

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
ARTES VISUAIS — BACHARELADO**

CECILIA TEODORO DOS SANTOS

**ANIMAIS FALANTES E O QUE ME DISSERAM ENQUANTO
EU FAZIA SEUS RETRATOS:**

O fenômeno da antropomorfização dos animais na arte

**GOIÂNIA
2023**



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(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): **Cecilia Teodoro dos Santos**

Título do trabalho: **Animais falantes e o que me disseram enquanto eu fazia os seus retratos: o fenômeno da antropomorfização dos animais na arte**

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(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) 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 **Odinaldo Da Costa Silva, Professor do Magistério Superior**, em 30/01/2024, às 16:15, 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 **Cecilia Teodoro Dos Santos, Discente**, em 31/01/2024, às 17:45, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

Referência: Processo nº 23070.003010/2024-54 SEI nº 4341071

Termo de Ciência e de Autorização TCCG (RI) 4341071

SEI 23070.003010/2024-54 / pg. 2

CECILIA TEODORO DOS SANTOS

**ANIMAIS FALANTES E O QUE ME DISSERAM ENQUANTO
EU FAZIA SEUS RETRATOS:**

O fenômeno da antropomorfização dos animais na arte

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à banca examinadora do curso Artes Visuais Bacharelado, da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Odinaldo da Costa Silva

GOIÂNIA
2023

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

Santos, Cecília Teodoro

Animais falantes e o que me disseram enquanto eu fazia seus retratos
[manuscrito] : O fenômeno da antropomorfização dos animais na arte /
Cecília Teodoro Santos. - 2024.

62 f.: il.

Orientador: Prof. Odinaldo da Costa Silva .

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Artes Visuais, Goiânia, 2024.

1. Animais. 2. Ilustração. 3. Antropomorfismo. I. Silva , Odinaldo da Costa,
orient. II. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos 24 dias do mês de janeiro do ano de 2024 iniciou-se, às 9h15 no Auditório da FAV/UFG, a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado **Animais falantes e o que me disseram enquanto eu fazia os seus retratos: o fenômeno da antropomorfização dos animais na arte**, de autoria de **Cecilia Teodoro dos Santos**, estudante do curso Artes Visuais - Bacharelado, da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG). Os trabalhos foram instalados pelo orientador e presidente da banca, Prof. Dr. Odinaldo da Costa Silva (FAV/UFG), com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco (FAV/UFG) e Prof. Dr. Wolney Fernandes de Oliveira (EMAC/UFG). 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 com correções mínimas**.

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 **Odinaldo Da Costa Silva, Professor do Magistério Superior**, em 25/01/2024, às 09:58, 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 **Wolney Fernandes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 25/01/2024, às 13:33, 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 26/01/2024, às 09:26, 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 **4332380** e o código CRC **ADC68BF1**.

Defendido publicamente em 24 de Janeiro de 2024,
pelos seguintes membros da banca:

Prof. Dr. Odinaldo da Costa Silva
Faculdade de Artes Visuais
Professor Orientador

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco
Faculdade de Artes Visuais
Membro da Banca - Avaliador

Prof. Dr. Wolney Fernandes de Oliveira
Escola de Música e Artes Cênicas
Membro da Banca - Avaliador

Goiânia (2024)

Agradecimentos

À todos os animais de estimação que eu já tive, gatos, papagaios e cachorros. À Polly, que me viu formar no fundamental um e dois, no ensino médio, mas não na faculdade.

Aos meus amigos presenciais e aos virtuais, que não me deixaram fugir da minha identidade de artista digital. E ao meu professor e orientador, Odinaldo da Costa Silva que deu uma chance à arte digital.

Ao meu pai, que nunca soube muito bem o que eu desenhava mas sempre me dava mais cadernos e lápis para eu continuar. À minha mãe que me deu de presente de natal minha primeira mesa digitalizadora 10 anos atrás.

Obrigada.

Resumo

A pesquisa *Animais Falantes e o que me disseram enquanto fazia seus retratos: O fenômeno da antropomorfização na arte* tem como proposta investigar a presença dos animais em recortes artísticos e sua versatilidade de representações e narrativas para compreender como esse tema se deu na minha produção e o meu relacionamento com os animais antropomórficos na criação de quatro ilustrações digitais que exploram as ideias de fábulas, estereótipos, ditados populares, contos de fada e parábolas bíblicas.

Palavras chave: Animais; ilustração; antropomorfismo; Coelho; Leão; Ovelha; Cão.

Abstract

The research: *Talking Animals and what they told me while doing their portraits: The phenomenon of anthropomorphization in art* aims to investigate the presence of animals on some art subjects and their versatility of representations and narratives to understand how this theme appears on my production and my relationship with anthropomorphic animals on the process of creation of four digital illustrations that explore the ideas of fables, stereotypes, popular sayings, fairy tales and biblical parables.

Keywords: Animals; illustration; anthropomorphism; Rabbit; Lion; Sheep; Dog.

Lista de Figuras

Figura 1 - Théodore Géricault: O Derby de Epsom, 1821.....	17
Figura 2 - Eadweard Muybridge: The Horse in Motion, 1878, Fotografia	17
Figura 3 - Joseph Beuys: I love America and America Loves me, 1974, Performance.....	18
Figura 4 - Francis Alÿs: The NightWatch, 2004, video. Fonte: Tate Gallery.....	18
Figura 5 - Walt Disney Picture: Poster do filme Chicken Little, 1943	22
Figura 6 - Walt Disney Picture: Arte conceitual para o filme Chicken Little , 1943.....	22
Figura 7 - Art Spiegelman: Maus: A história de um sobrevivente, 1973.....	24
Figura 8 - Art Spiegelman: Maus: A história de um sobrevivente, 1973.....	25
Figura 9 - Art Spiegelman: Maus: A história de um sobrevivente, 1973.....	25
Figura 10 - Rodrigo Braga: Tônus, 2012, vídeo	27
Figura 11 - Rodrigo Braga: Tônus, 2012, vídeo	27
Figura 12 - The Art of Kung Fu Panda, 2008	29
Figura 13 - The Art of Kung Fu Panda, 2008	30
Figura 14 - Cecilia Teodoro: Sem Título, 2019, Escultura em argila. Acervo Pessoal.....	32
Figura 15 - Cecilia Teodoro:A Raposa, 2019, Gravura, Água tinta.....	33
Figura 16- Cecilia Teodoro: A Raposa, 2019, Gravura, Água forte	33
Figura 17 - Cecilia Teodoro: O Gato, 2022, Escultura. Acervo Pessoal.....	34
Figura 18 - Cecilia Teodoro: Dia da Caça, 2023, Ilustração digital. Dimensões variáveis, 74 DPI. Acervo Pessoal.....	37
Figura 19 - Cecilia Teodoro: Sansão é traído, 2023, Ilustração digital. Dimensões variáveis, 74 DPI. Acervo Pessoal.....	40
Figura 20 - Cecilia Teodoro: Tudo Entregarei, 2021, Série de fotografias. Dimensões variáveis. Acervo Pessoal.....	45
Figura 21 - Cecilia Teodoro: O Bom Pastor, 2023, Ilustração digital. Dimensões variáveis, 74 DPI. Acervo Pessoal.....	46
Figura 22 - Cecilia Teodoro: A Perdição de Cerberus, 2023, Ilustração digital. Dimensões variáveis, 74 DPI. Acervo Pessoal.	49
Figura 23 - Screenshot da interface do programa ClipStudio Paint, 2023. Acervo Pessoal. ...	51
Figura 24 - Rascunhos das ilustrações da série, 2023. Acervo Pessoal	52
Figura 25 - Trabalho de linha e cores das ilustrações da série, 2023. Acervo Pessoal.	53
Figura 26 - Cecilia Teodoro: Dia da Caça, 2023, Ilustração digital. Dimensões variáveis, 74 DPI. Acervo Pessoal.....	54
Figura 27 - Cecilia Teodoro: Sansão é traído, 2023, Ilustração digital. Dimensões variáveis, 74 DPI. Acervo Pessoal.....	55
Figura 28 - Cecilia Teodoro: Chapeuzinho Guará, 2023, Ilustração digital. Dimensões variáveis, 74 DPI. Acervo Pessoal.	56
Figura 29 - Cecilia Teodoro: 4 protagonistas, 2024, Ilustração digital, Dimensões variáveis, 74 DPI. Acervo Pessoal.....	57
Figura 30 - Cecilia Teodoro: Lucky Charm, 2023, Serigrafia	58

Figura 31 - Etapas da produção da gravura “Lucky Charm”, 2023. Acervo Pessoal. 59

Sumário

Introdução.....	14
1. A presença dos animais na Arte.....	16
1.1 A quem interessa o Lobo mau e a Raposa esperta	19
1.2 Porque transmitir sentimentos humanos através de animais	21
2. Eu cresci com animais falantes.....	28
2.1 O reino animália que habita minha imaginação	28
2.2 Quando os animais falaram por mim.....	31
3. A série de ilustrações	35
3.1 O Coelho assustado, O Leão orgulhoso, A Ovelha frágil e O Cão leal.....	36
3.2 Escolhas estéticas por trás da figura	50
3.3 Os animais continuarão a falar	57
Continua... ..	60
Referências bibliográficas	61

Introdução

Com este trabalho de conclusão de curso (TCC) quero apresentar os desdobramentos da minha passagem pelo curso de Artes Visuais na Faculdade de Artes Visuais (FAV), da Universidade Federal de Goiás (UFG) e os resultados desta jornada. Olhando para trás e para as patas, cascos e pés que caminharam junto comigo.

Antes de falar sobre mim preciso conversar com os artistas que me antecederam e com os animais deles, fazendo um breve levantamento de alguns períodos históricos, passando pela pintura, pela fotografia, a performance e a fábula. Até chegar nos filmes animados e histórias em quadrinhos. Entender as intenções dos seus criadores e a razão por trás da escolha dos animais como porta voz de suas obras é relevante para que eu possa entender a mim mesma e como esses mecanismos funcionam na minha própria produção.

Compreender a versatilidade da figura dos animais antropomórficos, seu poder de identificação universal, e como os artistas se utilizaram de jargões e achismos populares a seu favor para tornar esse jogo de comunicação ainda mais fácil, é a chave para os portões das terras da minha imaginação.

Ao assimilar a função do antropomorfismo dos animais em cenários artísticos e literários, posso entrar em mim mesma e perceber os momentos em que essas criaturas e suas histórias me alcançaram e me influenciaram. Os filmes que eu assisti, as lendas urbanas e contos encantados que rechearam minha criatividade na infância retornam à minha vida em um momento mais maduro, me possibilitando absorver melhor aspectos dessas narrativas que costumavam passar despercebidos por mim quando era criança.

Me manter fiel às aspirações artísticas da criança que eu fui me ajudaram a ser quem sou hoje, e reunir minhas produções desenvolvidas durante a graduação me fizeram ver que os animais nunca deixaram de caminhar ao meu lado, não importa o quanto eu tentei me afastar deles, eles ainda são um porto seguro e uma válvula de escape para me encontrar comigo mesma. E quando eu finalmente fiz as pazes com eles, minha jornada se tornou mais fácil, e o que antes era instintivo, se tornou motriz das minhas produções.

Logo chego ao produto deste estudo, a série de ilustrações. A arte digital é o material para contar minhas histórias, concebendo meus próprios animais antropomórficos através das ferramentas virtuais, exercitando meu estilo e a versatilidade da ilustração para colocar a minha visão sobre o tema. Através do desenho eu me expressei, eu conversei com os animais falantes e faço seus retratos.

Em minha vida e passagem pela faculdade de Artes Visuais pude experimentar diversas nuances das experiências citadas. Consumi e reproduzi mídias artísticas em que criaturas animais eram heróis de suas próprias histórias, me permiti emocionar e adentrar esses mundos e lá me familiarizei e moldei minha identidade. Logo o que há de se apresentar aqui será a intimidade homem e criatura através da minha ótica artística e produções que me

inspiraram, culminando na série de ilustrações digitais. O coelho, o leão, a ovelha e o cão serão apresentados e suas ambições, estereótipos e humanidade fantasiosas se manifestarão.

Estendo a mão para o leitor, para que entre comigo no jardim do reino Animália, conheça seus moradores, suas histórias e o motivo por trás de suas criações. Convido-o para o íntimo da artista que escreve, e que deixem ser atravessados também pelo universo dos animais que vou lhes mostrar.

1. A presença dos animais na Arte

Acredito que podemos começar esse texto afirmando o quão antiga e intimista é a relação dos homens com os animais ao perceber que, desde os povos mais primitivos até a atualidade, buscamos estabelecer conexão com os seres com os quais temos a sorte de dividir o planeta. Tais anseios inspiraram diversas manifestações artísticas ao longo da história, que até hoje repercutem e influenciam nosso comportamento diante dos animais.

Na nossa tentativa de encontrar semelhanças e familiaridade, os animais foram a matéria prima, os deuses e inspiração de diversas civilizações ao longo da história. Digo que seus corpos e comportamentos foram e são interesse artístico, e à medida que a evolução humana foi se dando e a domesticação ocorrendo, este laço se transformou também. DeMello (2012) propõe que, ao tentarmos entender os animais, não queremos fazê-lo pela sua ótica natural, e sim através do contexto da sociedade e cultura humana, utilizando da literatura e a arte para explorar as possibilidades de representações de seus corpos.

Em uma breve volta na história a citação supracitada faz seu juízo. O panteão dos deuses egípcios, por exemplo, revela a relação que esses povos tinham com os animais que habitavam a região. Observando seus comportamentos naturais eles atribuíram motivos sagrados para aquelas criaturas, como o deus Anúbis e sua cabeça de canídeo, uma das divindades caninas mais famosas e reconhecidas do panteão, geralmente interpretado como a figura encarregada das mumificações, juiz do destino dos corações dos falecidos e guardião de tumbas. Tal divindade compartilha semelhanças com caninos naturais da região da África Oriental que interagem com os humanos. Historiadores destacam o Chacal como sua principal inspiração, apesar de não se saber ao certo o animal representado. O comportamento dos chacais naquele período, de rondar cemitérios e desovar cadáveres para se alimentar, inspirou aquela civilização, que na sua interpretação humana atribuiu santidade ao animal.

Os animais foram um dos primeiros objetos artísticos para a humanidade. Com potencial de interpretação diversos, eles motivaram carreiras e foram agentes transformadores na história da arte. O pintor francês Théodore Géricault autor da obra *A Balsa da Medusa* (1819) era um entusiasta dos animais, sobretudo cães e cavalos. Uma de suas peças com o tema é *O Derby de Epsom* (1821) [Fig.1], onde uma corrida de cavalos é representada. Nela, para nós que existimos num mundo pós tecnologia da fotografia, é curioso notar como o artista retratou o movimento dos corpos dos animais de uma forma nada natural, em que eles correm com as 4 patas levantadas, quase como se estivessem flutuando no espaço. Essa característica denota a ausência de registros visuais que ajudassem o artista a entender com plenitude como os cavalos se comportavam enquanto corriam. No entanto, isso mudaria em 1878, quando o fotógrafo inglês Eadweard Muybridge efetuou uma série de fotografias com o nome de *Horse in Motion* [Fig.2]. A série trazia imagens sequenciadas de um jockey correndo a cavalo, sendo o primeiro registro natural do animal em movimento.

É curioso apontar como esse animal em específico foi o marcador para uma mudança significativa na história da arte.



Figura 1 - Théodore Géricault: O Derby de Epsom, 1821. Fonte: Wikimedia Commons



Figura 2 - Eadweard Muybridge: The Horse in Motion, 1878, Fotografia. Fonte: Wikimedia Commons

Ainda nesta questão quero citar dois momentos em que corpos de animais saíram das telas e fotografias para a performance. Em 1974 o artista Joseph Beuys se trancou em uma sala da galeria René Block em Nova York (EUA) por 3 dias com um coitado vivo em sua performance: *~I Like America and America Likes Me~*. [Fig. 3] O ocorrido foi documentado em

vídeo, onde o homem enrolado em uma manta de feltro tenta estabelecer conexões com o canídeo. Ao final da exibição ele se despede do animal com um abraço.



Figura 3 - Joseph Beuys: I love America and America Loves me, 1974, Performance. Fonte: Tate Gallery

É relevante comentar também quando Francis Alÿs em *The Nightwatch* (2004) [Fig.4] deixou que uma raposa viva passeasse pelos corredores do National Portrait Gallery em Londres, documentando a atividade do animal pelo sistema de câmeras de segurança do museu, provocando similarmente o ponto citado por DeMello, os anseios dos homens de compreender os animais e suas reações em contextos humanos para conseguir uma conexão, levando a questionamentos do uso ético de seus corpos para obter tal coisa.



Figura 4 - Francis Alÿs: The NightWatch, 2004, video. Fonte: Tate Gallery

De certo que todos nós quando criança uma hora fomos introduzidos a alguma história em que animais falantes, com morais e trejeitos humanos eram protagonistas de narrativas fantásticas. Seja em clássicos literários como “*Os três Porquinhos*” de Joseph Jacobs e fábulas fantásticas tais quais “*A Lebre e a Tartaruga*” e “*O Leão e o Camundongo*” escritas por Esopo; até desenhos animados como “*Mickey Mouse*” de Walt Disney e “*Os Looney Tunes*” da Warner Bros.

Esses são os exemplos de uma longa relação homem e criatura, em que animais foram antropomorfizados a fim de provocar uma familiaridade e empatia universal das narrativas. Juliana Coppeti em seu texto, “*Animais em Arte e Representação: dos retratos as instalações*” escreve:

O sentimentalismo e antropomorfismo repetidamente retratados em obras de arte como pinturas e em veículos de comunicação como desenhos animados não apenas funcionam como ferramenta estética, mas também têm o papel de demonstrar estima e reconhecimento de harmonia com outras formas de vida. (COPPETI, 2013, p. 140)

Diante disso, cabe investigar as narrativas e possibilidades por detrás desta relação humanista, compreendendo os motivos e mensagens que se quer passar através da fauna ao redor do globo.

1.1 A quem interessa o Lobo mau e a Raposa esperta

Pensando na representação dos animais na arte, quero propor indagarmos qual o âmago desses símbolos, o que leva o artista a escolher essas figuras e os seus porquês. Na atualidade essas alegorias são geralmente associadas a histórias infantis e fantasias, mas o que me interessa comentar é a razão artística por detrás da imagem.

Quando se pensa em fábulas, por exemplo, tenho para mim que Esopo é referencial e um dos principais expoentes da classe, suas histórias curtas geralmente protagonizadas por animais são comumente encontradas em categorias de livros infantis, visto que as fábulas por si só propõem serem contos rápidos e de fácil identificação expondo características humanas para provocar reflexão. Ao adicionar animais a estas narrativas o potencial de identificação se amplia, uma vez que apesar de terem seus biomas e habitats diversos eles ainda não são humanos, logo transcendem alguns conceitos de divisão social que só é relevante para nós.

Todavia, sentimentos humanos não trabalham sozinhos para conseguir esse efeito de reconhecimento, com isso vem atrelado os estereótipos sobre determinados animais alimentados por anos de gentilismo e observação do comportamento das espécies.

Ferreira (2012) em seu texto comenta:

A fábula antiga é de uma maneira geral um relato curto, parco em explicações e exemplificações, dado o caráter de sentença a que se propunha. Por tal se fazia imperativa a apresentação de imagens que só por si implicassem uma narrativa: os elementos do símbolo animal. Isto é, a apresentação de uma imagem com um sentido semântico próprio, que tivesse como fonte uma narrativa anterior que, por exemplo, notasse a astúcia de uma raposa, ou o contexto que faria do lobo um animal do qual

se deve desconfiar. Tais informações, muitas vezes registradas no senso-comum, compõem a narrativa que constrói o símbolo. (FERREIRA, 2012, p. 12)

O senso comum é uma ferramenta do estereótipo, que logo é uma ferramenta da narrativa e se a arte imita a vida, o ciclo continua girando.

É interessante para os artistas que haja os rótulos sobre determinados animais para que suas obras sejam mais fáceis de serem compreendidas. Carnívoros são maus porque matam para se alimentar, herbívoros são bons porque comem frutas e vegetais.

Em "*O Leão e o Camundongo*", Esopo conta a história de um rato que tem sua vida poupada por um leão e promete lhe devolver o favor no futuro, e quando o momento chega, o roedor ajuda o felino a fugir de uma armadilha de caçadores roendo as cordas que o prendiam, terminando com uma lição sobre retribuir gentileza e não subestimar um aliado em potencial pelo seu tamanho. A escolha dos animais para esta fábula possui estereótipos implícitos que não precisam ser enunciados pelo autor para que o interlocutor os aplique de forma inconsciente, pois já é consenso popular que leões são animais de grande porte, perigosos e imponentes, enquanto ratos são pequenos, assustados e fracos.

Esses padrões não se resumem a apenas bom e ruim, dois herbívoros podem ser divididos apenas pelo seu comportamento na natureza. "*A Lebre e a Tartaruga*", também de autoria de Esopo, nos apresenta dois animais que ao lado de carnívoros são lidos como pequenos e fracos, mas quando comparados um com o outro sua posição na cadeia alimentar pouco importa perto da sua velocidade. A tartaruga se torna o animal fraco e lento, enquanto a lebre é rápida e esperta. Só que neste caso em especial o escritor brinca com os estereótipos, uma vez que a esperteza da lebre a faz desmerecer a resiliência da tartaruga, que aproveita do ego do seu inimigo para vencer a corrida que estavam disputando. Logo esses rótulos interessam os artistas tanto para a facilidade de identificação e humanização quanto para a quebra de expectativa, brincando com o senso comum.

Porém, não podemos ignorar o quanto alguns estereótipos e seus usos na literatura podem ser perigosos quando transcendem o campo artístico. O filme "*O Rei Leão*" de 1994 dos estúdios Disney propagou uma fama ruim sobre as hienas, as retratando como vilãs traiçoeiras e inimigas dos leões por causa de seu comportamento na natureza. Outro filme do mesmo estúdio, "*101 Dálmatas*"(1961) inspirou diversas famílias a adquirirem cães da raça acreditando que eles seriam tão dóceis quanto os da animação, ignorando a verdadeira personalidade da espécie por se iludirem com o estereótipo de melhor amigo do homem que o obra promovia.

1.2 Porque transmitir sentimentos humanos através de animais

Tendo isso em mente os convido para entrar no tópico seguinte: o que implicam esses estereótipos nas narrativas e como os artistas se utilizam disso para transmitir determinados sentimentos humanos em obras com personagens antropomórficos.

DeMello (2012) defende em seu texto que animais existem como espelhos para pensamentos humanos, que nos permitem pensar e falar sobre nós mesmos. Logo ao usarmos animais em estudos de comportamento, raça, classe e gênero podemos refletir sobre a própria sociedade humana, sendo a maneira como usamos os animais uma parte vital da racionalização e forma de conexão com a nossa condição natural.

No curta-metragem *Chicken Little* (1943) [Fig.5], Walt Disney apresenta uma comunidade de animais em uma fazenda protegida por uma cerca a fim de trazer um manual de como um governo fascista se implanta num ambiente. A animação começa dividindo os moradores da fazenda entre grupos sociais e atividades corriqueiramente humanas, as galinhas são descritas fazendo ocupações frequentemente atribuída a mulheres, conversas entre amigas e idas a salões de beleza. Os perus são sugeridos como os políticos e aristocratas, e os gansos e patos são descritos como sujeitos que passam o dia inteiro na água se embebedando. Porém, três personagens se destacam na trama, esses são o Senhor Galo, que é apresentado como uma autoridade respeitada na comunidade, a raposa esperta que quer se alimentar dos animais e o Galinho ou pintinho ingênuo. Na narrativa descrita pela própria voz do narrador como uma fábula moderna, a raposa recita sequencialmente os processos que fará para conseguir que os animais deixem a proteção da cerca para que ela possa os devorar.

A sequência de ações que se sucedem é a ilustração de como um governo autoritário se instala. A raposa convence o animal mais ingênuo, o galinho, que o céu está caindo e que os outros moradores da granja devem sair da proteção do cercado e ir para a caverna do canino. E após inflamar uma campanha de calúnias contra a imagem do Senhor Galo e animar a confiança no pintinho, ela consegue seu objetivo. O filme termina de certo modo com uma quebra de expectativas para o que se espera de um desenho animado, mas muito alinhado com o que se vê em fábulas, os animais iludidos são devorados pela raposa e a história se encerra sem um final feliz, mas com uma lição de moral.

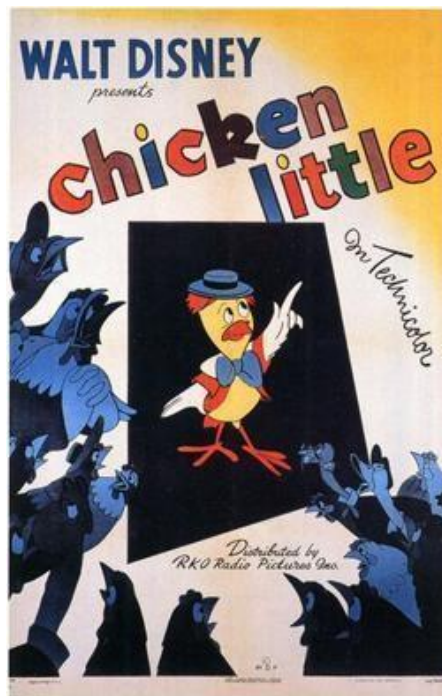


Figura 5 - Walt Disney Picture: Poster do filme *Chicken Little*, 1943. Fonte: Wikimedia Commons



Figura 6 - Walt Disney Picture: Arte conceitual para o filme *Chicken Little*, 1943. Fonte: <https://cartoonresearch.com/index.php/disneys-chicken-little-cartoon-from-1943/>

Ao optar pela mídia da animação e o uso de animais antropomórficos para contar a história, acredito que Walt Disney entrega uma fórmula para reconhecer regimes ditatoriais com um código fácil e com poder de identificação universal simplesmente por usar animais invés de personagens humanos, simplificando discussões e barreiras de entendimento apenas sendo impessoal. As intenções do autor ficam ainda mais claras quando vemos que nas artes conceituais do curta [Fig.6] a raposa portaria o livro *Hein Kampf* (Minha Luta), escrito por Adolf Hitler em 1925, o qual seria sugerido como o manual que ela estaria lendo e seguindo os

passos para obter seu objetivo. Mas na versão final foi substituído por apenas um livro com o escrito “Psicologia” na capa. Isso infelizmente não impediu que o desenho animado fosse censurado e banido após seu lançamento.

Ainda nesse tema quero comentar sobre a série de história em quadrinhos: *Maus*(1986), de Art Spiegelman. Na sua narrativa o autor conta a história de seu pai, um sobrevivente do Holocausto, suas memórias da guerra e a própria relação familiar dos dois, uma vez que o artista é presente na obra e seu personagem esta ativamente documentando e desenhando os relatos do seu pai, falando não somente sobre a guerra mas também do relacionamento dos dois.

Em *Maus*, Spiegelman optou por representar os personagens como animais antropomórficos, os judeus são os ratos, os nazistas são os gatos. E eu trago mais uma vez Ferreira (2012) que na sua citação dizia quanto os símbolos pré existentes sobre animais criados e repassados no imaginário social é importante para que uma narrativa seja facilmente reconhecida e sua mensagem absorvida. Ao escolher esses animais para sua história, o autor usa do estereótipo de que gatos perseguem e matam ratos para auxiliar na sua mensagem.

Mas não somente isso, no quadrinho ainda temos porcos, que vem a ser a representação dos poloneses; e cães para personagens americanos e demais soldados dos países Aliados (o grupo de países contrários à Alemanha durante a segunda guerra mundial). Todas essas decisões artistas não foram apenas planejadas com cuidado pelo autor como ele mesmo também pontuou isso no livro, onde colocou uma página do seu estudo de personagens em um diálogo que seu alter ego rato tem com sua esposa para decidir que animal a melhor representaria na obra [Fig.7].



11

Figura 7 - Art Spiegelman: Maus: A história de um sobrevivente, 1973. Fonte: <http://historiaequadrinhosrelondrina.pbworks.com/w/file/etch/49222421/Maus%20Vol.%20I%20-%20A%20História%20de%20um%20Sobrevivente.pdf>

Em diversos momentos do livro o autor traz mensagens do porquê os personagens são animais. Por exemplo, logo no título, *Maus* é a palavra em alemão para rato, e no começo do segundo volume tem-se uma citação de um artigo de jornal alemão de 1930 em que há uma crítica ao personagem *Mickey Mouse* e como sua existência é uma má influência aos jovens alemães, terminando com uma exaltação à suástica.

Não pude deixar de perceber também que apesar de serem animais antropomórficos, os personagens ainda são percebidos como humanos, uma vez que animais em seu estado natural existem na obra. Em algumas cenas os soldados nazistas usam cachorros para farejar e encontrar bunkers de judeus [Fig.8]. E em outra o casal Vladek e Anja, os pais de Spiegelman, que são judeus, logo ratos, se assustam com uma ratazana no esconderijo que eles estão escondidos [Fig.9].



111

Figura 8 - Art Spiegelman: Maus: A história de um sobrevivente, 1973. Fonte: <http://historiaequadrinhosnrelondrina.pbworks.com/w/file/fetch/49222421/Maus%20Vol.%20I%20-%20A%20História%20de%20um%20Sobrevivente.pdf>



Figura 9 - Art Spiegelman: Maus: A história de um sobrevivente, 1973. Fonte: <http://historiaequadrinhosnrelondrina.pbworks.com/w/file/fetch/49222421/Maus%20Vol.%20I%20-%20A%20História%20de%20um%20Sobrevivente.pdf>

Outra obra em que estereótipos sobre animais são a chave para a mensagem do artista vem a ser o filme *A Ilha dos Cães* (2018), dirigido por Wes Anderson. O longa-metragem também expõe como um governo autoritário se comporta. Mas em sua película os animais dividem o protagonismo com os humanos e seus corpos são por si só o locutor da mensagem e não o mensageiro. Nessa narrativa cães e gatos são retratados como inimigos milenares e símbolos de famílias que governam um Japão futurista, os felinos sendo os vilões e os caninos os mocinhos. O jargão de que cães são os melhores amigos do homem é um dos principais padrões do filme, junto com o de que cachorros e gatos não conseguem conviver entre si e sempre estão caçando uns aos outros.

Diversas cenas do filme são críticas diretas a regimes totalitários, e mais uma vez a simplificação da linguagem por meio da imagem ajuda na fácil assimilação dos temas. São abordados tópicos como, genocídio e higienização urbana: a criação de um vírus de laboratório para matar os cachorros e convencer a população que eles são um perigo em potencial para a cidade. E a corrupção e controle de mídias e massas através da brutalidade policial ao forjar o suicídio do líder da oposição do governo vigente, espalhando desinformação sobre a organização popular a favor dos cachorros e utilização de forças militares para reprimir e conter os cães da ilha.

Ao optarem por contar essas histórias com protagonismo animal, os artistas citados conseguem tecer críticas sociais através de uma ótica didática, debatendo temas importantes do cerne humano num formato que além de ser interessante, pode ser simplificado. Uma vez que a constante busca pelo relacionamento com os animais resulta na humanização deles voltando ao espelho dos pensamentos humanos como um sonar, onde o retorno do reflexo é as críticas que podemos obter com essas obras.

Por outro lado, quando entramos no campo da Arte Contemporânea esse sentimentalismo humano pode ser representado de maneiras ainda mais amplas. Saem os animais antropomórficos e fictícios, entram os corpos de animais reais.

Nos espaços fora das pinturas e esculturas encontramos produções complexas, onde convém questionar até onde os animais podem ser usados enquanto objeto e locutor de sentimentos humanos. Rodrigo Braga é um artista visual que por diversas vezes trouxe animais em suas produções, sejam vivos, sejam parte de seus corpos. Na série de vídeos “*Tônus*” (2012) [Fig. 7 e 8] Braga amarra sua mão a um caranguejo, *Tonus 1*, e se prende a uma cabra pelos calcanhares e pernas do animal com uma corda em *Tonus 3*. Nessas performances os animais tentam a todo tempo se livrar do homem e das amarras que os prendem juntos.

Sobre essas peças o artista justifica que em seus trabalhos busca uma conexão primal com a natureza e seus elementos, chamando a ação de “situações dialógicas”, relações físicas com troca simbólica. As imagens fazem questionar a que ponto a busca por conexão com os animais pode ser feita antes de esbarrar no abuso e maus tratos, visto que o pensamento de secção entre nós e a natureza pode acabar por criar um sentimento de autoridade nossa sobre eles. Sobre isso Coppeti (2013) comenta:

Mas se o sentimento envolvido adúltera e distorce o próximo – seja o próximo outro ser humano ou um animal – este foge ao cuidado e respeito e se transforma em uma relação apenas de exploração. É pertinente, através de ponderação, prestar atenção se as obras de arte que envolvem animais exploram de fato a relação humano-animal ou se explora apenas os animais em si. Há uma relação conflituosa entre, de um lado, o fazer criativo e, do outro, o cuidado e respeito pelos animais e pela natureza. (COPPETI, 2013, p. 140)

Logo há a necessidade de um pensamento crítico quanto aos níveis de participação dos animais em peças artísticas. Acredito que a criatividade artística não pode ultrapassar o cuidado e a razão para compreender que os corpos da nossa fauna não são nossos para usarmos como bem entendermos, e que as relações de domínio que acreditamos ter sobre eles às vezes pode acabar em falta de respeito e crueldade.



Figura 10 - Rodrigo Braga: Tônus, 2012, vídeo. Fonte: <https://www.rodrigobraga.com.br/Tonus>



Figura 11 - Rodrigo Braga: Tônus, 2012, vídeo. Fonte: <https://www.rodrigobraga.com.br/Tonus>

Logo que entendemos como a utilização de animais podem ser feitas nas artes, seus significados e pluralidade de temas, podemos continuar para a minha produção e como a relação com os animais afetou meus trabalhos até o produto final da série realizada para esta pesquisa.

2. Eu cresci com animais falantes

Quando criança tive a oportunidade de uma infância recheada com fantasias e criatividade. Não acredito na falácia de que artistas nascem abençoados com dons. Mas sim que podemos ser incentivados e inclinados desde pequenos a uma vida de arte por pessoas e o meio em que estamos inseridos.

Enquanto crescia minha mente foi preenchida pelas histórias infantis nos seus mais diversos formatos, e em sua grande maioria com pelo menos um animal falante para cativar minha atenção. Como já comentei, uma considerável parcela das narrativas antropomórficas foram pensadas para telespectadores infantis, e eu com certeza não fugi à regra. Ouvir a história de Chapeuzinho Vermelho, Os três porquinhos e seus respectivos lobos maus era hábito para mim. Junto com os filmes animados do estúdio Disney e os Looney Tunes da Warner Bros, eu cresci com animais falantes, que conseqüentemente foram os primeiros protagonistas dos meus rabiscos e histórias.

Em uma de minhas memórias de infância me recordo de assistir ao filme *O Rei Leão* (1994) e pausar as cenas na televisão para cobrir a tela com um papel e desenhar os animais do filme. Lembro também que meus primeiros cadernos de rascunhos eram agendas com longas histórias com elencos de animais antropomórficos que eu mesma criava. Seus dramas e narrativas inspirado nas animações que eu consumia e reproduzia, sempre reservando um tempo para mediar a visitação dos meus pais à exposição particular dos meus cadernos.

Neves (2021) sugere em seu texto que atribuir características humanas a objetos e criaturas irracionais é um processo psicológico e um comportamento corriqueiro em crianças, que em seus primeiros anos de vida são expostas constantemente a altos níveis de socialização, desencadeando na atribuição dos trejeitos humanos nos elementos que as cercam quando o sujeito social se encontra ausente.

Crescer com essas histórias moldou meus primeiros anos artísticos. Para mim as narrativas de animais eram mais cativantes que as com humanos, e isso de certo modo me acompanhou pelo resto da vida. E à medida que aquela criança amadureceu e ganhou alguns anos, esses contos acompanharam e começaram a ocupar lugares diferentes na imaginação.

2.1 O reino animália que habita minha imaginação

Apesar de ter crescido com animais falantes, não foram todas as histórias que me cativaram ao ponto de exercer influência na minha vida artística. Porém, aos que atingiram esse status, ganharam o prestígio de serem cidadãos do reino animália que habita minha imaginação.

São diversos os recortes que ocorreram na minha formação para que determinadas narrativas me atravessassem mais que outras. Cultura, geografia e influência parental foram norteadores que determinaram as mídias que eu cresci consumindo. A capacidade de impessoalidade de formatos como fábulas e contos de fadas estrangeiros, e a identificação de aspectos nacionais em lendas urbanas e animações da TV local me ajudaram a me aproximar com as obras.

Não posso negar entretanto que os efeitos da globalização e altas doses de cultura norte-americana injetadas na televisão brasileira influenciaram para que a trilogia animada *Kung Fu Panda* (2008 - 2016) se tornasse um grande referencial de narrativa de animais antropomórficos para mim. Inicialmente, o primeiro filme me era significativo pois marcou a minha primeira ida ao cinema. Somente alguns anos depois eu pude compreender o cuidado por trás da escolha dos elementos e animais para serem representados na obra.

No primeiro ato da trilogia os diretores e artistas propuseram uma ficção claramente humorada mas também equilibrada em drama e cenas de luta. A escolha de quais animais caracterizar levou em conta não somente a fauna da China como também a relevância cultural desta no seu país. O panda, o tigre, a garça, a cobra e o louva-a-deus são alguns dos animais que compõem o grupo de protagonistas da animação.

Vale comentar que o kung Fu tem como uma de suas características estilos variados de luta que levam nomes de animais, uma vez que culturalmente esta arte marcial procurava se inspirar nos animais e seus métodos de sobrevivência na natureza para criar seus estilos e golpes. No *Art Book* dos filmes os animais podem ser vistos reproduzindo as poses e golpes dos estilos que levam seus nomes:



Figura 12 - The Art of Kung Fu Panda, 2008. Fonte: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-7/art-of-kung-fu-panda-trilogy>



Figura 13 - *The Art of Kung Fu Panda*, 2008. Fonte: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-7/art-of-kung-fu-panda-trilogy>

Perceber o cuidado da equipe na criação desses personagens me proporcionou uma nova perspectiva sobre estas obras e a maneira como as consumo. No primeiro momento enquanto criança eu os tinha como uma comédia animada com personagens animais que tornavam a história mais interessante do que se fosse contada por seres humanos tão somente. Mas logo quando o tema voltou a ser de meu interesse, numa fase mais madura, eu me permiti assimilar o trabalho por trás das obras e entender sua produção.

Do mesmo modo as histórias nacionais tiveram sua contribuição na minha carreira. As lendas urbanas e fábulas que ganharam carinhosas versões brasileiras me foram narradas incontáveis vezes ao longo dos anos. Dessas, o conto do lobisomem é que mais me interessou. O sétimo filho homem de uma família que é amaldiçoado a se tornar uma fera em noites de lua cheia. Quando criança retratei essas lendas nos meus cadernos, dei minhas próprias interpretações e criei personagens animais para interpretar minhas histórias de licantropos brasileiros.

Entretanto, em algum momento em minha caminhada a constante associação de animais antropomórficos à narrativas infantis iriam acabar por me fazer sentir desconectada ao ter um ensejo em que eu aspirava ser uma “artista de verdade”. Por muitos anos eu acreditei que para ser “artista de verdade” eu precisava desenhar figuras humanas, e por causa disso passei um longo período longe dos castelos e florestas do reino animal, acreditando que dessa forma eu atingiria o status que buscava. Terminei a escola com esse pensamento e adentrei o curso de Artes Visuais na Faculdade Federal de Goiás alimentando esse sentimento, até o dia em que ele me mordeu de volta. Em 2021 parei de desenhar para dar alguns passos para trás e observar por uma nova perspectiva que quadro eu estava fazendo todos esses anos.

Meu regresso aos animais aconteceu de forma muito mais sutil para que eu não percebesse de imediato, até começar a fazer o levantamento da minha própria caminhada artística e enfim perceber em que momentos os animais falaram por mim.

2.2 Quando os animais falaram por mim

Quando penso na minha relação artística com os animais, volto primeiro na época em que ainda era criança, numa memória específica em que eu desenhei lobisomens para meus colegas de classe numa atividade solicitada pela professora. Lembro do orgulho que senti de mim mesma por poder desenhar aqueles animais tão abertamente e ser levada a sério por isso. Mesmo que em pouco tempo depois deste evento eu estaria me desconectando com essa parte de mim para perseguir o sonho de ser “artista de verdade”.

Em 2019, no meu primeiro ano cursando Artes Visuais Bacharelado, eu ainda acreditava nesse título, mas a pressão de alcançar esse objetivo me fazia insatisfeita com meu estilo de desenho, resultando em longos períodos de bloqueio artístico e baixa autoestima. Nessa época eu via os animais como uma forma de escape, uma fuga da figura humana e suas regras de anatomia. Foi com esse pensamento que eu me permiti experimentar em matérias que não dependiam tão somente do desenho.

Ao estudar Cerâmica desenvolvi um trabalho que compunha de duas cabeças de cachorros conectadas [Fig. 14]. Foi durante essa disciplina que eu fui apresentada aos trabalhos da Beth Cavener, uma artista americana que em suas esculturas interpreta a imagem dos animais nas mais diversas situações, trazendo um misticismo às suas imagens. E de certo modo uma humanidade também. As produções de Cavener reverberam até hoje em mim e serviram como uma das inspirações para a criação da série desta pesquisa.



Figura 14 - Cecilia Teodoro: Sem Título, 2019, Escultura em argila. Acervo Pessoal.

Foi nesse período também que eu tive meu primeiro contato com a Gravura, em especial a Calcografia, que trata da utilização do metal como matriz para a gravação. Nessa linguagem os animais eram de fato os protagonistas em todas as minhas obras, ainda que de modo inconsciente [Fig. 15, 16]. Acredito que isso se deu porque o desenho nessa categoria de gravura me era tão somente um auxiliar para o produto final, que vinha a ser a matriz e suas impressões. Logo não me preocupei em fazer um desenho bem acabado em estrutura e técnica, pois o meu objetivo não era aquele, me permitindo trazer temas que fugiam a figura humana.



Figura 15 - Cecilia Teodoro: A Raposa, 2019, Gravura, Água tinta



Figura 16- Cecilia Teodoro: A Raposa, 2019, Gravura, Água forte

Por fim, não podia deixar de comentar sobre um momento posterior ao ano de 2019, em 2022, quando eu já havia começado minhas investigações com animais e após um momento de intervalo na minha graduação. Eu retorno ao curso, e durante a disciplina de Escultura eu desenvolvi uma peça intitulada: O Gato [Fig. 17], em que experimentei pela primeira vez com a ideia de representação da imagem ao cobrir um cubo de papelão com pelúcia cinza e colocar um guizo dentro dessa caixa. A minha intenção com essa escultura era que ela fosse interativa, um objeto manuseável de livre interpretação a primeiro momento, mas que ao se conhecer, o nome ganha uma sugestão de sentido.

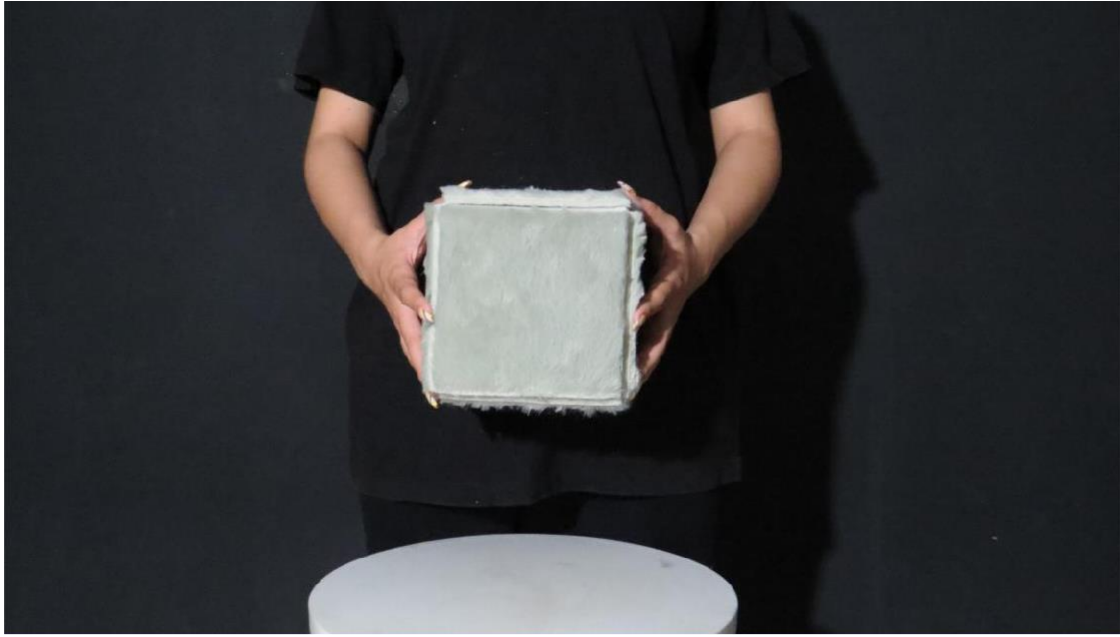


Figura 17 - Cecilia Teodoro: O Gato, 2022, Escultura. Acervo Pessoal. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1DBi214dLWfDcVAeafzAPIQFwWHIYZfBJ/view?usp=drivesdk>

Havia em mim o desejo de continuar esses experimentos, quem sabe com outros animais e outras formas geométricas, também a utilização de sons para uma abordagem diferente quanto ao sensorial. Uma inspiração nesse trabalho com certeza foram os *Bichos* (1960) de Lygia Clark, tanto no nome quanto na ideia de quebrar a visão da obra de arte intocável ao espectador. Trazendo vida e aproximando o artista dos seus observadores.

Ao final, olhar para a minha trajetória me ajudou a perceber como de certo modo o tema dos animais nunca realmente se apartaram de mim e da minha arte, por um tempo ele esteve adormecido, outras vezes eu estive dormente a ele, mas precisava apenas de um gatilho para que eu despertasse e notasse sua presença outra vez.

Fazer esse levantamento serviu de auxílio para a criação da série de ilustrações, pude perceber meu trajeto e meu estilo, os temas que me interessavam e as minhas formas de resolver eles. Do mesmo jeito que investiguei os trabalhos de outros artistas no capítulo anterior, agora me aprofundo na minha própria criação e nos animais que nela participam.

3. A série de ilustrações

O processo criativo para a execução da série passou primeiro pelo auto flagelo de me questionar porque eu fazia o que eu fazia. Entender as razões por trás do processo de outros artistas me ajudou a assimilar minhas próprias motivações. E se a escolha de contar histórias através de animais antropomórficos é um ótimo mecanismo para transmitir sentimentos e discussões humanas com poder de identificação, minhas obras não fugiriam à métrica traduzindo as minhas emoções e percepções do mundo que me rodeia.

Ao iniciar a produção eu sentia a necessidade de dar um tema para as obras, um motivo maior que as conectassem antes mesmo de escolher os animais que gostaria de representar. No entanto, essa preocupação não rendeu frutos para o produto final. A partir do momento que eu compreendi que os animais dariam a carta final eu retornei às minhas vivências e a fauna que me acompanhava. Voltei para as fábulas, as parábolas, os contos e os estereótipos.

O primeiro questionamento seria o porquê dos animais antropomórficos. Porque depois de tantos anos eu retornaria para essas criaturas e daria a elas o status de pesquisa. O dicionário Oxford traz a definição de “Antropomorfismo” como a atribuição de comportamentos humanos a objetos inanimados e criaturas vivas irracionais. Podendo ser também deuses e seres sobrenaturais. Esse hábito datado desde as filosofias gregas alimentou minha arte pelos anos, juntamente com a percepção sobre os estereótipos de comportamento de espécies incentivado e utilizado nos produtos culturais que eu cresci assistindo, findando em ser uma grande influência para que eu chegasse nos 4 animais que retratei na série: o cão, o coelho, a ovelha e o leão.

Ao escolher estes animais levei em consideração seus rótulos, fábulas e posições na cadeia alimentar. O leão e o cão são grandes carnívoros e predadores, são vistos como animais fortes e perigosos em diferentes níveis. Mas também leais e seguros no caso do canino, e líder corajoso “rei da savana” para o felino. Enquanto o coelho e a ovelha são animais menores, percebidos como criaturas frágeis e delicadas, herbívoros e presas para criaturas iguais ou parecidas com o outro grupo citado. No imaginário popular a eles lhes cabem a função de personagens indefesos e passíveis de serem caçados e devorados a qualquer momento. No filme dos estúdios Disney: *“Zootopia: Essa Cidade é o Bicho”* (2016) a narrativa gira em torno desses rótulos para contar a história da protagonista coelha que almeja se tornar policial, uma profissão que na obra é associada a animais grandes. Sendo constantemente pressionada e vítima de preconceitos de seus colegas por ocupar aquele espaço.

A animação usa dos animais antropomórficos e seus jargões pré-estabelecidos para simplificar questões reais na sociedade humana. Desde a situação da protagonista no seu local de trabalho, até a forma como as outras criaturas se percebem na cidade de Zootopia e os problemas que se desenrolam no filme quando os animais carnívoros começam a serem vistos como ameaças devido a uma série de ocorrências de ataques contra herbívoros. Que no final do filme se revela terem sido causados propositalmente pela vilã da trama, a vice-prefeita da cidade, uma ovelha que usou desses estigmas para dividir a população e se ausentar de culpa uma vez que um comportamento violento não seria esperado de uma ovelha.

O casal de protagonistas, um coelho e uma raposa, por si só carregam uma carga de chavões que os diretores e escritores lançaram mão constantemente para contar sua história, dando passados trágicos para os dois em que esses estigmas foram usados contra eles. A coelha possuindo trauma de raposas após ter sido atacada por um vizinho, e o raposa tendo sofrido bullying quando criança por um grupo de herbívoros que o enganaram e fingiram ser seus amigos.

Tendo isso, minha intenção na série é explorar essas trivialidades, trazendo minha própria interpretação dessas histórias.

Ao escolher a arte digital e ilustrações como técnica para a coleção eu também dou mais uma volta em mim mesma. Optar por esse formato reflete diretamente o período em que regressei aos animais e as vertentes que eu explorei naquela época. O formato digital foi peça chave de algumas animações que eu citei e sobretudo das minhas influências. E trazer isso para o produto final seria mais uma forma de mostrar minha identidade artística. E apesar de não ter tido muita oportunidade de estudar esse formato durante o curso, ainda desbravei os caminhos do autodidatismo para formar a minha identidade hoje.

Estudo arte digital de forma independente desde os 13 anos de idade, e entre idas e vindas, amores e desencantos, quase no mesmo período que os animais regressaram, essa técnica artística voltou para minha vida e se tornou meu principal objeto de trabalho. Mas antes de explicar o meio das obras quero falar dos protagonistas dos retratos.

3.1 O Coelho assustado, O Leão orgulhoso, A Ovelha frágil e O Cão leal

Os personagens que compõem esta série foram escolhidos primeiramente com base na minha relação com essas criaturas e a imagem deles a que eu fui apresentada. Me interessou contar essas histórias a partir do meu ponto de vista e da minha relação com esses animais e suas narrativas. Ao escolher dois predadores e duas presas eu não quis tão somente brincar com a cadeia alimentar e hierarquias de poder na natureza mas também com as histórias criadas e contadas por autores que se inspiram nesses comportamentos naturais para inverter valores e promover uma nova visão sobre esses temas.

O primeiro retrato que desejo comentar é o do Coelho assustado com a peça, "Dia da Caça":



Figura 18 - Cecilia Teodoro: Dia da Caça, 2023, Ilustração digital. Dimensões variáveis, 74 DPI. Acervo Pessoal.

Nessa ilustração eu trago a minha interpretação do ditado popular: “Um dia da caça, outro do caçador” junto com uma leitura sobre a relação presa e caçador entre o coelho e o lobo.

Geralmente quando pensamos no relacionamento desses animais as obras que são produzidas colocam o animal maior como o fatal e perigoso, o encontro dos dois costuma terminar com a criatura menor vitimizada, e dependendo das intenções do artista, morta e servindo de alimento para o canino. Esse é de fato o curso natural da reunião desses animais nos seus habitats, logo é normal que eles sejam descritos assim em narrativas.

Em 2014 o artista digital *Frumpy Doggie* publicou no website *Youtube* a animação de sua autoria: *Dear Rabbit*. Que seria sua interpretação sobre a história narrada na música “*I know I’m a Wolf*” de *Young Heretics*. No clipe uma cena de perseguição entre um lobo e um coelho em um cenário de neve é acompanhado pela melodia, como se o caçador estivesse cantando para sua presa suas mágoas e vergonha que sente de seu comportamento predatório contra o coelho e sua espécie, demonstrando arrependimento e mágoa que por breves segundos convencem o telespectador de que o pequenino realmente teria sua vida poupada, apenas para que ele fosse predado logo em seguida pelo lobo, que leva o corpo para sua caverna e volta a se martirizar enquanto conversa com o cadáver do coelho.

Essa animação demonstra uma forma de criar arte a partir do tema inicial, se auxiliando do comportamento natural dos animais e do antropomorfismo para dar sentimentos humanos a esse relacionamento.

Voltando ao título da ilustração, o ditado popular sugere que há dias em que as coisas não ocorrem a nosso favor e situações ruins acontecem para afetar nosso humor, o dia da caça. Mas não podemos nos deixar abalar sobre isso, porque se aquele momento não foi propício para nós, com certeza haverá oportunidades melhores em outras ocasiões, o dia do caçador. Porém, eu sugiro uma leitura literal do provérbio, dando um personagem para a caça. O dia da caça na ilustração não é o dia da perda e fracassos como o ditado propõe, e sim um dia de vingança e inversão de papéis. Quando o coelho assustado não permite ser a presa e avança contra seu predador, ele quebra a cadeia hierárquica das suas espécies e inverte a narrativa.

Durante o processo desta obra optei por trazer uma arma branca, a faca, para ser o objeto com o qual o coelho teria abatido o lobo. Incluir esse objeto humano foi uma forma de expressar o antropomorfismo na arte além da forma física dos animais que são alongados, com mãos no lugar das patas. A impressão que eu quis passar é de que as criaturas são racionais e que remorso e arrependimento não são sentimentos que atingem o coelho neste momento. Uma vez que por ser o “seu dia”, ele se sente seguro da sua ação e não possui outra emoção que não vingança e sensação de conquista sobre seu predador, empurrando a cabeça do lobo contra o chão encharcado de sangue e sentando sobre seu corpo, insinuando que a luta está no fim ou dada por encerrada, e ele saiu vitorioso.

A expressão do lobo deixa implícito a diferença do sentimento entre eles, em sua morte ainda mostra seus dentes em algo como um sorriso, não é dor, nem medo, é algo irracional e

grotesco, distante da seriedade e concentração do coelho. Ambos se desprezam e não há abertura para alívio ou mesmo felicidade na ação da presa, apenas revigoro na vingança.

Logo seguimos para o segundo retrato, o Leão orgulhoso em “Sansão é traído”:



Figura 19 - Cecilia Teodoro: Sansão é traído, 2023, Ilustração digital. Dimensões variáveis, 74 DPI. Acervo Pessoal.

Com essa ilustração quero introduzir o primeiro predador da série. O Leão é comumente visto como o rei da savana, o grande felino das florestas africanas e o animal associado a diversas divindades em religiões ao longo da história humana. E nessa peça eu trago o meu olhar sobre um conto do livro da Bíblia, que traz a história de um homem abençoado por Deus com uma força descomunal, que estava associada com seus cabelos, os quais ele não cortava para assim manter seu poder.

A lenda de Sansão e Dalila é contada no livro de Juízes a partir do capítulo 13. Nele se narra a lenda de uma mulher israelita que não podia conceber filhos, quando um dia foi visitada por um anjo que a comunicou que de seu ventre nasceria um menino abençoado por Deus para livrar o povo de Israel da opressão dos filisteus. O ser orientou-a para que não cortasse o cabelo da criança pois ele seria consagrado.

Sansão assim cresceu. A Bíblia conta sua fama e seus feitos. A primeira vez que percebeu sua grande força foi quando matou um leão com as próprias mãos, seguido de episódios em que tirou sozinho a vida de grupos de homens filisteus que tentavam contra ele. Escapou de diversas emboscadas e por onde ele passava, seus atos criavam monumentos e causavam milagres. Ele governou seu povo por 20 anos até encontrar e se apaixonar por Dalila, uma mulher filisteia que foi consultada por cinco prefeitos de cinco cidades filisteias aos quais ofereceram a ela dinheiro para que descobrisse o segredo por trás do poder de Sansão.

E assim ela fez, suplicou para que seu marido a revelasse seu segredo, e depois de tentar mentir e enganar Dalila por 3 vezes, Sansão se cansou e contou a ela a verdade. Logo Dalila preparou a emboscada, fez seu marido dormir em seu colo enquanto outro homem cortava os cabelos dele. Sansão ao acordar e perceber que tinha sido abandonado por Deus, foi atacado e cegado pelos filisteus e levado como prisioneiro. Ele foi amarrado entre duas colunas e exposto como troféu numa festa para o deus pagão do povo inimigo. O israelita rogou a Deus pedindo de volta sua força para que pusesse fim aos seus inimigos, e assim lhe foi concedido, puxando as correntes que o prendiam, Sansão derrubou o salão e matou os filisteus e a si mesmo.

O leão é um animal diretamente associado à força e coragem na Bíblia, chegando a ser o próprio representante da divindade de Jesus, o leão da tribo de Judá na passagem: “Judá é o leãozinho; filho meu. Encurva-se e deita-se como leão e como leoa; até que venha Siló; e a ele obedecerão os povos” (Gênesis 49. 9-10). A interpretação deste livro demonstra sua imagem para os praticantes dessa religião.

Uma representação destas histórias, também pode ser vista no primeiro filme da trilogia das Crônicas de Nárnia, *As Crônicas de Nárnia: O Leão, a Feiticeira e o Guarda Roupas* (2005), dirigido por Andrew Adamson, baseado na série de livros do escritor irlandês Clive Staples Lewis. Na narrativa temos a presença de um personagem que é um leão antropomórfico chamado Aslan, ele seria uma divindade, criador e rei do país fictício de Nárnia. Sua força e poder é invejado e cobiçado pela vilã da trama, A feiticeira branca, que se auto proclamou rainha e governou aquelas terras por 100 anos.

Essa história frequentemente flerta com temas da religião cristã, a imagem do leão por si só dá a entender que ele representaria o deus cristão. E em uma cena em específico em que o animal se rende a vilã, ela o faz prisioneiro e executa um sacrifício em que antes de matá-lo, a mulher corta sua juba para humilhá-lo e acabar com suas forças. Algo bem semelhante com a história de Sansão, mas também com a crucificação de Jesus, visto que depois de alguns dias Aslan volta a vida para dar fim ao reinado da feiticeira, tal qual como aconteceu com o personagem bíblico.

Essa série de filmes e livros demonstra como o conjunto de referências pode ser aplicado numa narrativa, o animal e sua relevância religiosa criada a partir da relação de um povo com o meio ambiente que o rodeia. E quando chega a mim, o mito de Sansão visto pelos meus olhos resultou no processo artístico acima. Meu Sansão sofre e suplica a algo maior que ele mas que não pode enxergar pois já está cego e sem sua força.

Durante a idealização desta ilustração eu retornei ao meu passado e meu relacionamento com a igreja e a religião evangélica cristã que cultivei boa parte da minha vida antes de sair desse meio. O leão no meu desenho é humilhado e fraco, desesperado após ser traído. Colocar os predadores no lugar de abatido também foi uma escolha pessoal para a série, em contrapartida com a forma em que eu busquei representar as presas. Meu Sansão perdeu sua força e sua juba, não é mais o imponente rei da selva e seus dentes e garras não ameaçam ninguém. Ele chora e suplica por algo superior a ele, mas na minha interpretação ele não recebe misericórdia, e sim apatia e silêncio de um deus que não vai lhe devolver a força.

“Sansão é traído” também faz referência direta a uma série de fotografias que eu desenvolvi para a matéria de Fotografia na Arte em 2021 durante a minha graduação. O ensaio que leva o título de “Tudo Entregarei”, trata de uma performance documentada em fotos em que eu mergulho uma bíblia em uma mistura de trigo, leite e água e passo as páginas pelo meu corpo enquanto os papéis se desfazem no líquido [Fig. 20]. Com esse trabalho eu discuto como a religiosidade e o cristianismo afetou minha vida e quais sequelas essa relação deixou em mim. O livro que eu usei para as fotos era uma bíblia que eu tinha comigo há pelo menos 10 anos antes da série ser efetuada. Durante a atuação eu pareço tentar consumir aquelas páginas ativamente, tentando assimilar as palavras lendo, bebendo, mastigando, cheirando os papéis que no final eu ofereço ao telespectador.







Figura 20 - Cecilia Teodoro: Tudo Entregarei, 2021, Série de fotografias. Dimensões variáveis. Acervo Pessoal.

Tanto na ilustração quanto nas fotografias eu quis interpretar um fiel que percebe tarde demais que seu deus não é tão misericordioso quanto aparenta ser. O leão poderoso e ameaçador tem a juba cortada e é envergonhado sendo negada sua súplica.

Nem mesmo o leão da tribo de Judá, Jesus, teve seu apelo atendido quando pediu que Deus o livrasse da morte de cruz em Mateus capítulo 26, versículo 39: “Meu pai, se possível, afasta de mim este cálice! Todavia, não seja como eu quero, e sim como tu queres”. Sendo essa a minha leitura do conto de Sansão baseada na imagem do grande felino e sua antropomorfização para transmitir esse sentimento.

Ainda sobre religiosidade e o cristianismo, vamos para a terceira ilustração da série, A Ovelha frágil se apresenta em “O Bom Pastor”:



Figura 21 - Cecilia Teodoro: O Bom Pastor, 2023, Ilustração digital. Dimensões variáveis, 74 DPI. Acervo Pessoal.

A ovelha também é um animal frequentemente utilizado na Bíblia para representar a imagem de Jesus Cristo. Mas diferente do leão, a ovelha traz a santidade, pureza e sacrifício da figura santa. Além disso, ela visa retratar o que seria um pecador, uma pessoa, um devoto e a própria igreja em algumas passagens.

O título “O Bom Pastor” tal qual a segunda ilustração, faz uma citação direta a outra história bíblica, desta vez à duas parábolas, a de mesmo nome do título e ao conto “A Ovelha Perdida”. Parábolas se assemelham às fábulas, são narrativas curtas contadas por Jesus para transmitir uma mensagem ao seu público trazendo situações do cotidiano deles para que suas lições fossem fáceis de serem assimiladas pelas pessoas.

Em “O Bom Pastor” Jesus se auto declara como esse personagem, e coloca seus telespectadores como as ovelhas que devem ouvir e seguir apenas a sua voz. Enquanto que o ladrão é um falso pastor, que não entra no curral pela porta e tenta ludibriar as ovelhas para roubá-las.

Enquanto na parábola da Ovelha Perdida, ele narra a história de um pastor que tinha 100 ovelhas, e que acaba por perder um dos seus animais. Então ele deixa as 99 no campo e parte em busca da desaparecida. E quando a encontra, a carrega nos ombros e leva de volta para casa para comemorar com seus vizinhos e amigos o seu sucesso em achar o animal perdido. Terminando com a mensagem de que haverá muito mais alegria no céu quando um pecador se arrepende de seus pecados, a que 99 pessoas que não precisam se arrepender.

Em minha interpretação das parábolas eu troco a figura do pastor pela do caçador, que retorna vitorioso com sua caça nos ombros. Quanto aos animais, a ovelha branca e a ovelha preta são uma analogia à expressão popular “ovelha negra”, jargão usado para descrever pessoas que fogem da curva e padrões sociais e morais. Colocar essas criaturas na imagem desse jeito, a ovelha branca sendo o caçador da ovelha negra, caracteriza o bom pastor como uma força de correção e coerção. Ele não busca a ovelha perdida por amor, mas pela manutenção de poder e controle. Ele não é gentil e tange o animal com um bastão, pelo contrário, o caçador tem uma arma, para não haver tempo de reação da sua presa quando está sendo abatida.

Com essa ilustração eu quis transcrever o sentimento da “culpa cristã”, uma designação criada para traduzir o arrependimento que algumas pessoas sentem ao fazer alguma coisa que contraria seus valores religiosos, e em outros casos, um remorso que persegue expatriados da igreja quando se sentem censurados por valores antigos da cristandade mesmo depois de terem saído da religião. Pereira (2016) sobre isso comenta:

A culpa é um conceito judaico-cristão que, em grande parte, está associado à noção de “pecado”. De forma geral, os sistemas religiosos que estabelecem normas de conduta e valores que orientam a existência do homem religioso e os desvios dessas normas podem causar mal-estar psicológico referido como um sentimento de culpabilidade. (PEREIRA, 2016, p. 206)

Logo, a ovelha caçadora é para mim a imagem da igreja e da religião evangelica, a qual eu fiz parte por 17 anos antes de abandonar a fé. Enquanto me comportava e seguia os mandamentos daquele lugar ele não me era hostil, mas uma ovelha negra é problema desde seu

nascimento, e a partir do momento em que comecei a questionar essa instituição e procurei me afastar do rebanho, pude perceber o quão torto eram seus discursos e como grande parte dos seus frequentadores tinham mais medo do dito “pecado”, invés da devoção e paixão ao seu deus. A ilustração então simboliza esse medo e o constante retorno à religião quando a culpa cristã é usada como bala para a arma. O caçador caça as ovelhas negras em nome da fé e as leva de volta para sua casa, onde às serve para seus vizinhos e amigos e se vangloria no seu próprio orgulho, porque custe o que custar o “pecador” nunca conseguirá se desvencilhar por completo dos dogmas da religião, e essa fraqueza o deixa passível de ser predado por aqueles que eram para ser iguais a ele, outras ovelhas.

Também me interessa pontuar a diferença na representação do antropomorfismo nesta peça, onde 2 extremos podem ser percebidos, a ovelha branca tem um corpo humanoide e alongado, com mãos, e inteiramente vestido. Enquanto a ovelha negra é caracterizada na forma natural do animal, quadrúpede e com cascos.

Neves (2021) sugere que há 3 abordagens possíveis para a criação de uma narrativa de personagens antropomórficos, e isso se dá pelo grau de humanização que o autor investe em suas criaturas. A primeira abordagem é a mais humanizada, onde os animais possuem expressivamente todos os trejeitos e valores da nossa sociedade, vestindo roupas, fazendo funções humanas como cozinhar, dirigir, ler e escrever e tem emoções biologicamente capazes apenas aos humanos, tal como chorar quando se sente triste. A segunda abordagem é semelhante à primeira, mas o que diferencia as duas vem a ser o fato de que nesse cenário os animais mantêm seus instintos naturais que os fazem diferentes de nós, como a predação. E por último, a terceira abordagem, que reúne as narrativas onde os personagens animais estão em seus habitats naturais, seus corpos são fiéis a sua natureza, não usam roupas ou dirigem carros, mas são racionais e podem se comunicar.

No meu processo eu quis representar a primeira e a terceira vertente. O animal extremamente antropomorfizado, e o mais distante disso. Caracterizar esses personagens assim acentua as posições deles, apesar de se tratar de duas presas, fica óbvio quem tem o poder para ameaçar o outro, porque um lembra uma pessoa real, um ser humano, o animal no topo da cadeia alimentar. E o outro é inferior, um animal de fazenda, de criadouro e de abate.

Logo chegamos na última ilustração da série, o Cão leal em “A Perdição de Cerberus”:



Figura 22 - Cecilia Teodoro: A Perdição de Cerberus, 2023, Ilustração digital. Dimensões variáveis, 74 DPI. Acervo Pessoal.

O último trabalho da coleção também foi o primeiro a ser feito. Quando eu ainda estava decidindo o norteador para as outras peças. A perdição de Cerberus veio de um processo sincero quando me desprendi da busca por um tema e da necessidade de construir um estilo que imitasse minhas referências artísticas, trazendo autenticidade e fidelidade a mim mesma para o produto final.

Nesse retrato eu narro o conto grego do cachorro monstruoso de 3 cabeças que guarda os portões do submundo, recebendo as novas almas desencarnadas e castigando aquelas que tentarem sair do inferno. E junto a isso a minha interpretação da imagem do cão fiel que vigia e guarda a propriedade e vida do seu tutor.

Cerberus ou Cérbero é descrito como uma grande besta canina com três cabeças, uma criatura furiosa que guarda os portões do inferno e devora mortais. Foi citado na Divina Comédia de Dante Alighieri, onde aparece no quarto inferno, o Inferno dos Gulosos. Lá ele representa o pecado da gula, com suas três cabeças devorando as almas amaldiçoadas pela eternidade.

Em minha ilustração eu trago um Cerberus derrotado, sufocando em sua morte, uma flecha para cada cabeça em agonia. A Perdição de Cerberus encena uma morte dolorosa do cão leal que é abatido enquanto fazia o seu dever de guardar as portas do inferno. A lealdade aos seus senhores e a sua vocação provoca o seu doloroso fim.

O antropomorfismo neste trabalho vem auxiliando a dramaticidade e teatralidade da cena, dando uma dor racional para o cão que parece sufocar nos seus próprios gritos, com os olhos direcionado para o telespectador, que pode ser lido tanto como alguém de fora da obra, quanto o próprio assassino da criatura, assistindo sua morte. Os elementos na ilustração se direcionam para que as três cabeças e a barriga perfurada três vezes sejam os pontos de atenção.

Tenho pra mim que a mitologia grega é algo muito teatral e melodramático, e me interessou transcrever isso através da representação da morte de um dos seres mais terríveis desse panteão.

Mas por trás das imagens há todo um processo de construção, e para uma série sem tema definido eu precisei me atentar ainda mais aos detalhes para que eles se encontrassem e assim conectar as ilustrações, e para explicar os meios disso irei esmiuçar as escolhas estéticas que antecedem as figuras.

3.2 Escolhas estéticas por trás da figura

Durante a parte prática da minha pesquisa diversos caminhos se abriram e foram cogitados como oportunidade para o desenvolvimento da série. Desenho tradicional e Gravura foram duas dessas direções dispostas para que eu seguisse por elas, visto que eram vertentes que eu tinha estudado e explorado durante minha graduação. Porém eu encontrei na arte digital meu norte. Uma prática que venho estudando desde meus 13 anos e que ganhou minha total atenção durante os anos de 2020 e 2021, quando eu decidi que estava apta a investir nesse formato artístico e levar adiante no meu estilo de arte, comprando novos equipamentos e explorando diferentes programas de desenho.

Seguir pela arte digital não anula as técnicas que eu estudei durante a minha graduação, uma vez que eu ainda procuro aproveitar os conhecimentos adquiridos nesses formatos para as minhas produções digitais e conseguir expressar minha personalidade enquanto artista. Neste tópico apresentarei os processos para que as ilustrações fossem efetuadas no melhor formato que lhes cabia.

As quatro ilustrações foram feitas inteiramente no formato digital através do programa *ClipStudio Paint* [Fig. 23] utilizando os pincéis e filtros de cor do aplicativo para produzir as peças.

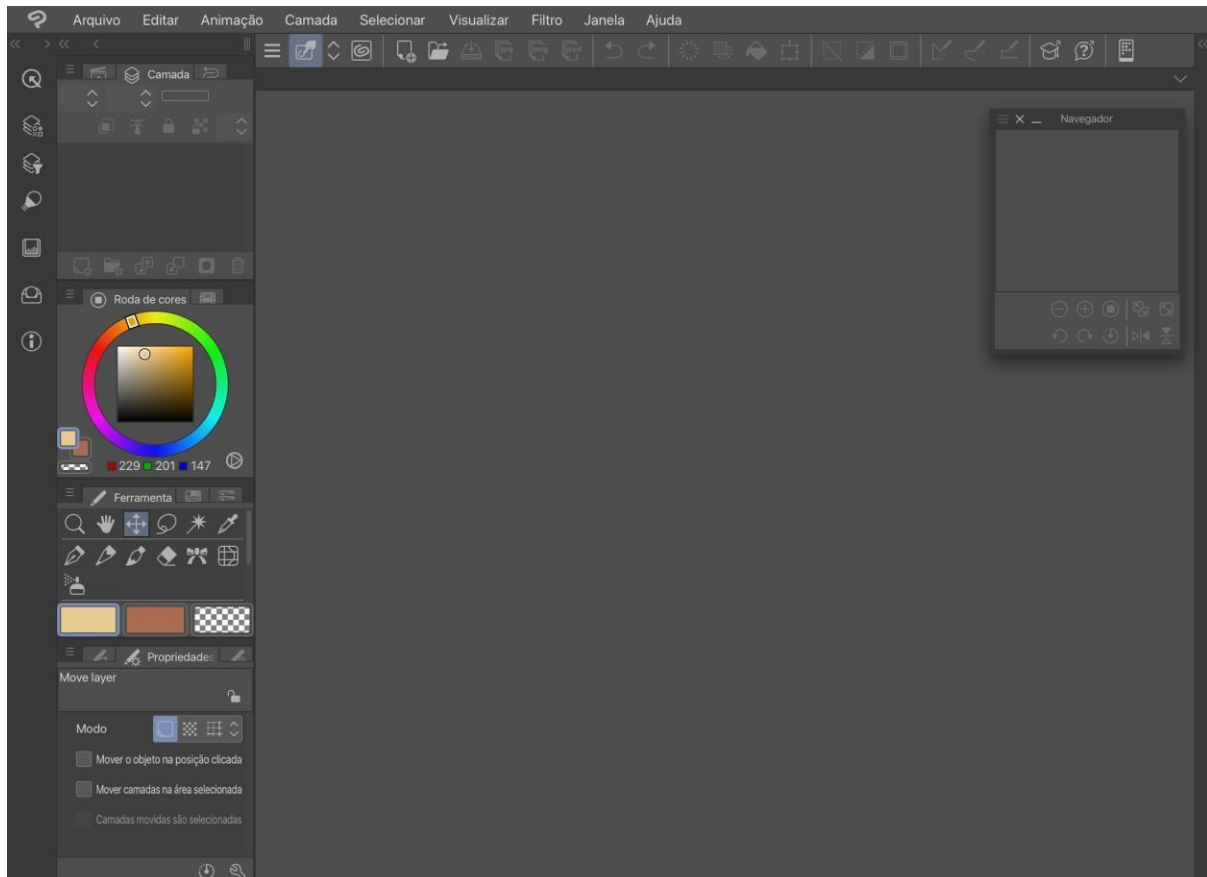


Figura 23 - Screenshot da interface do programa ClipStudio Paint, 2023. Acervo Pessoal.

Antes de serem peças finalizadas, a série passou pelo rascunho:

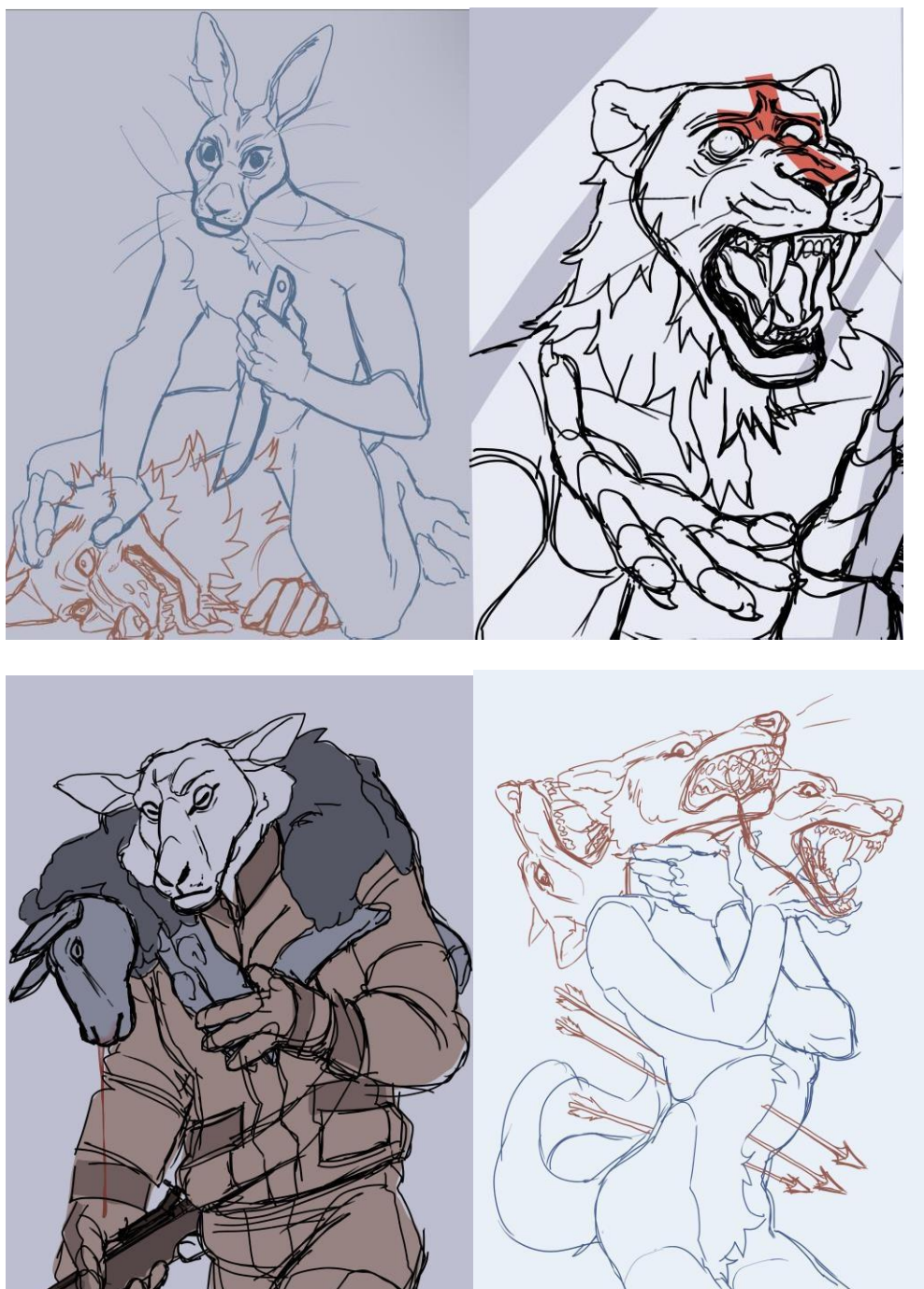


Figura 24 - Rascunhos das ilustrações da série, 2023. Acervo Pessoal

Foi durante este estágio dos desenhos que as decisões que conectaram os trabalhos foram traçadas. A verticalidade foi o primeiro ponto de encontro da série. Essa foi uma decisão estética particular, uma vez que esse formato me é agradável na construção de ilustrações com personagens centralizados, acredito que desse modo é mais fácil direcionar e manter a atenção do espectador.

É no rascunho também onde eu determino através de cores simples os diferentes objetos da ilustração e pré orientação de pontos de luz. A cruz na cabeça do leão, as cabeças do cão e

as flechas em sua barriga, os tons diferentes para a jaqueta da ovelha branca e a dinâmica do seu pelo contra o da ovelha preta foram os detalhes destacados nos rascunhos, como uma nota para os passos seguintes dos desenhos.

A segunda etapa foi o trabalho de linhas e a disposição das cores básicas:



Figura 25 - Trabalho de linha e cores das ilustrações da série, 2023. Acervo Pessoal.

Nesta fase eu delimito as figuras e suas paletas de cores, levando em consideração as marcações dos rascunhos e a tonalidade que eu queria imputar em cada ilustração.

No primeiro momento quis diferenciar os caçadores das presas através de um jogo de cores quentes e frias, que também me ajudaria a sugerir um sentimento para quem estivesse vendo. Mas durante a finalização isso se transformou numa dinâmica de luzes e fundo, trazendo mais iluminação para o leão e um fundo de cores fortes para o cão. Enquanto a ovelha e o coelho possuem uma base escura com baixa luz.

Com essas decisões eu almejei transmitir a temperatura nas ilustrações. Cenas mais dramáticas, com personagens agonizando e com emoções mais desesperadas, atuam debaixo do vermelho e amarelo, demonstrando a urgência e a inquietação dos seus atos. Enquanto os com fundo escuro e azulado e contraste acentuado transmitem o silêncio e a calma de uma ação recém finalizada e sentimentos controlados [Fig. 26, 27].



Figura 26 - Cecilia Teodoro: Dia da Caça, 2023, Ilustração digital. Dimensões variáveis, 74 DPI. Acervo Pessoal.

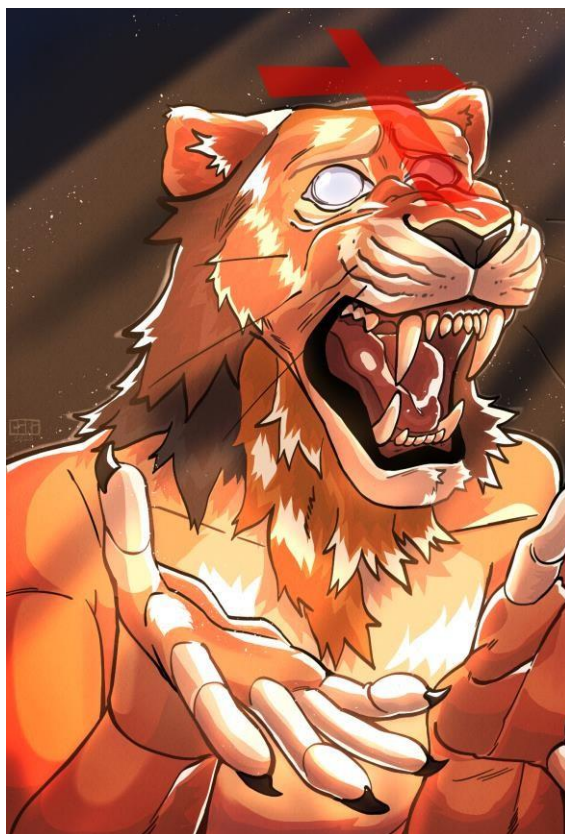


Figura 27 - Cecilia Teodoro: Sansão é traído, 2023, Ilustração digital. Dimensões variáveis, 74 DPI. Acervo Pessoal.

As obras também se encontram nos corpos dos animais e na minha escolha em como antropomorfizá-los. Não me interessou trazer gêneros específicos para nenhum deles, com exceção do leão. Além dos corpos esguios e olhos bem abertos, alguns deles inclusive encarando de volta para quem os assiste. Fora isso, o sangue aparece em três das quatro ilustrações em quantidade e coloração diferentes, mas em todas as três com o mesmo significado: a morte para algum personagem, seja para o protagonista como em “A Perdição de Cerberus”, quanto para seus inimigos e caça em “Dia da Caça” e “O Bom Pastor”.

Sangue não é uma abordagem frequente nos meus trabalhos e foi pensado especialmente para essa série. Eu julguei que esse elemento adicionaria teatralidade e drama aos trabalhos.

Quero mencionar também uma peça que fez parte do processo mas não chegou ao final da coleção: “Chapeuzinho Guará” [Fig. 28]. Um desenho que começou a ser estruturado ainda no início da minha pesquisa, quando eu estava explorando a possibilidade de animais e as histórias que eu queria contar com eles.



Figura 28 - Cecilia Teodoro: Chapeuzinho Guará, 2023, Ilustração digital. Dimensões variáveis, 74 DPI. Acervo Pessoal.

Chapeuzinho Guará foi norteador de algumas resoluções dos trabalhos finais, como a verticalidade, o olhar direcionado e o corpo esguio e andrógino. Além de ser um cômico encontro do conto de fadas europeu da Chapeuzinho Vermelho com a minha brasilidade.

Esse desenho não ter sido continuado na série não quer dizer que ele foi descartado por completo, uma vez que esta ainda é uma pesquisa em desenvolvimento, ainda há de haver muitas oportunidades para que os animais continuem a falar através da minha arte.

3.3 Os animais continuarão a falar

O desenvolvimento deste trabalho foi um divisor de águas para mim. Entender a pluralidade de possibilidades dos animais na arte me fizeram compreender como eu consumia essas histórias e entender o meu relacionamento com as mídias que contam essas narrativas e as intenções dos seus criadores e desenvolvedores.

A série de ilustrações nada mais é que um vislumbre de uma mente desperta e direcionada, um jogo de interpretação em cima de uma prática que a muito tempo vem sendo usada, e seus padrões de linguagem. Eu falei pelos animais e eles falaram por mim.



Figura 29 - Cecília Teodoro: 4 protagonistas, 2024, Ilustração digital, Dimensões variáveis, 74 DPI. Acervo Pessoal.

Quanto ao agora, convém comentar que eu tive o prazer de encontrar um lugar em comum onde a arte digital toca a arte tradicional. Retornei à gravura através da serigrafia durante o final da produção desta pesquisa, e lá os animais falaram também. Em Outubro de 2023 produzi minha primeira tela de serigrafia intitulada: “*Lucky Charm*”, talismã da sorte em inglês [Fig. 30]. Esse experimento é um primeiro vislumbre dos caminhos que esta pesquisa está me levando. Com o paralelo da pata do coelho, que é corriqueiramente difundido como um amuleto de sorte, e a faca, uma arma branca. Eu continuo trabalhando com o tema dos animais e seus estereótipos e jargões populares atribuídos a eles.



Figura 30 - Cecilia Teodoro: Lucky Charm, 2023, Serigrafia

Descobrir pontos de encontro entre as minhas linguagens artísticas é um dos caminhos que me é interessante percorrer a seguir. Uma vez que discutir o espaço da arte digital no

cenário artístico acadêmico se mostra cada vez mais necessário e passível de discussões. *Lucky Charm* antes de ser uma gravura foi uma ilustração digital, e um depende do outro para mostrar minha identidade por inteiro.



Figura 31 - Etapas da produção da gravura “Lucky Charm”, 2023. Acervo Pessoal.

Ainda há muitos retratos de animais a serem desenhados. Muitas pastas emocionais que poderiam ser traduzidas e interpretadas pelas vielas do reino animália, contos infantis e ditados populares que poderiam ter entrado na série. Mas também novos projetos, uma vida consumindo narrativas de animais falantes inevitavelmente desaguaria na criação dos meus próprios personagens. Os quais vivem aventuras narradas pelas minhas ilustrações.

Por fim, esta investigação foi uma oportunidade de terminar minha volta no tempo. Para aquela criança de 13 anos que queria ser uma artista de verdade e se afastou dos animais, e para essa artista de verdade que volta e meia retornava aos jardins do reino animália sem perceber. Agora nós sabemos, e podemos ouvir os musos dos retratos que pintamos.

Continua...

Por fim, com esta monografia pude entender como o fenômeno da antropomorfização dos animais na arte se dá e a quem interessa o Lobo mau e a Raposa esperta, primeiro na obra de outros artistas e então nas minhas próprias produções. Fazer essa investigação me ajudou a esclarecer questões sobre minha própria carreira. Se antes eu caminhava no escuro do instinto, agora as luzes estão acesas e eu sei o que faço e por onde meus pés passaram nesta caminhada contínua.

Os animais foram um dos primeiros objetos de fascínio e inspiração para os homens e também para mim, humanizá-los é uma tentativa de se conectar com eles e de amplificar histórias através deles. As histórias que eu consumi e as histórias que eu produzi. O espelho pelo qual eu os olho reflete em mim e para o além depois. Olhar para eles e fazer os seus retratos foi uma ode à artista que eu fui, a que eu quis ser, e a que sou agora. São inúmeras as possibilidades de representação dos animais na arte, eu trouxe as que me atravessaram e o resultado desse encontro.

Voltar às minhas memórias me fez entender os sentimentos que eu queria transmitir através de animais e alguns dos momentos que eles ativamente falaram por mim. A série de ilustrações foi o pináculo das interpretações que eu tive na época deste trabalho. Mas ainda é um experimento se comparado aos caminhos que eu tenho à disposição agora. Continuar investigando na arte digital e as pontes para a arte tradicional é uma das minhas estações nesses próximos caminhos. Transcrever as ilustrações para a gravura é uma forma de me conectar com o começo da minha estadia na Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG). E trazer os animais comigo torna esse reencontro ainda mais significativo, pois agora não é mais um escape das figuras humanas, e sim o que eu faço neste momento.

O coelho, o leão, a ovelha e o cão foram os auxiliares dessa mensagem, eles ampliaram minha voz e meus sentimentos, através deles eu interpretei jargões, ditados populares, estereótipos, fábulas e parábolas. Conteí meus traumas de igreja e brinquei com as posições das cadeias alimentares. O retrato dos animais falantes refletem a artista que escreve este texto, mas tudo foi feito ouvindo o que eles tinham a me dizer, sobre quem eles são e sobre quem eu sou. Pela frente tem-se outros animais, que me aguardam com suas histórias para serem contadas.

Referências bibliográficas

HICKMANN, Juliana Capetti. Animais em arte e representação: dos retratos as instalações. Revista Valise, Porto Alegre, v. 3, ed. 6, 30 dez. 2013.

DEMELLO, Margo. Animals and Society: An Introduction to Human-Animal Studies. New York: Columbia University Press, 2012.

FERREIRA, Nelson Henrique da Silva. A imagética animal e a conceção popular: Um paralelo entre a literatura egípcia e a fábula esópica. 2012. Dissertação de mestrado (Mestrado em Letras) - Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, [S. l.], 2012. Disponível em: <https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/19934/1/A%20imagética%20animal%20e%20a%20conceção%20popular.pdf>. Acesso em: 15 ago. 2023.

ILHA DOS CÃES. Direção: Wes Anderson. Produção de Indian Paintbrush e Wes Anderson. Estados Unidos, Alemanha: Fox Searchlight Pictures, 2018. StarPlus

SPIEGELMAN, Art. Maus: A Survivor`s Tale. [S. l.: s. n., 1973.

CHICKEN Little. Direção: Clyde Geronimi. Produção: Walt Disney. [S. l.]: Walt Disney Productions, 1943. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AILy4KHBIEE>. Acesso em: 10 ago. 2023.

ZOOTOPIA. Direção: Bryon Howard. Produção: Clark Spencer. Roteiro: Jared Bush. [S. l.]: Walt Disney Studios, 2016. Disponível em: <https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwia58i9z8yDAXVBtpUCHcAgALkQFnoECFoQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.disneyplus.com%2Fpt-br%2Fmovies%2Fzootopia%2F1QOxldhm1sKg&usg=AOvVaw1RUh3DW2aGZQL8W9kOWmVM&opi=89978449>. Acesso em: 15 out. 2023.

AS CRÔNICAS de Nárnia: O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa. Direção: Andrew Adamson. Produção: Mark Johnson. [S. l.]: Walt Disney Studios, 2005. Disponível em: <https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjn9enX0MyDAXU1rZUCHeGgBYoQFnoECEgQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.disneypl>

us.com%2Fpt-br%2Fmovies%2Fas-cronicas-de-narnia-o-leao-a-feiticeira-e-o-guarda-roupa%2F4rcSmuEmfIvs&usg=AOvVaw3o9dcmU3_r00h____OD-9qm&opi=89978449. Acesso em: 18 out. 2023.

DEAR Rabbit. [S. l.: s. n.], 2014. Disponível em: <https://youtu.be/8kTMB2UqQs4?si=bAr0WTtRpnefn5DX>. Acesso em: 15 nov. 2023.

PEREIRA, Gylmara de Araújo. A culpa e suas relações com a religiosidade e o sentido da vida. Revista Logos & Existência, [s. l.], 2016. Disponível em: <http://periodicos.ufpb/index.php/le/article/download/31974/16886/72733#:~:text=culpa%20%é%20um%20conceito>. Acesso em: 20 nov. 2023.

NEVES, Carolina Tavares Carreiras. O ANTROPOMORFISMO NA ILUSTRAÇÃO INFANTIL. 2021. Trabalho de Projeto (Mestrado) - Universidade de Lisboa, [S. l.], 2021. Disponível em: http://repositorio.ul.pt/bistream/10451/50301/2/UFBA_TES_CarolinaNeves.pdf. Acesso em: 24 out. 2023.

ZARNEKE, Tracey Miller; BLACK, Jack. The Art of Kung Fu Panda. [S. l.]: Insight Editions/Incredibuilds, 2008.

BÍBLIA, Bíblia Sagrada. Tradução NTLH. 1. edição. Estados Unidos: SBB, 2008.