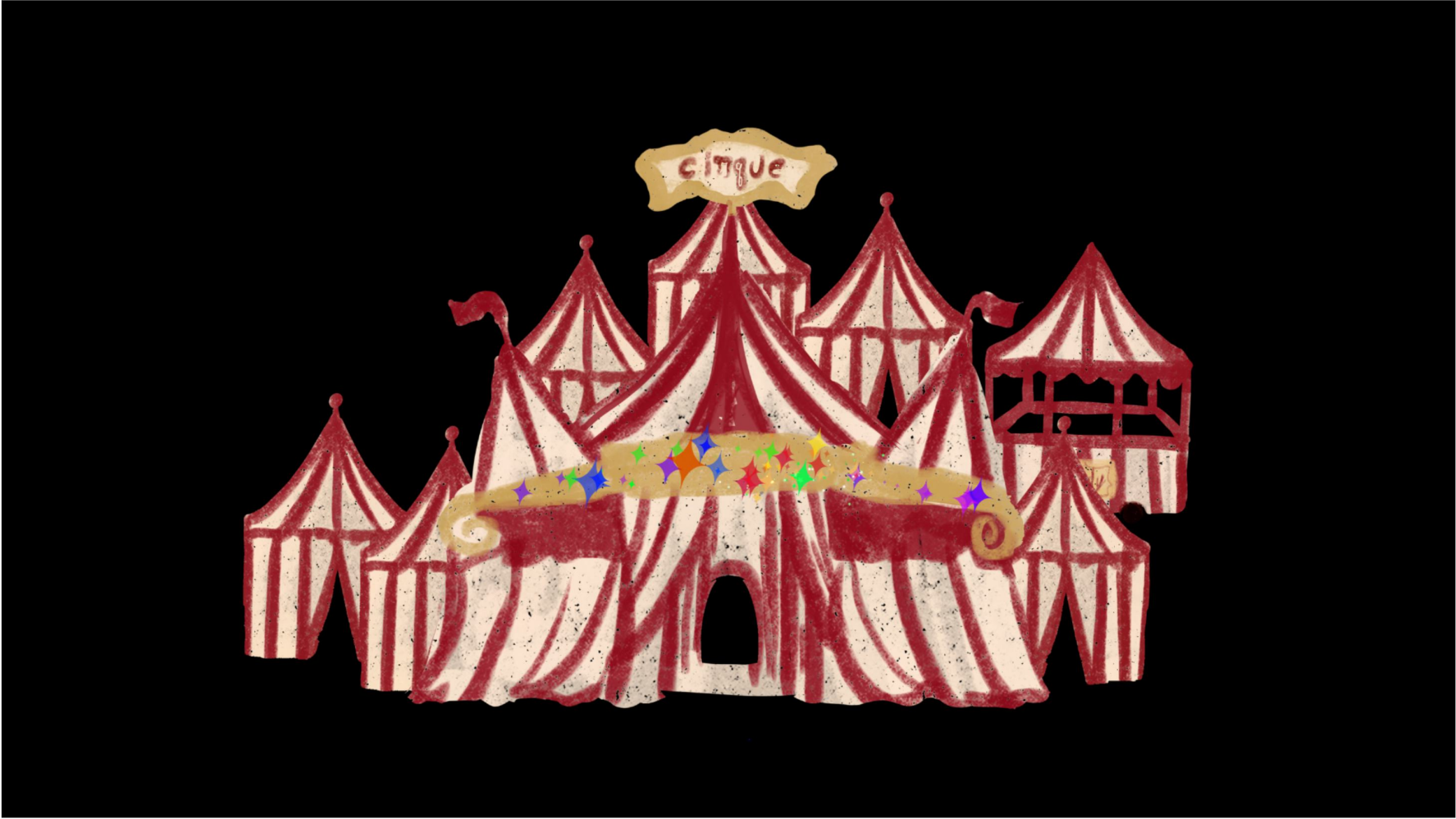
Aqui, a fantasia torna-se um rompimento da própria identidade. O horror se mistura suavemente com a maravilha, criando uma atmosfera em que a personagem se perde. Os limites entre quem ela era e quem poderia ser tornam-se nebulosos, e o circo se torna um espelho quebrado da realidade, distorcido pela subjetividade do momento. As cores ganham vida própria e os sons se transformam em sensações, tudo permeado pela percepção alterada da protagonista.

Além da narrativa subjetiva, que explora a despersonalização e a ruptura com a realidade, o terceiro zine adota uma abordagem técnica que reflete essa fragmentação interna e o movimento entre diferentes camadas de percepção, assim como os pensamentos, sentimentos e fragmentos de memória de alguém que vive uma ruptura com o mundo real.

Por fim, deixo a história em aberto, permitindo que o leitor construa suas próprias interpretações, preenchendo as lacunas e ressignificando os elementos apresentados.

A seguir a história desse zine:



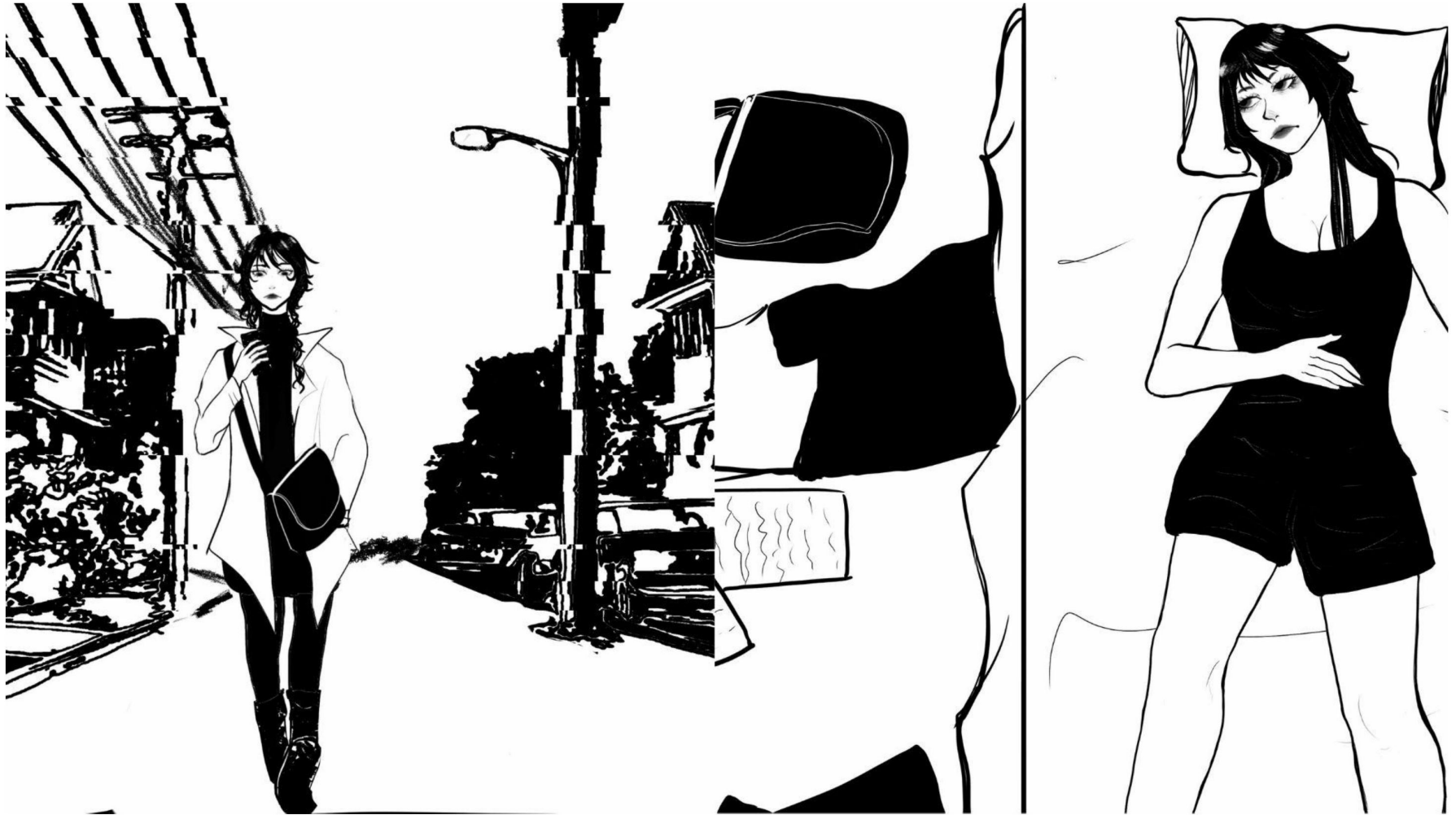


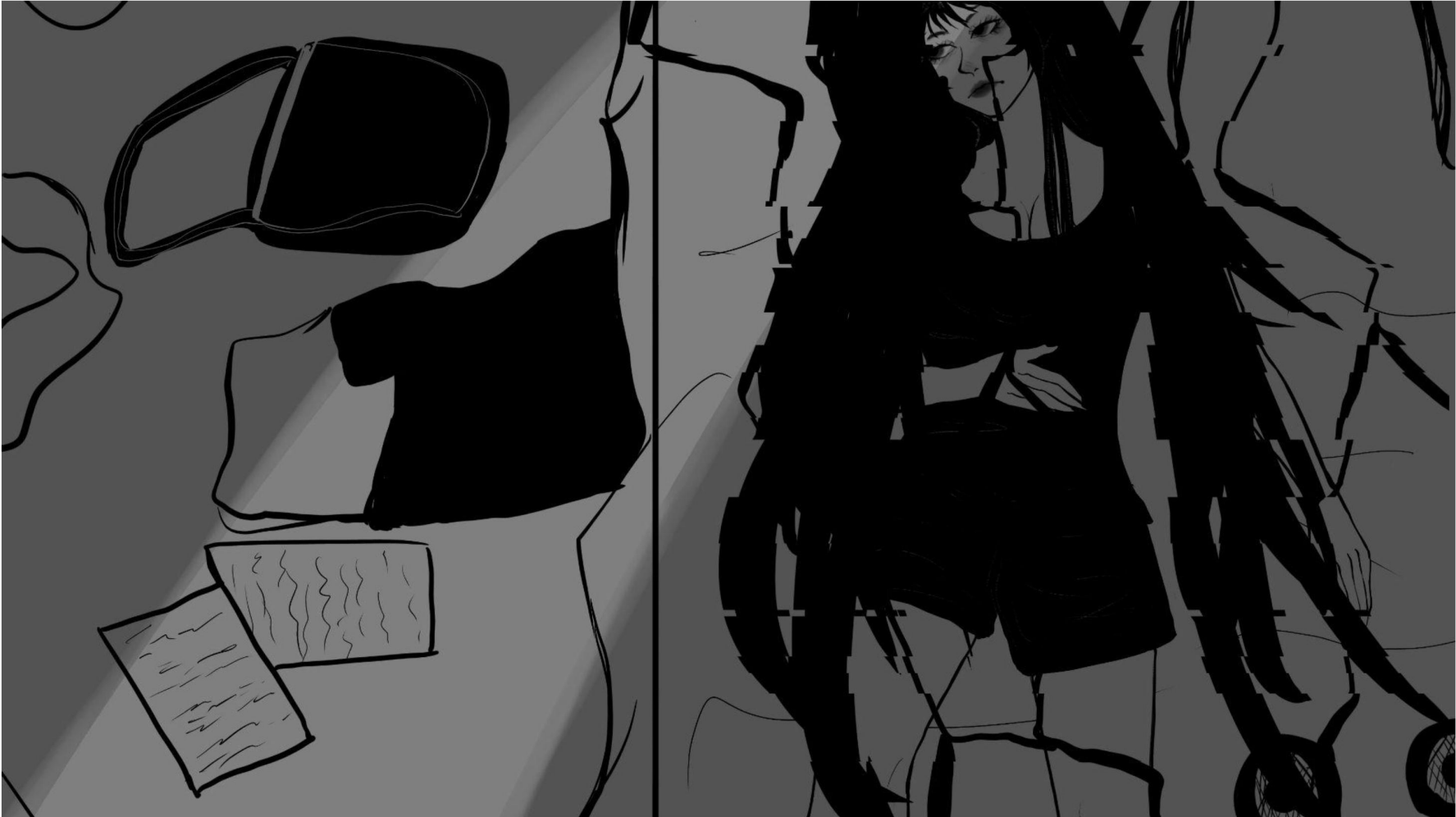
















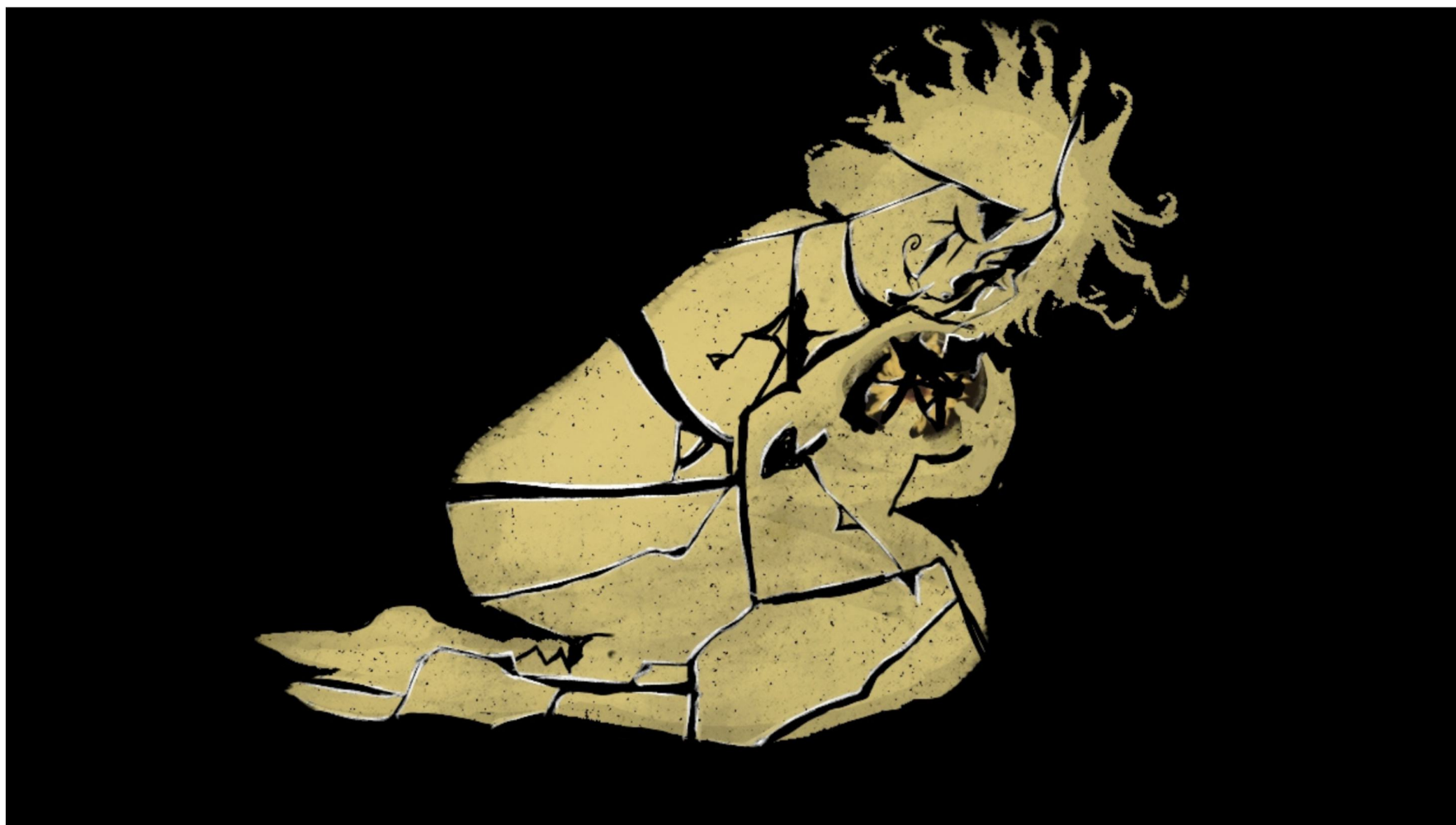


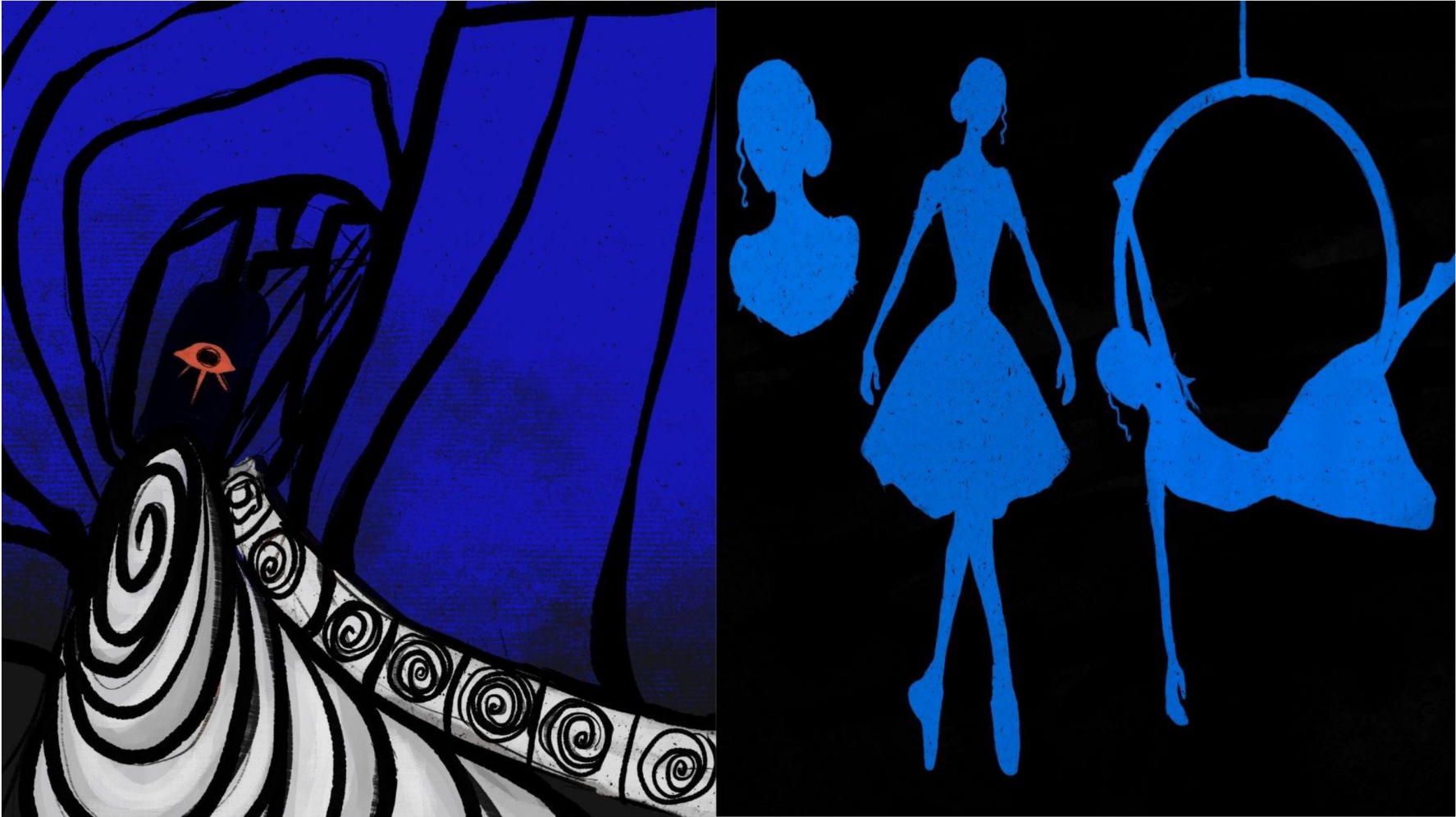






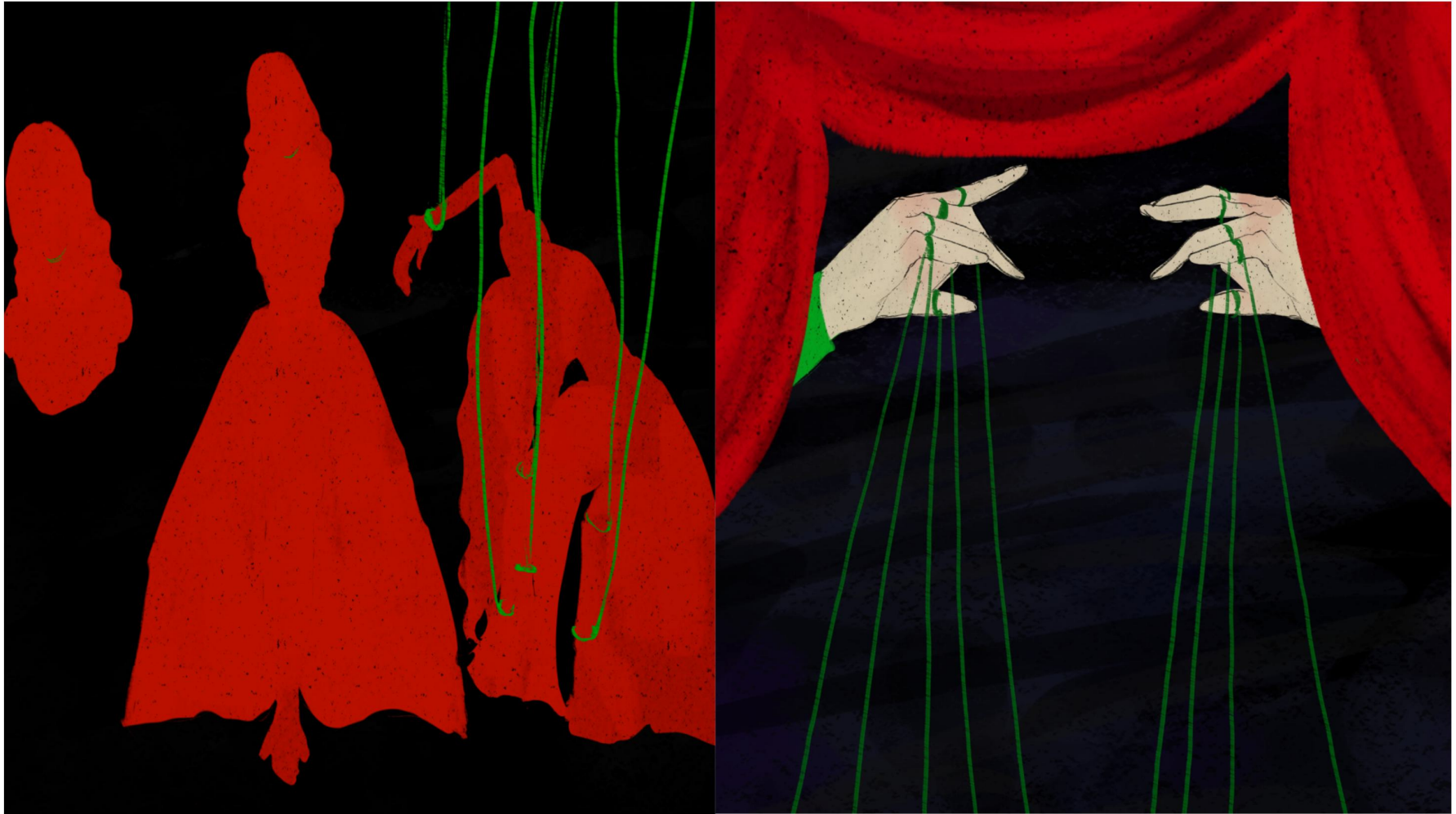




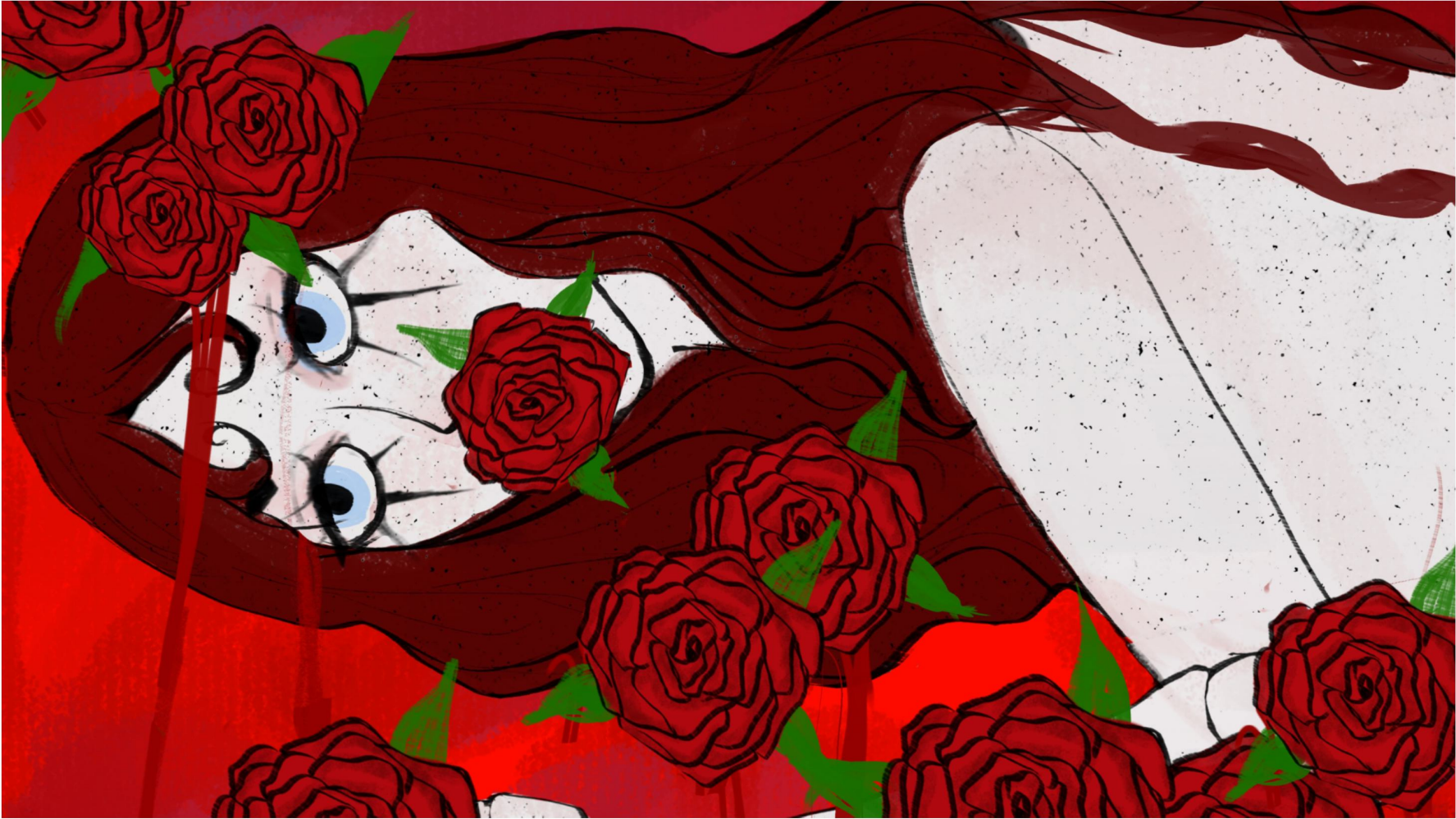






















CONCLUSÃO: OS LIMITES DA EXPLORAÇÃO NÃO EXISTEM

O uso dos fanzines como suporte nesta pesquisa apresentou-se como uma estratégia transformadora dentro do meu processo artístico. Ao incorporar este formato alternativo, a pesquisa expandiu os limites da exploração criativa, conectando a prática artística com conceitos teóricos de forma dinâmica e acessível.

Os fanzines permitiram investigar, com profundidade, o papel das cores na construção de narrativas visuais e personagens, materializando ideias abstratas em obras concretas. Além disso, esse suporte viabilizou a experimentação com técnicas diversas, como o uso de giz pastel, pintura digital e colagem, consolidando um processo criativo diversificado.

Os resultados desta pesquisa evidenciam o fanzine como uma ferramenta artística, capaz de integrar investigação teórica e prática criativa. Essa contribuição dialoga diretamente com os debates contemporâneos e destacando a relevância de explorar suportes alternativos para a produção, expressão e disseminação de conhecimento artístico e acadêmico.

Crio mundos de cor e forma que ressoam em meu ser, clamando para serem explorados, desvendados, ouvidos. São nesses universos que habito, onde posso ser, sentir e expressar aquilo que as palavras não alcançam. Há ainda um infinito a ser descoberto, e a cada novo traço ou cor que escolho, fragmentos dessa magia e da vastidão do universo criativo se revelam.

Esta pesquisa foi apenas um primeiro passo para um sonho maior: transformar esse universo em um jogo, um espetáculo interativo em que as cores narram, dançam e convidam o público a participar. Afinal, as cores são para todos que estão dispostos a entendê-las. "Venham ao grande circo cromático!", eu digo. "Deixem que as cores falem por vocês, preencham seus silêncios e ecoem em suas almas." Que essa seja apenas uma despedida temporária, pois a fantasia e as cores sempre nos reencontram.



REFERÊNCIAS

- LEE, Suzy. A trilogia da margem: o livro-imagem segundo Suzy Lee. Tradução: Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- HELLER, E. A Psicologia das Cores 2014.
- TODOROV, Tzvetan, 1939. Introdução à literatura fantástica. Tradução: Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 2014
- .SNO, Márcio. O Universo paralelo dos fanzines: uma introdução aos zines brasileiros. São Paulo: Reverso, 2013.
- MUNIZ, Celina (Org.). Fanzines: autoria, subjetividade e invenção de si. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2010.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- BOERBOOM, Peter. A cor como material e recurso visual. São Paulo: Blucher, 2017.
- MUNARI, Bruno. Fantasia. Edições 70; 1ª edição, 2007
- SALLES, Cecília Almeida. Gesto inacabado: processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 1998
- LEE, Suzy. Sombra. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- LEE, Suzy. Espelho. São Paulo: Cosac Naify, 2009
- LEE, Suzy. A Onda. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- .CARROLL, Lewis. Alice no País das Maravilhas. Tradução de Maria Luiza Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- MORGENSTERN, Erin. O Circo da Noite. Tradução de Claudio Figueiredo. São Paulo: Intrínseca, 2011.
- VALENTINE, Genevieve. O Circo Mecânico Tresaulti. Tradução de Carolina Caires Coelho. São Paulo: DarkSide Books, 2016.
- .GAIMAN, Neil. Coraline. Tradução de Christiane Metzner. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.
- ALMEIDA, Luara Teixeira de. A linguagem cromática nos livros ilustrados: a cor como potência poética do narrar. 2021. Dissertação (Mestrado em Literatura e Crítica Literária) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2021.
- MENDONÇA, Adriana Aparecida. Impressões: experimentações com gravura em livros de artista e fanzines. 2018. 322 f. Tese (Doutorado em Arte e Cultura Visual) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018.
- ILKIU, Elisângela Carvalho. Respeitável público, o Circo chegou: trajetória e malabarismos de um espetáculo. Temporalidades – Revista Discente do Programa de Pós-graduação em História da UFMG, Belo Horizonte, 2011.

- LEOBAS, Rafaela Dourado. Da cor o que sinto. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2024.
- MELO, Duane Ribeiro Machado Ramos de. Linha clara: uma jornada metalinguística. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2024
- CALDAS, Miguel P. Entrevista: Mario D’Amico. Por dentro do Cirque. GV Executivo, São Paulo, v. 7, n. 2, p. 8-13, mar./abr. 2008.
- ANDRÉ, João Paulo. O verde que não era esperança. Braga: Departamento/Centro de Química, Universidade do Minho, [s.d.].
- KOURI. *Ib* [jogo eletrônico]. 2012.
- GENSHIN IMPACT. Versão 1.0. Desenvolvedor: miHoYo. Xangai: miHoYo, 2020
- MC GEE, American. The Art of Alice Madness Returns. Milwaukee. Dark Horse. ISBN: 9781595826978, 2011.
- KILLMONDAY GAMES. Fran Bow. [Plataforma]. Killmonday Games, 2015.
- NOMAD STUDIOS. Gris. [Plataforma]. Nomad Studios, 2018.
- WALT Disney Pictures Alice no país das maravilhas. Direção de Tim Burton. Estados Unidos: , 2010. 108 min. Filme
- WALT Disney Productions. A Bela Adormecida. Direção de Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi, e Les Clark. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1959. 75 min. Filme.
- DEL TORO, Guillermo. A Colina Escarlate. Produção de Guillermo del Toro e Callum Greene. COLUMBIA Pictures. Drácula de Bram Stoker. Direção de Francis Ford Coppola. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1992. 128 min. Filme.
- Direção de Guillermo del Toro. Universal Pictures, 2015. 1 DVD 119 min. Filme
- SELICK, Henry. O Estranho Mundo de Jack. Produção de Tim Burton e Denise Di Novi. Direção de Henry Selick. Walt Disney Pictures, 1993. 1 DVD 76 min. Filme.
- BURTON, Tim; JOHNSON, Mike. A Noiva Cadáver. Produção de Tim Burton e Allison Abbate. Direção de Tim Burton e Mike Johnson. Warner Bros. Pictures, 2005. 1 DVD 77 min. Filme
- SELICK, Henry. Coraline e o Mundo Secreto. Produção de Henry Selick e Claire Jennings. Direção de Henry Selick. Focus Features, 2009. 1 DVD 100 min. Filme
- PIXAR Animation Studios. Divertida Mente 2. Direção de Kelsey Mann. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2024. 104 min. Filme.