

**10º SEMINÁRIO  
DE PROJETOS EM  
ARTES VISUAIS**

**GP**  
DISC  
MÍDIA

10 a 14 de abril de  
2023

**CADERNO DE  
RESUMOS**

ISSN: 2318-6453



The background features a dark grey field with a network of thin, intersecting lines in yellow, orange, and red. Overlaid on this are numerous black silhouettes of people in various walking poses, scattered across the entire page. The silhouettes are more densely packed on the right side and sparser on the left.

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ**

**CADERNO DE RESUMOS**

**10º Seminário de Projetos em Artes Visuais**

**10 a 14 de abril de 2023**

**Maringá, PR  
2023**

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ  
Departamento de Fundamentos da Educação  
Área de Metodologia e Técnicas de Pesquisa

**CADERNO DE RESUMOS do 10º Seminário de Projetos em Artes Visuais**  
ISSN: 2318-6453

**Comissão Organizadora:**

Profa. Dra. Renata Marcelle Lara (DFE)

Grupo de Pesquisa em Discursividades, Cultura, Mídia e Arte (GPDISCMÍDIA-  
CNPq/UEM)

**Editores e Revisores:**

Me. Heitor Messias Reimão de Melo (GPDISCMÍDIA CNPq/UEM)

Ma. Karla Roberta Neumann (GPDISCMÍDIA-CNPq/UEM)

10º Seminário de Projetos em Artes Visuais – Curso de Graduação em Artes  
Visuais da Universidade Estadual de Maringá (Maringá, Paraná, 2023)

## SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO</b> .....	<b>5</b>
<b>PROGRAMAÇÃO OFICIAL</b> .....	<b>6</b>
<b>Entrelaçamentos da memória e da resistência no corpo-comun(<i>idade</i>) de <i>Bacurau</i></b> Daniel Macedo LANES .....	<b>14</b>
<b>A hipersexualização e reconfiguração das personagens femininas em <i>League of Legends</i></b> Sabrina Gabrielle Nack BARIVIERA .....	<b>19</b>
<b>Uma remontagem da representação feminina na História da Arte medieval, para o ensino de Arte, por meio dos elementos visuais presentes nos <i>slides</i> da SEED-PR, no Novo Ensino Médio</b> Beatriz da Silva PINTO .....	<b>20</b>
<b>O figurino como imagem anacrônica em <i>Pantera Negra: Wakanda para Sempre (2022)</i></b> Camila Silva de MORAIS .....	<b>21</b>
<b>Balenciaga e Adidas: as pistas do <i>capitalismo artista</i> na coleção colaborativa de 2022</b> Sophia FERREIRA GOMES .....	<b>22</b>
<b>O estereótipo <i>hollywoodiano</i> na construção do personagem indiano Jamal Malik</b> Amanda Gil IDALGO .....	<b>23</b>
<b>Desafios do arte-educador no processo de aquisição da linguagem gráfica infantil</b> Luana Ingrid de ALMEIDA .....	<b>24</b>
<b>Representações das relações de gênero na docência: um estudo a partir de desenhos de estudantes das séries iniciais do Ensino Fundamental</b> Emanuelle Dalécio da COSTA .....	<b>25</b>
<b>Mudanças do traço nas histórias em quadrinhos em processo de criação de personagens autorais com o uso de técnicas digitais</b> Ludwig Lucas QUADRA .....	<b>26</b>
<b>A criação de um livro com ilustrações sobre o folclore brasileiro em meio a problemáticas socioculturais contemporâneas</b> Matheus Alexsander GOTARDI .....	<b>27</b>
<b>Relações entre arte e geografia em desenhos cartográficos do espaço urbano maringaense</b> Isadora Mamye OUTI .....	<b>28</b>
<b>As narrativas da diferença na representação do monstro e da inocência, na literatura fantástica, em <i>A menina do outro lado</i></b> Rafella Paixão BORGES .....	<b>29</b>
<b>A construção da imagem feminina em <i>Kaichou wa Maid-sama</i> em relação aos interesses masculinos da sociedade japonesa</b> Lorena de Almeida ANGUJAS .....	<b>30</b>

<b>Performativo de gênero e construção de identidade: a estrutura binária representada em <i>Eu Não Sou Um Homem Fácil</i> (2018)</b> Débora Marcelli Gauginski Elias de SOUZA.....	31
<b>“Se você nos separar, voltaremos novas”:</b> uma pesquisa sobre a progressão da representação sáfica em <i>Hora de Aventura</i> , <i>Steven Universo</i> e <i>She-ra e as princesas do poder</i> Julia de Lima NAVARRO.....	32
<b>O olhar nacional e estadunidense: animações que se voltam para o Brasil</b> Any Caroliny CLEMENTINO VERONEZI.....	33
<b>A potencialização da pintura por meio do Devaneio e da Imaginação Criadora de Bachelard</b> Carol Eduarda Schavaren de LIMA.....	34
<b>Representação artística de corpos de mulheres negras como <i>contraestratégias</i> à racialização em pinturas de Harmonia Rosales</b> Bianca EMYDIO .....	35
<b>A construção do <i>sentimento de infância</i> e sua representação nas obras de Lia Menna Barreto</b> Maylon Correia de ANDRADE.....	36
<b><i>Memes do Twitter</i> e identidades de gênero</b> Maria Fernanda Serrilho de Abreu PAULINO .....	37
<b>O Cemitério Municipal retratado pela arte tumular em registros fotográficos</b> Larissa Tanji de MORAES .....	38
<b>Entre as sombras do luto e do oculto: uma análise da representação visual do luto no filme <i>A sombra do pai</i> (2018)</b> Alice Coelho BATISTA .....	39
<b>A metamorfose do corpo-sujeito protagonista em panda-vermelho como metáfora da adolescência no filme <i>Red: Crescer é Uma Fera</i> (2022)</b> Luani Namie Miyabayashi BARBOSA.....	40
<b>O corpo nu da mulher idosa no cinema de terror</b> Nathalia Montalvão PEREIRA.....	41
<b>A estética de Hannibal: o (des)prazer do grotesco</b> Rafael de Souza MONTEIRO .....	42

## APRESENTAÇÃO

Com o tema **Arte e(m) Movimento**, o **Seminário de Projetos em Artes Visuais** chega, em 2023, na sua 10ª edição. Trata-se de uma década de inserção e incentivo à pesquisa científica nos anos iniciais da Graduação em Artes Visuais, sempre de forma integrada à pós-graduação.

Vinculado à disciplina de Metodologia de Pesquisa em Artes Visuais III, do Curso de Artes Visuais da Universidade Estadual de Maringá (UEM), ofertada pela Área de Metodologia e Técnicas de Pesquisa – Departamento de Fundamentos da Educação (DFE), o evento de extensão ocorre de 10 a 14 de abril, paralelamente à 9ª Semana de TCC em Artes Visuais, com a mesa e sessões de comunicação presenciais.

A palestra de abertura, na tarde do dia 10 de abril, tem como tema **Arte e Imagens em Movimento**, e será proferida pelo Prof. Rodrigo Gontijo, Doutor e Mestre em Multimeios pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) e docente do Curso de Comunicação e Multimeios da UEM.

Os trabalhos reunidos neste Caderno de Resumos estão dispostos na ordem de apresentação das sessões dos cinco dias do evento. Apresentam as propostas de projetos de pesquisas elaborados por alunos do segundo ano letivo, com o intuito de serem aperfeiçoadas e, futuramente, desenvolvidas como Iniciação Científica (PIC/PIBIC) ou Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Além disso, o evento também abre espaço para projetos de Iniciação Científica em andamento, desde que as propostas tenham sido originadas em disciplinas de metodologia de Artes Visuais da UEM. Nesta edição, um desses projetos PIBIC em andamento está sendo contemplado na tarde de segunda-feira, com o trabalho de Daniel Macedo Lanes, que abre este caderno de resumos.

Cada aluno-pesquisador, além da orientação na disciplina, também conta com a colaboração de um coorientador, entre professores da UEM e de outras instituições, além de colaboradores pós-graduandos, que assinaram conjuntamente os trabalhos/resumos. O diferencial neste ano é que todos os coorientadores integram a Comissão Organizadora do Evento, sendo que os professores que coorientam em 2023 foram alunos do Curso de Artes Visuais e cursaram a disciplina de metodologia. Ressaltamos que, desde 2021, o Grupo de Pesquisa em Discursividades, Cultura, Mídia e Arte (GPSDISCMÍDIA-CNPq/UEM) compõe a Comissão Organizadora do Seminário de Projetos em Artes Visuais.

Cientes da relevância que a pesquisa científica tem na formação do acadêmico desde os primeiros anos da graduação, convidamos todos a prestigiar os trabalhos, conhecendo e acompanhando a programação e os resumos, bem como a participar conosco da comemoração desses dez anos de luta e resistência em prol da universidade pública e da pesquisa científica em que graduação e pós-graduação se encontram, se entrelaçam, movimentam.

Profa. Dra. *Renata Marcelle Lara*

Idealizadora e coordenadora das edições do Seminário

## PROGRAMAÇÃO OFICIAL – 10 a 14 de abril/2023

SEGUNDA-FEIRA, 10 DE ABRIL – ABERTURA OFICIAL

AUDITÓRIO WALTER PELLEGRINI – DTL, BLOCO G-34, 1º ANDAR

### 10º Seminário de Projetos em Artes Visuais: Arte e(m) Movimento 9ª Semana de TCC em Artes Visuais

<b>13h30</b>	Cerimonial de abertura <i>Performance</i> artística	Me. Bruno Arnold Pesch (PPG/PLE-UEM). Artista <i>performer</i> Kênia Bergo.
<b>13h50</b>	Início dos trabalhos	Prof. Dr. João Paulo Baliscai (DTP-UEM) – Coordenador do Curso de Artes Visuais da UEM. Prof. Dr. Vinícius Stein (DTP-UEM) – Coordenador dos Trabalhos de Conclusão de Curso. Prof. Dra. Renata Marcelle Lara (DFE/PLE-UEM) – Coordenadora do 10º Seminário de Projetos em Artes Visuais.
<b>14h10 – 15h10</b>	Mesa de abertura	<b>Mesa de abertura:</b> Prof. Dr. Rodrigo Gontijo (CMM-UEM) – <b>Arte e Imagens em Movimento.</b>
<b>15h10 – 15h30</b>	Debate da mesa de abertura	Mediador: Prof. Me. Lucas Men Benatti (DTP-UEM).
<b>Intervalo – 10 min</b>		
<b>15h40</b>	Sessão de apresentação de trabalhos	<b>Obs.:</b> conferir o quadro da Sessão de trabalhos de Segunda-feira à tarde.

SEGUNDA-FEIRA, 10 DE ABRIL, **MANHÃ** – SESSÃO PRESENCIAL DE TRABALHOS  
AUDITÓRIO DO CCH – BLOCO H-35

<b>8h30</b>	<b>Abertura da sessão</b>	<b>Moderadora:</b> Lda. Jéssica Fiorini Romero (GPDISCMIÉDIA-CNPq/UEM)	<b>Moderadora:</b> Me. Karla Roberta Neumann (GPDISCMIÉDIA-CNPq/UEM)
<b>8h40 – 9h15</b>	A hipersexualização e reconfiguração das personagens femininas em <i>League of Legends</i>	Sabrina Gabrielle Nack Bariviera	Coorientadora: Ma. Eva AlvesLacerda (UDESC)
<b>9h15 – 9h50</b>	Uma remontagem da representação feminina na História da Arte medieval para o ensino de Arte por meio dos elementos visuais presentes nos <i>slides</i> da SEED-PR, no Novo Ensino Médio	Beatriz da Silva Pinto	Coorientadora: Ma. Aletheia Alves da Silva (UMFG)
<b>Intervalo 10 min</b>			
<b>10h – 10h35</b>	O figurino como imagem anacrônica em <i>Pantera Negra: Wakanda para Sempre</i> (2022)	Camila Silva de Moraes	Coorientador: Me. Bruno Arnold Pesch (PPG/PLE-UEM)
<b>10h35 – 11h10</b>	Balenciaga e Adidas: as pistas do <i>capitalismo artista</i> na coleção colaborativa de 2022	Sophia Ferreira Gomes	Coorientador: Me. Bruno Arnold Pesch (PPG/PLE-UEM)
<b>DEBATEDORES</b>		Dra. Ana Paula Peron (UNESPAR/Apucarana)	Me. Gustavo Barrionuevo (NUDISEX-GEPECOS-DOBRA/UEM)



**SEGUNDA-FEIRA, 10 DE ABRIL, TARDE – SESSÃO PRESENCIAL DE TRABALHOS**  
**AUDITÓRIO WALTER PELLEGRINI – DTL, BLOCO G-34, 1º ANDAR**

<b>15h40</b>	<b>Abertura da sessão</b>	<b>Moderador:</b> Me. Thiago Henrique Ramari (GPDISCMIÁDIA-CNPq/UEM)	<b>Moderador:</b> Me. Bruno Arnold Pesch (GPDISCMIÁDIA-CNPq/UEM)
<b>15h50 – 16h05</b>	Entrelaçamentos da memória e da resistência no corpo-comun( <i>idade</i> ) de <i>Bacurau</i>	Daniel Macedo Lanes	Orientadora: Dra. Renata Marcelle Lara (DFE/PLE-UEM) Coorientador: Me. Thiago Henrique Ramari (PPG/PLE-UEM)
<b>16h05 – 16h20</b>	O estereótipo <i>hollywoodiano</i> na construção do personagem indiano Jamal Malik	Amanda Gil Idalgo	Coorientadora: Dra. Rosiane Cristina de Souza (DTP-UEM)
<b>16h20 – 17 horas</b>	<b>DEBATEDORES</b>	Dra. Luciana Dias Di Raimo (PLE-UEM)	Dr. Rodrigo Gontijo (CMM-UEM)

**TERÇA-FEIRA, 11 DE ABRIL – SESSÃO PRESENCIAL DE TRABALHOS**  
**AUDITÓRIO DO CCH – BLOCO H-35**

<b>8h</b>	<b>Abertura da sessão</b>	<b>Moderador:</b> Ldo. Gustavo Haiden de Lacerda (GPDISCMÍDIA-CNPq/UEM)	<b>Moderador:</b> Me. Heitor Messias Reimão de Melo (GPDISCMÍDIA-CNPq/UEM)
<b>8h10 – 8h45</b>	Desafios do arte-educador no processo de aquisição da linguagem gráfica infantil	Luana Ingrid de Almeida	Coorientadora: Ma. Aletheia Alves da Silva (UMFG)
<b>8h45 – 9h20</b>	Representações das relações de gênero na docência: um estudo a partir de desenhos de estudantes das séries iniciais do Ensino Fundamental	Emanuelle Dalécio da Costa	Coorientadoras: Ma. Eva Alves Lacerda (UDESC) e Lda. Jéssica Fiorini Romero (PPG/PLE-UEM)
<b>9h20 – 9h55</b>	Mudanças do traço nas histórias em quadrinhos em processo de criação de personagens autorais com o uso de técnicas digitais	Ludwig Lucas Quadra	Coorientadora: Lda. Jéssica Fiorini Romero (PPG/PLE-UEM)
<b>Intervalo 10 min</b>			
<b>10h05 – 10h40</b>	Criação de um livro com ilustrações sobre o folclore brasileiro em meio a problemáticas socioculturais contemporâneas	Matheus Alexsander Gotardi Santana	Coorientadora: Dra. Rosiane Cristina de Souza (DTP-UEM)
<b>10h40 – 11h15</b>	Relações entre arte e geografia em desenhos cartográficos do espaço urbano maringaense	Isadora Namyte Outi	Coorientadora: Ma. Aletheia Alves da Silva (UMFG)
<b>DEBATEDORES</b>		Dra. Bethielle Amaral Kupstaitis(DTP-UEM)	Dra. Érica Fernandes Alves (CCH/PLE-UEM)

**QUARTA-FEIRA, 12 DE ABRIL – SESSÃO PRESENCIAL DE TRABALHOS**  
**AUDITÓRIO DO CCH – BLOCO H-35**

<b>8h</b>	<b>Abertura da sessão</b>	<b>Moderador:</b> Me. Thiago Henrique Ramari (GPDISCMIÁDIA-CNPq/UEM)	<b>Moderadora:</b> Lda. Jéssica Fiorini Romero (GPDISCMIÁDIA-CNPq/UEM)
<b>8h10 – 8h45</b>	As narrativas da diferença na representação do monstro e da inocência, na literatura fantástica, em <i>A menina do outro lado</i>	Rafaella Paixão Borges	Coorientadora: Dra. Rosiane Cristina de Souza (DTP-UEM)
<b>8h45 – 9h20</b>	A construção da imagem feminina em <i>Kaichou wamaid-sama</i> em relação aos interesses masculinos da sociedade japonesa	Lorena de Almeida Andujas	Coorientadora: Lda. Jéssica Fiorini Romero (PPG/PLE-UEM)
<b>9h20 – 9h55</b>	Performativo de gênero e construção de identidade: a estrutura binária representada em <i>Eu Não Sou Um Homem Fácil</i> (2018)	Déborá Marcelli Gauginski Elias de Souza	Coorientadora: Lda. Jéssica Fiorini Romero (PPG/PLE-UEM)
<b>Intervalo 10 min</b>			
<b>10h05 – 10h40</b>	“Se você nos separar, voltaremos novas”: uma pesquisa sobre a progressão da representação sáfica em <i>Hora de Aventura, Steven Universo e She-ra e as princesas do poder</i>	Júlia de Lima Navarro	Coorientadora: Dra. Rosiane Cristina de Souza (DTP-UEM)
<b>10h40 – 11h15</b>	O olhar nacional e estadunidense: animações que se voltam para o Brasil	Any Carolyn Clementino Veronezi	Coorientador: Me. Lucas Men Benatti (DTP-UEM)
<b>DEBATEDORES</b>		Dra. Adriana Pedrassa Prates (DTP-UEM)	Dra. Alba Krishna Topan Feldman (PLE-UEM)

**QUINTA-FEIRA, 13 DE ABRIL – SESSÃO PRESENCIAL DE TRABALHOS  
AUDITÓRIO DO CCH – BLOCO H-35**

<b>8h</b>	<b>Abertura da sessão</b>	<b>Moderador:</b> Ldo. Gustavo Haiden de Lacerda (GPDISCMIÁDIA-CNPq/UEM)	<b>Moderador:</b> Me. Heitor Messias Reimão de Melo (GPDISCMIÁDIA-CNPq/UEM)
<b>8h10 – 8h45</b>	A potencialização da pintura por meio do Devaneio e da Imaginação Criadora de Bachelard	Carol Eduarda Schavaren de Lima	Coorientadora: Ma. Aletheia Alves da Silva (UMFG)
<b>8h45 – 9h20</b>	Representação artística de corpos de mulheres negras como <i>contraestratégias</i> à racialização em pinturas de Harmonia Rosales	Bianca Emydio	Coorientador: Me. Lucas Men Benatti (DTP-UEM)
<b>9h20 – 9h55</b>	A construção do <i>sentimento de infância</i> e sua representação nas obras de Lia Menna Barreto	Maylon Correia de Andrade	Coorientador: Me. Lucas Men Benatti (DTP-UEM)
<b>Intervalo 10 min</b>			
<b>10h05 – 10h40</b>	<i>Memes do Twitter</i> e identidades de gênero	Maria Fernanda Serrilho de Abreu Paulino	Coorientadora: Dra. Rosiane Cristina de Souza (DTP-UEM)
<b>10h40 – 11h15</b>	Exposição <i>Histórias Brasileiras</i> e a ressignificação de símbolos nacionais	Giulia Monteschio	Coorientadora: Ma. Eva Alves Lacerda (UDESC)
<b>DEBATEDORES</b>	Me. Bruno Arnold Pesch (PPG/PLE-UEM)	Dr. Maddox – Cleberson Diego Gonçalves (DTP-UEM)	Ma. Aline Rodrigues dos Santos (Ateliê Culturama/PPG-PLE-UEM)

**SEXTA-FEIRA, 14 DE ABRIL – SESSÃO PRESENCIAL DE TRABALHOS**  
**AUDITÓRIO DO CCH – BLOCO H-35**

<b>8h</b>	<b>Abertura da sessão</b>	<b>Moderador:</b> Me. Bruno Arnold Pesch (GPDISCMIÁDIA-CNPq/UEM)	<b>Moderadora:</b> Me. Karla Roberta Neumann (GPDISCMIÁDIA-CNPq/UEM)
<b>8h10 – 8h45</b>	O Cemitério Municipal retratado pela arte tumular em registros fotográficos	Larissa Tanji de Moraes	Coorientadora: Dra. Rosiane Cristina de Souza (DTP-UEM)
<b>8h45 – 9h20</b>	Entre as sombras do luto e do oculto: uma análise da representação visual do luto no filme <i>A sombrado pai</i> (2018)	Alice Coelho Batista	Ldo. Gustavo Haiden de Lacerda (PPG/PLE-UEM)
<b>9h20 – 9h55</b>	A metamorfose do corpo-sujeito protagonista empanda-vermelho como metáfora da adolescência no filme <i>Red: Crescer é Uma Fera</i> (2022)	Luani Namie Miyabayashi Barbosa	Ldo. Gustavo Haiden de Lacerda (PPG/PLE-UEM)
<b>Intervalo 10 min</b>			
<b>10h05 – 10h40</b>	O corpo nu da mulher idosa no cinema de terror	Nathália Montalvão Pereira	Coorientador: Me. Lucas Men Benatti (DTP-UEM)
<b>10h40 – 11h15</b>	A estética de Hannibal: o (des)prazer do grotesco	Rafael de Souza Monteiro	Coorientadora: Ma. Eva Alves Lacerda (UDESC)
<b>DEBATEDORES</b>		Dra. Patrícia Lessa (DFE-UEM)	Dra. Roselene de Fatima Coito (PLE-UEM)

## Entrelaçamentos da memória e da resistência no corpo-comun(*idade*) de *Bacurau*<sup>1</sup>

Daniel Macedo LANES (UEM)  
Renata Marcelle LARA (DFE/PLE-UEM)  
Thiago Henrique RAMARI (PPG/PLE-UEM)  
E-mail: macedolanesdaniel@gmail.com

### Resumo

O presente texto aborda uma pesquisa em desenvolvimento, no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq-FA-UEM), que tematiza o atravessamento da memória em espaços e práticas discursivas de resistência do/no corpo-comun(*idade*) de *Bacurau*. O percurso analítico, orientado pelo referencial teórico-metodológico da Análise de Discurso materialista, contempla os seis primeiros meses do estudo. O material de análise é o longa-metragem brasileiro *Bacurau*, lançado em 2019, com roteiro e direção de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles. A pesquisa objetiva, de forma central, investigar o funcionamento da memória em espaços e práticas discursivas de resistência do/no corpo-comun(*idade*) de *Bacurau*, interrogando como se dá o atravessamento dessa memória no corpo em questão, que resiste discursivamente. Os resultados parciais incluem a proposição do termo conceitual-discursivo de corpo-comun(*idade*), mediante movências pelos conceitos de memória, corpo discursivo, comunidade e resistência, no trabalho com a materialidade fílmica.

**Palavras-chave:** Análise de Discurso. Corpo discursivo. Comunidade. Memória. Resistência.

### Introdução

No longa-metragem *Bacurau* (2019), dirigido por Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles, os moradores de uma pequena região, chamada Bacurau, percebem coisas estranhas acontecendo na localidade. Não há mais como localizá-los no mapa, um drone é avistado no céu e mortes inesperadas começam a acontecer. Eles se organizam, então, para combater essa situação, cujas motivações e responsáveis são desconhecidos, em um primeiro momento.

A região de Bacurau é apresentada no filme como sendo muito distante, uma localidade do sertão pernambucano que remete, imaginariamente, a uma comunidade isolada. Apesar de ser subjugada à dependência político-econômica de uma cidade mais próxima, Serra Verde, os moradores de Bacurau se organizam socialmente e determinam as próprias práticas. Por essa razão, existe um cenário de conflito entre o poder público, materializado na figura do prefeito de Serra Verde, que seria o responsável por administrar Bacurau, e a comunidade que demonstra total desinteresse de relacionamento com ele.

É no trabalho com tal materialidade fílmica, pela vertente teórico-metodológica da Análise de Discurso materialista, perspectiva de Michel Pêcheux, que a pesquisa tematiza “O atravessamento da memória em espaços e práticas discursivas de resistência do/no corpo-

---

<sup>1</sup> O projeto PIBIC/CNPq-FA-UEM, financiado pelo CNPq, e em vigência de 01/09/2022 a 31/08/2023, está sendo desenvolvido sob orientação da Profa. Dra. Renata Marcelle Lara e coorientação do Me. Thiago Henrique Ramari, doutorando do Programa de Pós-Graduação em Letras (PLE-UEM).

comun(*idade*) de *Bacurau*". No gesto de interpretação proposto, as noções discursivas de memória, corpo e resistência, além de sentidos referentes a comunidade, são requeridos para a sustentação do termo corpo-comun(*idade*).

Ao abordar os espaços discursivos de *Bacurau*, a pesquisa se norteia, sobretudo, por Althusser (1980), no que tange aos conceitos de Aparelhos Ideológicos de Estado (AIEs) e Aparelho Repressivo de Estado (ARE). A resistência tecida pelo corpo-comun(*idade*), de ordem discursiva, é significada na relação com a memória de dizeres históricos do cangaço, do comunismo e do capitalismo que atravessam tais espaços, sendo os AIEs representados pela escola, pelo museu, pela igreja, pelo posto de saúde e pela rua/prça. Os AIEs mantêm relações de força com o ARE, materializado no filme nas figuras do prefeito de Serra Verde; dos estrangeiros assassinos ligados a ele e que têm o objetivo de matar os moradores de *Bacurau*; e da polícia, que não entra na comunidade. Assim, o objetivo geral da pesquisa é investigar o funcionamento da memória em espaços e práticas discursivas de resistência do/no corpo-comun(*idade*) de *Bacurau*.

O estudo é desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq-FA-UEM), financiado pelo CNPq. O projeto foi elaborado na disciplina de Metodologia de Pesquisa em Artes Visuais III, ofertada pela Área de Metodologia e Técnicas de Pesquisa no Curso de Graduação em Artes Visuais da Universidade Estadual de Maringá (UEM), em 2022<sup>2</sup>. As discussões mobilizadas compõem o percurso analítico realizado até o sexto mês de vigência do projeto, bem como os resultados parciais obtidos.

### **Percurso teórico-metodológico**

A pesquisa é composta por duas etapas metodológicas imbricadas, uma bibliográfica e outra analítica, a fim de delinear um gesto de leitura para a inquietação sobre como se dá o atravessamento da memória discursiva no corpo-comun(*idade*) que resiste discursivamente em *Bacurau*. Como se trata de uma proposta teórico-analítica intrincada ao próprio trajeto investigativo, a formulação conceitual de corpo-comun(*idade*) é construída durante o percurso de análise, no qual se busca desestabilizar sentidos socialmente estabilizados do termo de comunidade, em um entrelaçamento com os conceitos discursivos de corpo, memória e resistência na/a partir da materialidade fílmica.

Desse modo, o material de análise é o filme *Bacurau* (2019) e a entrada discursiva, para a configuração do *corpus* analítico-discursivo, se dá pelo corpo-comun(*idade*) de *Bacurau*, atentando para o atravessamento da memória nos espaços e práticas de resistência, pelo batimento entre teoria e prática analítica. Nesse percurso, são considerados os espaços

---

<sup>2</sup> Ainda como proposta a ser desenvolvida, o projeto de pesquisa foi apresentado, em 2022, no evento de extensão da Disciplina, o 9º Seminário de Projetos em Artes Visuais, que aconteceu de 25 a 29 de abril, e na época foi publicado nos Anais do evento no formato de resumo simples.

simbólicos de Bacurau, que se relacionam a AIEs, tais como a escola, o museu, a igreja, o posto de saúde e a rua/prça. Por meio deles, observamos relações de força demarcadas com o ARE, materializado pelo prefeito, pela polícia e pelos estrangeiros assassinos.

O corpo se envolve nos contextos do tempo e da historicidade, é atravessado e simbolizado por essas questões, estabelecendo seus movimentos de significação. “Se podemos dizer que sujeitos e sentidos dão corpo à linguagem (formulam), também podemos dizer que eles se dão corpo na linguagem. Corpos são formulações dos sujeitos, em diferentes discursos” (ORLANDI, 2017, p. 92).

O corpo-comun(*idade*) de Bacurau é constituído pelos sujeitos-*gente* que ali habitam, denominados dessa maneira em decorrência de uma cena do filme, na qual, perante uma pergunta de visitantes sobre como se chama quem nasce na localidade, um morador utiliza o termo “gente”. A materialidade fílmica mostra que os habitantes discordam entre si acerca de diferentes aspectos, mas todos são atravessados pela memória do cangaço e, quando se deparam com a ameaça de morte, mobilizam uma resistência coletiva. Essa resistência, por ser de ordem discursiva, desdobra-se em revolta, na qual a luta de classes se demarca, como sinaliza Pêcheux (1995).

De acordo com Blanchot (2013) e Nancy (2016), a conceitualização de comunidade foge ao imaginário que aponta somente para a ideia da comunhão. Dessa maneira, a comunidade de Bacurau pode ser pensada por meio do dualismo proposto pelos autores, no qual estão inclusas tanto a individualidade como a coletividade. Nesse cenário paradoxal, cujo caráter individual também se apresenta como via para se pensar a comunidade, noções do comum e da partilha entre os sujeitos, até então legitimadas como norteadoras desse pensamento comunitário, são desestabilizadas. O ser é, ao mesmo tempo, singularidade e pluralidade da existência.

Na composição dessa comunidade, é considerado o funcionamento da memória discursiva, enquanto “[...] aquilo que nos faz ser quem somos [...]”, uma memória que atua, “[...] acima de tudo, como a morada dos sentidos” (LEANDRO-FERREIRA, 2012, p. 141). A memória do cangaço, do comunismo e do capitalismo atua sobre o imaginário social da comunidade retratada. Essa memória atravessa os sujeitos-*gente*, constituindo-os por meio de dizeres marcados pela historicidade e pela ideologia. Existe, em Bacurau, um corpo-comun(*idade*), constituído dos sujeitos-*gente*, que resiste discursivamente quando sente que a manutenção de sua cultura e práticas sociais estão sob ataque e que sua vida e existência correm perigo.

Para o debate da resistência tecida pelo corpo-comun(*idade*) de Bacurau, a pesquisa parte das contribuições de Althusser (1980) sobre os AIEs e o ARE, abrangendo o funcionamento e a relação de tais aparelhos na sociedade capitalista. Com relação aos AIEs, Althusser (1980, p. 43) os designa como “[...] um certo número de realidades que se apresentam ao observador imediato sob forma de instituições distintas”, podendo ser religioso, escolar, político, informativo,



cultural, familiar, jurídico e sindical. O ARE é composto pela polícia, os tribunais, as prisões e o exército, e funciona predominantemente pela violência.

### **Resultados preliminares e discussão**

Partindo das discussões apresentadas até o momento, Bacurau constitui uma comunidade que entrelaça o singular e o coletivo dos sujeitos, demarcando-a tanto por aquilo que une como por aquilo que divide os moradores. As diferenças existentes entre os sujeitos-*gente* é, também, um fator característico do corpo-comun(*idade*).

Em Bacurau, a memória do cangaço atravessa todos os espaços e os sujeitos que ali vivem, significando e sendo significados por dizeres históricos do cangaço, que incluem a noção de justiça social e lutas armadas, sanguinárias e violentas. Dentre os espaços abordados, o museu é o mais potente em relação a essa memória. O espaço é administrado pela própria comunidade e exibe em sua fachada o nome pintado em vermelho: “Museu Histórico de Bacurau”. Seu acervo reúne uma variedade de artefatos pertencentes à atividade cangaceira da região – armas, facas e fotografias e recortes de jornal com notícias sobre ações realizadas, por exemplo. Há explicitamente uma valorização do museu pelos sujeitos de Bacurau. Esse espaço não é responsável apenas por abrigar um conjunto de artefatos históricos. Pelo contrário, é pelo museu e a historicidade nele materializada que o corpo-comun(*idade*) mantém sua tradição, estabelece suas relações e práticas e reaviva diariamente a história da comunidade.

Com base em Althusser (1980), é possível identificar em Bacurau a presença de outros AIEs, além do museu. O aparelho escolar, representado pela escola da comunidade; o aparelho religioso, representado pela igreja; e o aparelho de saúde, representado pelo posto de saúde. Quanto ao ARE, temos sua representação a partir da polícia, dos assassinos estrangeiros associados ao prefeito da cidade vizinha, Serra Verde, e do próprio prefeito, responsável por administrar Bacurau. Existe ideologicamente entre esses aparelhos tensões que partem das relações de dominação. Por isso, em Bacurau, os AIEs presentes são ocupados pelos sujeitos-*gente* e funcionam de modo contrário à dominação do Estado. Desse modo, são incapazes de assujeitar os moradores à ideologia dominante, estabelecendo intensos conflitos com o ARE.

### **Considerações finais**

O percurso teórico-analítico até aqui desenvolvido sustenta-se no batimento descrição- interpretação proposto pelo método discursivo materialista, no entrelaçamento do dispositivo teórico com o dispositivo analítico. As discussões mobilizadas apresentam os efeitos de sentido de comunidade que funcionam em Bacurau, uma comunidade que se constitui justamente pela diferença e pela diversidade dos sujeito-*gente*. Apresenta, assim, o corpo-comun(*idade*) de Bacurau, que se significa e é significado em suas práticas a partir do atravessamento da memória de dizeres sócio-históricos e ideológicos do cangaço, do comunismo e do capitalismo. Pelo

atravessamento da memória, ocorre na comunidade lutas coletivas, armadas e violentas, destacando uma das marcas de resistência tecida pelo corpo-comun(*idade*).

## Referências

BACURAU. Direção: Kleber Mendonça Filho; Juliano Dornelles. Brasil: Vitrine Filmes, 2019. 1 Blu-Ray (133 min), son., color.

BLANCHOT, Maurice. **A comunidade inconfessável**. Rio de Janeiro: Editora Lumme UnB, 2013.

LEANDRO-FERREIRA, Maria Cristina. Memória discursiva em funcionamento. *In*: ROMÃO, Lucília Maria Souza; CORREA, Fernanda Silveira (org.). **Conceitos discursivos em rede**. São Carlos: Pedro & João, 2012. p. 141-152.

NANCY, Jean-Luc. **A comunidade inoperada**. Rio de Janeiro: Editora 7 letras, 2016.

ORLANDI, Eni Puccinelli. Processos de significação, corpo e sujeito. *In*: ORLANDI, Eni Puccinelli. **Discurso em análise**: sujeito, sentido e ideologia. Campinas: Pontes, 2017. p. 83-96.

PÊCHEUX, Michel. **Semântica e discurso**: uma crítica à afirmação do óbvio. Campinas: Editora da Unicamp, 1995.

## A hipersexualização e reconfiguração das personagens femininas em *League of Legends*

Sabrina Gabrielle Nack BARIVIERA (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Eva Alves LACERDA (Coorientadora-UEM)  
Jéssica Fiorini ROMERO (Coorientadora-UEM)  
E-mail: sabrinanackb@gmail.com

### Resumo

A proposta de projeto de pesquisa para a Iniciação Científica (PIBIC) tem como objetivo geral analisar a hipersexualização feminina nas *skins* e *splash arts* das personagens Miss Fortune, Ahri e Irelia, no jogo *League of Legends*, bem como realizar a reconfiguração entre a imagem produzida pela *Riot Games* e a reformulada, a partir da perspectiva dos estudos feministas. No jogo, existe explícita demonstração de *fanservice*, no que diz respeito à imagem das personagens femininas do jogo. O termo *fanservice* é utilizado para denominar ações de produtoras de jogos, cinemas e outras mídias em que há uso de elementos cuja finalidade exclusiva é atrair público, ainda que a inserção destes recursos se demonstre supérflua para o objetivo do jogo ou obra cinematográfica. Portanto, propõe-se como temática “A hipersexualização feminina nos jogos digitais e reconfiguração das personagens Miss Fortune, Ahri e Irelia no jogo *League of Legends*”. Como problematização, interroga-se como a reconfiguração de personagens femininas para o jogo *League of Legends*, feita a partir da perspectiva dos estudos feministas, pode colaborar para construção de identidades femininas não hegemônicas. Para responder o questionamento, debruçamos no autoprocesso de reconfiguração das *splash arts* das personagens supracitadas com os fundamentos da pesquisa em, de Rey (2002), em que arte e ciência se aproximam. Para tanto, a pesquisa norteia-se nos Estudos Culturais e nos Estudos Feministas, com Stuart Hall (2015) e Tvardovskas (2013), respectivamente, acerca da produção de identidade e estereotipização dos corpos. Requer-se, assim, a discussão específica de autores que tratam sobre a produção de jogos digitais, sendo eles Pereira e Araújo (2018), que estudam a hipersexualidade em jogos de luta, e Mendes e Curi (2018), ao retratar o que é *fanservice*. Suportados pelo referencial teórico, os objetivos específicos da pesquisa propõem: pesquisar a construção de identidades de gênero por meio de artefatos culturais a partir da interlocução entre os Estudos Culturais e Estudos Feministas; analisar o jogo *League of Legends* como artefato cultural produtor de identidades femininas hipersexualizadas a partir das suas personagens; produzir o processo de reconfiguração de personagens femininas de *League of Legends* e comparar a produção de *splash arts* e *skins* da *Riot Games* com as obras reformuladas. Como resultado da pesquisa, espera-se, mediante análise da reprodução das imagens, considerando o movimento exagerado de *fanservice* demonstrado pela produtora do jogo, apresentar uma configuração outra, não objetificada, de tais personagens femininas.

**Palavras-chave:** Estudos Culturais e Feministas. Jogos Digitais. Corpo feminino. Estereótipo. *Fanservice*.

## Uma remontagem da representação feminina na História da Arte medieval, para o ensino de Arte, por meio dos elementos visuais presentes nos *slides* da SEED-PR, no Novo Ensino Médio

Beatriz da Silva PINTO (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Aletheia Alves da SILVA (Coorientadora-UMFG)  
E-mail: dasilvapinto11@gmail.com

### Resumo

Com a implementação do Novo Ensino Médio, a Secretaria de Estado da Educação do Paraná (SEED-PR) disponibilizou *slides* para serem utilizados como material de apoio durante as aulas, nos quais foi possível notar a falta de representação feminina, no que diz respeito ao período medieval. A partir disso, esta proposta de pesquisa é direcionada ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) e tematiza “Uma remontagem da representação feminina na História da Arte sob perspectiva dos *slides* da SEED-PR para o Novo Ensino Médio”. A pesquisa é fundamentada pelos estudos de Didi-Huberman (2017), historiador da arte e estudioso da imagem, à medida que compreende a remontagem como uma forma de abrir espaço para as discontinuidades e contradições. Objetiva-se, então, propor uma remontagem, conforme o referido autor, das imagens apresentadas nos *slides* disponibilizados pela SEED-PR para o Novo Ensino Médio que representam a mulher na História da Arte Medieval. Como objetivos específicos, busca-se: definir os termos “medieval”, “gênero”, “competências”, “remontagem” e “imagem”, respectivamente, com a intenção de instrumentalizar a interpretação da remontagem de imagens presentes nos *slides* da plataforma RCO + aulas/SEED-PR/ano 2023, no contexto de ensino de História e Arte do Novo Ensino Médio no Estado do Paraná; identificar pesquisas sobre a representação da mulher na História da Arte Medieval, de forma a contribuir para a análise de contexto do material visual de apoio presente na plataforma, incluso nos componentes de História e Arte do Novo Ensino Médio; praticar a remontagem, sob a perspectiva crítica de Didi-Huberman, com o foco em uma nova composição de imagens referentes à representação da mulher na História da Arte Medieval, no intuito de qualificar o material visual de apoio presente na plataforma, de modo que se estabeleçam um novo contexto de leitura e fruição, mais apropriado para a aprendizagem. Para responder a questão norteadora que indaga *como a (re)montagem imagética – um recurso anacrônico sobre as imagens, conforme a perspectiva de Didi-Huberman – pode qualificar o processo de aprendizagem em arte sobre a visualidade da mulher no Medieval, em relação ao material de apoio (slides) ofertado pela SEED-PR para o Novo Ensino Médio?*, essa pesquisa, de caráter analítico e bibliográfico, fundamenta-se nos estudos de Le Goff e Truong (2006), Scott (1995), Perrenoud (2000), para conceituar as noções citadas anteriormente, além de utilizar como principal autor Didi-Huberman (2016). Seu trabalho será constituinte da fundamentação teórica a fim de propor o emprego de um olhar crítico sobre as pesquisas e imagens levantadas, formando rasgaduras e anacronismos, e possibilitando uma nova organização e interpretação dos conhecimentos resultantes – fato que auxilia em uma elaboração das informações que os *slides* da SEED-PR para o Novo Ensino Médio deveriam conter para serem aperfeiçoados. Portanto, é esperado que a remontagem possibilite o aprimoramento do material proposto para investigação.

**Palavras-chave:** Anacronismo. História da Arte. Representatividade. Material didático.

## O figurino como imagem anacrônica em *Pantera Negra: Wakanda para Sempre* (2022)

Camila Silva de MORAIS (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Bruno Arnold PESCH (Coorientador-UEM)  
E-mail: camilasilvamorais261@gmail.com

### Resumo

Formulada como Projeto de Iniciação Científica (PIBIC) na Área de Artes Visuais, tendo como Subárea Arte, Imagem e Moda, a pesquisa *sobre arte*, aqui proposta, apresenta como tema “Os anacronismos de imagens no figurino do filme *Pantera Negra: Wakanda para Sempre* (2022)”, com enfoque na Rainha Ramonda, personagem interpretada por Angela Bassett, mãe dos Panteras Negras T'challa (Chadwick Boseman) e Shuri (Letitia Wright). São utilizados os conceitos de anacronismo, propostos por Didi-Huberman e Aby Warburg, para compreensão de imagens, que ultrapassam o tempo de quem as olha, conectando-se com outras, e questiona de que maneira são compostas as imagens anacrônicas no figurino da Rainha Ramonda, produzido pela figurinista Ruth E. Carter, para o filme *Pantera Negra: Wakanda para Sempre* (2022). Trata-se, centralmente, de analisar os anacronismos de imagens no processo de construção do figurino da Rainha Ramonda feito pela figurinista para o filme. Assim, de forma específica, objetiva-se apresentar a formação do Partido dos Panteras Negras, para a análise de figurino com a narrativa do filme, bem como compreender o processo de construção do figurino da Rainha Ramonda, confeccionado pela figurinista, no processo de rasgadura, noção advinda de Didi-Huberman, em *Diante da imagem*. Ainda, busca apontar as simbologias presentes no figurino da personagem, por meio do *Dicionário de símbolos* de Jean Chevalier (2001), em relação com os anacronismos de Didi-Huberman em *Diante do tempo* (2015). Por fim, propõe-se a produção de um Atlas Mnemosine, a partir dos conceitos de Aby Warburg por *Histórias de fantasmas para gente grande* (2015), com pranchas de imagem deste figurino, estabelecendo anacronicamente suas constelações. Como pesquisa analítica, evidencia as imagens anacrônicas que o Partido dos Panteras Negras proporciona, no debate em contexto da luta da população negra, por seus direitos civis, tornando-se um movimento revolucionário de (re)existência contra a desigualdade, opressão e racismo sobre estas comunidades. Apresenta a rasgadura, elemento que instiga o olhar e rasga, mostrando os detalhes composicionais do figurino da Rainha Ramonda que se reconfiguram anacronicamente. Destacando-os com simbolismos e transformações em seu figurino, refletem as ações da personagem, suscetível a inúmeras concepções simbólicas no decorrer deste processo, trazem aspectos antes invisíveis, que pela rasgadura dessas imagens representacionais se tornam visíveis, conectando o figurino ao seu poder de influência política. Ao final deste processo, pretende-se chegar à produção de um Atlas Mnemosine, à visualização das imagens e reconfigurações anacrônicas no figurino da Rainha Ramonda, situando as constelações que demonstram os referenciais da figurinista ao Partido que motivou a produção cinematográfica. Assim, espera-se trazer contribuições para os entremeios Artes Visuais e Moda, pelo estudo da imagem, mediante análise do processo de criação e simbolismo no vestuário, levantando um repertório de anacronismos de imagens deste figurino.

**Palavras-chave:** Didi-Huberman e Aby Warburg. Anacronismo. Atlas Mnemosine. Cinema. Figurino.

## Balenciaga e Adidas: as pistas do *capitalismo artista* na coleção colaborativa de 2022

Sophia FERREIRA GOMES (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Bruno Arnold PESCH (Coorientador-UEM)  
E-mail: sfgarts@hotmail.com

### Resumo

Cristóbal Balenciaga, o arquiteto da moda, foi o criador da grife que carrega seu nome, destacando-se no mundo *fashion* pela silhueta estruturada nas criações de peças femininas, unindo-as a referências da cultura espanhola, entre elas os babados e as cores vibrantes (PASSOS, 2017). Contudo, após a aderência ao Grupo Kering, detentor de grifes como Gucci, Bottega Veneta e Saint Laurent, a estética das criações da Balenciaga sofreu algumas mudanças, que se acentuaram a partir de 2015. Denma Gvsalia assume o posto de diretor criativo e, assim, o visual geométrico e sofisticado dá lugar à espetacularização por meio da sátira à alta e à baixa cultura, promovendo uma hipersensibilização no público consumidor (SOUZA, 2020). Essa característica é uma das pistas do *capitalismo artista* a ser investigada na coleção de 2022, Adidas e Balenciaga. Tal conceito é provido por Lipovetsky e Serroy (2015), no livro *A estetização do mundo: vivendo na era do capitalismo artista*, uma das obras que norteará a pesquisa. A coleção colaborativa mencionada tornou-se polêmica nas redes sociais por conter, em duas das fotografias da *collab* – as escolhidas para a investigação –, elementos apontados por internautas como incentivadores do abuso infantil. Entre eles, um documento referente à Suprema Corte dos Estados Unidos, no qual há uma reversão de parte da Lei de Prevenção de Pornografia Infantil de 1996. Por conta da polêmica, as fotos da *co-branding* foram deletadas das plataformas de divulgação da grife, fator importante, já que as mídias são o principal veículo de campanha da Balenciaga, com destaque ao *Instagram*. Não somente as imagens da campanha colaborativa, mas todas foram removidas da plataforma digital da grife. Os acontecimentos, tanto da polêmica quanto da exclusão das referidas imagens, instigam a produção do futuro Projeto de Iniciação Científica (PIC) que tematiza “As pistas do *capitalismo artista* nas fotografias promocionais da coleção colaborativa Balenciaga e Adidas, de 2022”, e despertam o questionamento: De que maneira as pistas do capitalismo artista se materializam na fotografia da coleção colaborativa Balenciaga e Adidas, de 2022? O objetivo geral é analisar as duas fotografias da coleção Balenciaga e Adidas, de modo a observar pistas do *capitalismo artista*, na perspectiva de Lipovetsky e Serroy (2015), materializadas na cenografia de Nicholas Des Jardins desta coleção. A partir disso, estabelecem-se três objetivos específicos: apresentar o processo de transformação da identidade visual da grife espanhola Balenciaga até o momento pós-compra pelo Grupo Kering, tendo o diretor criativo Denma Gvsalia como responsável pelo conceito utilizado na campanha colaborativa Balenciaga e Adidas, de 2022; compreender a concepção de *capitalismo artista* de Lipovetsky e Serroy, no livro *A estetização do mundo: vivendo na era do capitalismo artista* e suas pistas, e a maneira que sua materialização ocorre na sociedade do hiperconsumo; identificar pistas nas duas fotografias de divulgação da coleção colaborativa que revelem a presença do *capitalismo artista*, assim como os efeitos da relação moda e mercado consumidor. O processo metodológico de análise segue o paradigma indiciário, abordado por Carlo Ginzburg (1989) em *Sinais: raízes de um paradigma indiciário*, capítulo do livro *Mitos, emblema, sinais: morfologia e história*, de modo a observar pistas de elementos do *capitalismo artista*. Como exposto, o postulado de *capitalismo artista* é abordado por Lipovetsky e Serroy (2015) no livro *A estetização do mundo: vivendo na era do capitalismo artista*. Espera-se compreender, com a pesquisa, as pistas do *capitalismo artista* que se materializam na *collab*, de 2022, e sua importância na relação moda e mercado competitivo capitalista.

**Palavras-chave:** *Capitalismo artista*. Pistas. Grife. Balenciaga. Fotografias.

## O estereótipo *hollywoodiano* na construção do personagem indiano Jamal Malik

Amanda Gil IDALGO (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Rosiane Cristina de SOUZA (Coorientadora-UEM)  
E-mail: amandagilidalgo26@gmail.com

### Resumo

Este projeto de pesquisa propõe uma análise fílmica a partir da obra cinematográfica *Quem quer ser um milionário* (2008), dirigida pelo diretor Danny Boyle e escrita por Simon Beaufoy. Foi pensado como proposta para um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) e elaborado na disciplina de Metodologia de Pesquisa em Arte Visuais III, ofertada pelo curso de Graduação em Artes Visuais da Universidade Estadual de Maringá (UEM). O projeto tematiza “A construção do personagem Jamal Malik pela reprodução de um estereótipo *hollywoodiano* sobre a representação da cultura indiana”. O filme, tomado em análise, retrata Malik, sobrevivendo a uma cidade indiana em constante processo de globalização, quando recebe a proposta de um programa de origem britânica que poderia mudar as condições de sua vida miserável através da fama, dinheiro e reconhecimento nacional. Para a realização da leitura fílmica, olhando para o cinema como gerador de discussões, indaga-se de que forma a linguagem cinematográfica *hollywoodiana* de *Quem quer ser um milionário* (2008) reproduz estereótipos culturais acerca da Índia sobre o personagem Jamal Malik. Para responder à essa inquietação, partimos do objetivo geral de investigar a construção de estereótipos culturais na linguagem cinematográfica *hollywoodiana* sobre o personagem principal por meio da análise fílmica. Partimos, também, dos seguintes objetivos específicos: identificar as noções de *cultura*, na perspectiva de Stuart Hall (2016), em seu livro *Cultura e Representação*, e de *estereótipo*, em Homi K. Bhabha (1998), presentes em seu livro *O local da cultura*; apontar as condições sócio-históricas de produção do cinema de *hollywood*, relacionando os conceitos de *realismo* e *impressão de realidade* sobre a linguagem cinematográfica, sustentados por Jean-Claude Bernardet (1996) em seu livro *O que é cinema*; mobilizar aspectos da análise fílmica para leitura visual de *frames* selecionados, para entender a construção do personagem principal, fragmentando esses *frames* a partir do olhar dos autores Jacques Aumont e Michel Marie, presente no livro *A análise do filme* (2010), *Dicionário teórico e crítico de cinema* (2003) e *A imagem* (1993); por fim, compreender, por meio da leitura analítico-visual, a reprodução de um estereótipo cultural indiano na produção *hollywoodiana* *Quem quer ser um milionário* (2008). A proposta de projeto compreende, metodologicamente, uma pesquisa bibliográfica-analítica sobre arte, amparada pelos Estudos da Cultura, entrelaçando-se com Arte-cinema, a qual se apoia no modo como a análise fílmica estuda as imagens como referencial teórico-metodológico para a elaboração da leitura visual do personagem. Com o desenvolvimento da pesquisa, espera-se responder como a linguagem cinematográfica *hollywoodiana* reproduz estereótipos culturais sobre o personagem analisado.

**Palavras-chave:** Cultura. Cinema. Análise Fílmica. Estereótipo. Hollywood.

## Desafios do arte-educador no processo de aquisição da linguagem gráfica infantil

Luana Ingrid de ALMEIDA (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Aletheia Alves da SILVA (Coorientadora-UMFG)  
E-mail: luanaingrid0601@gmail.com

### Resumo

O presente trabalho tem como tema a ser investigado os *Desafios do arte-educador na Educação Infantil, enquanto mediador no processo de aquisição da linguagem gráfica da criança*. A proposta tem como principal referência os estudos da autora Edith Derdyk acerca das noções que envolvem o grafismo infantil como uma forma de linguagem gráfica, com o embasamento teórico a partir das obras *Formas de Pensar o Desenho* (2020) e *O Desenho da Figura Humana* (1990). Trata-se de uma pesquisa *sobre arte*, a partir do eixo arte-educação. A autora tem como objeto de análise o desenho, muito presente também na sua prática artística, reconhecendo que desenhar, para ela, é quase que uma condição biológica. Nesse sentido, o termo *arte-educador* será mobilizado para pensar o professor que, para além de ensinar, também produz e pesquisa artisticamente, vivenciando de fato o processo criativo no qual a criança está inserida ao interiorizar o mundo por meio do desenho. Além dos estudos de Derdyk que servirão de fundamento teórico-metodológico para se pensar o desenho, a compreensão conceitual de arte-educador está suportada em Ana Mae Barbosa (2008), especificamente na obra *A imagem no Ensino da Arte* (2008). O objetivo geral do projeto, portanto, é investigar os desafios do arte-educador na Educação Infantil enquanto mediador no processo de aquisição da linguagem gráfica da criança, propondo uma formação pedagógica pautada na relação de ensino-aprendizagem, por meio do desenho como complexo agente potencializador da expressão da criança. Os objetivos específicos consideram levantar e discutir as competências e desafios do arte-educador no processo de aquisição da linguagem pela criança, com foco no desenho; compreender o desenho como um fenômeno complexo, de modo a não defini-lo propriamente como um valor, mas pensá-lo e potencializá-lo no processo de aquisição da linguagem gráfica da criança; propor uma abordagem metodológica baseada nesses estudos para auxiliar os arte-educadores na sua prática docente com as crianças na educação infantil, viabilizando uma relação mais sensível entre o adulto e a criança que desenha. O projeto será norteado pela inquietação de como potencializar a formação continuada de arte-educadores, possibilitando a compreensão desse processo de aquisição de linguagem gráfica por meio da arte, Educação Infantil, de forma a superar o entendimento de desenhos como “passatempo”. Essa proposta de projeto, voltada à Iniciação Científica (PIC), dar-se-á a partir de um material didático, em formato de apostila digital, com sugestões de atividades e propostas que poderão vir a contribuir com essa prática mais sensível voltada para o desenho infantil como potência, valorizando a arte enquanto processo e não apenas resultado.

**Palavras-chave:** Desenho. Linguagem gráfica. Grafismo infantil.



## Representações das relações de gênero na docência: um estudo a partir de desenhos de estudantes das séries iniciais do Ensino Fundamental

Emanuelle Dalécio da COSTA (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Jéssica Fiorini ROMERO (Coorientadora-UEM)  
Eva Alves LACERDA (Coorientadora-UDESC)  
E-mail: emanuelle3690@gmail.com

### Resumo

No Brasil, estabeleceu-se um processo de feminização da prática docente, em que se absorveu a ideia estruturalmente instaurada na sociedade de que a educação e o cuidado das crianças é uma função inerentemente feminina. Cabe pensar, então, o lugar dos/as estudantes do Ensino Fundamental I de uma escola pública, perante esse cenário, e de que maneira eles/as enxergam a profissão docente. Como parte desta investigação, recorreremos à análise de desenhos que serão produzidos pelos/as próprios/as alunos/as, entendendo que a representação visual dialoga com concepções sociais e pedagógicas e pode ser trabalhada em sala de aula. Diante disso, essa proposta de projeto direcionado para o Trabalho de Conclusão de Curso de Artes Visuais (TCC) focaliza as *Representações visuais das relações de gênero acerca do trabalho docente em desenhos de estudantes das séries iniciais do Ensino Fundamental*. Objetiva-se, assim, compreender as relações de gênero na docência a partir da representação em desenhos de estudantes das séries iniciais do Ensino Fundamental. Como objetivos específicos, propõe-se: abordar o desenho e as problemáticas em torno de sua prática no contexto escolar, pela perspectiva da Cultura Visual; discutir as questões de gênero, pela perspectiva dos Estudos Feministas, de modo a pensar as dinâmicas de gênero na sociedade e no espaço escolar; elaborar e aplicar uma proposta de atividade que incite os/as estudantes a produzirem os desenhos que tematizam a figura do/a docente; analisar os desenhos e ilustrações produzidos pelos/as estudantes do Ensino Fundamental I e apontar possíveis elementos gráficos que demonstrem a representação da mulher como professora. Para o cumprimento desses objetivos, e dispendo-se a responder à pergunta-problema – *Como as relações de gênero atravessam a forma como os/as estudantes das séries iniciais do Ensino Fundamental significam os/as docentes?* –, desenvolvemos um projeto de caráter bibliográfico, analítico e de campo. Como referencial teórico, partimos dos Estudos da Cultura Visual, um campo teórico-metodológico que demonstra preocupação e interesse pelos aspectos pedagógicos e educativos das imagens, por intermédio das contribuições de Luciana Borre Nunes (2010) e Susana Rangel Vieira da Cunha (2008). Referente à investigação da feminização da prática docente, debruçamo-nos sobre as obras de Bell Hooks (2019) e Guacira Lopes Louro (2009). Para a análise dos desenhos, pensaremos a prática do desenho e da reprodução de estereótipos a partir de Dulce Ricken e Maria Irene Pellegrino de Oliveira Souza (2013), Maria Letícia Rauen Vianna (2012) e Tomáz Tadeu da Silva (2001). Ao final da pesquisa, esperamos cumprir os objetivos propostos, ao reconhecer as maneiras pelas quais o sexismo pode afetar a vida infantil e suas consequências na estrutura social, a partir de uma dinâmica que começa desde a infância e em espaços educativos.

**Palavras-chave:** Cultura Visual. Trabalho docente. Feminização. Desenho.

## Mudanças do traço nas histórias em quadrinhos em processo de criação de personagens autorais com o uso de técnicas digitais

Ludwig Lucas QUADRA (UEM)

Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)

Jéssica Fiorini ROMERO (Coorientadora-UEM)

E-mail: luk4z.cu4dr4@gmail.com

### Resumo

Esta proposta de projeto tem como tema “As mudanças no traço em ilustrações de personagens de histórias em quadrinhos ocasionadas pela tecnologia e suas implicações no processo de elaboração e criação de um personagem”. A pesquisa se baseia na questão das produções artísticas de ilustrações dentro da cultura visual, explicando as mudanças que podem ocorrer com a utilização da tecnologia. Os computadores, *tablets* e celulares são, na maioria das vezes, objetos essenciais que ajudam em tarefas, facilitando diversas atividades no cotidiano. Uma dessas atividades pode ser a elaboração e a criação de uma produção artística, visto que muitas produções bidimensionais são realizadas com a utilização de técnicas digitais, na atualidade. Quando uma representação bidimensional é anterior aos processos digitais, por exemplo, um personagem feito no papel, possivelmente sua visualidade deve ter passado por mudanças. Assim, o projeto de pesquisa foca na observação de tais mudanças notadas nos traços dos personagens, fazendo uma relação com o avanço tecnológico digital. Como objetivo geral, é fundamental compreender as implicações das mudanças do traço nas ilustrações, a fim de subsidiar o processo de criação autoral de personagem de história em quadrinho. Enquanto objetivos específicos, essa pesquisa busca: analisar as mudanças gráficas nos traços das produções dos personagens de quadrinhos, principalmente no que tange ao uso de técnicas digitais, utilizadas na atualidade; discorrer sobre o processo de criação autoral de personagem em quadrinhos; por último, apresentar um processo de elaboração autoral de um personagem de quadrinhos, considerando as influências da pesquisa sobre as mudanças técnicas do traço presentes em histórias de personagens reconhecidos. No percurso metodológico, o projeto de pesquisa visa a observação de histórias em quadrinhos produzidas antes e depois da década de 2000, aprofundando, nestas mudanças gráficas, nos traços dos personagens. Os principais autores citados são Will Eisner e Henrique Rossato Araujo, que mencionam em seus textos assuntos sobre a criação de personagens e histórias em quadrinhos. Além de considerar as referências de pesquisa sobre essas mudanças técnicas, também apresentar um processo de elaboração de um personagem para esse tipo de narrativa visual. Espera-se, com essa pesquisa, responder a pergunta-problema: Como se manifestam as mudanças técnicas do traço na criação de personagens nos quadrinhos e quais os interesses dessas mudanças na pesquisa e no processo de criação de um personagem autoral? A abordagem metodológica é a pesquisa *em arte*, por meio da qual o artista investiga o seu processo criativo, estabelecendo diálogos com conceitos teóricos, que aqui se relacionam com autores da Cultura Visual. Intenciona-se, com este projeto, a produção futura de um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), com a criação artística de personagem autoral.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Processo de criação. Técnicas digitais.

## A criação de um livro com ilustrações sobre o folclore brasileiro em meio a problemáticas socioculturais contemporâneas

Matheus Alexsander Gotardi SANTANA (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Rosiane Cristina de SOUZA (Coorientadora-UEM)  
E-mail: matheusalexsander2015@gmail.com

### Resumo

O projeto de pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem como tema “Personagens do folclore brasileiro em problemáticas sociais contemporâneas, retratados em um livro com ilustrações”. Nesse sentido, interroga-se: Como apresentar, em um livro com ilustrações, personagens do folclore brasileiro para um público jovem/adulto, sem destruir suas essências, mas inseri-los em histórias outras daquelas já contadas, com problemas sociais contemporâneos? A proposta é trazer personagens do folclore brasileiro para os tempos atuais, inserindo-os em vivências da sociedade contemporânea, por meio de um livro com ilustrações, destinado ao público jovem/adulto. Tem-se como objetivo geral, portanto, criar um livro com ilustrações, para o público jovem/adulto, no qual personagens do folclore brasileiro se veem em situações sociais contemporâneas, desenvolvendo suas histórias baseadas em suas origens já conhecidas. Com isso, pesquisar o próprio fazer artístico na criação de personagens, por meio de ilustrações e esboços, até chegar no resultado desejado, além de uma escrita descritiva das situações que esses personagens vivem e suas falas, separando um personagem por capítulo, desenvolvido através de uma pesquisa *em arte*. A finalidade é apresentar esses personagens para o público, trazendo-os ao contemporâneo, sem deixar que percam sua essência. O primeiro objetivo específico destina-se a compreender o folclore nacional pela abordagem dos estudos da cultura. Para isso, a pesquisa norteia-se pelos estudos da cultura latino-americanos, com Néstor García Canclini, especialmente com a obra *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*, em relações de entremeio com os Estudos Culturais, pela abordagem de Stuart Hall, tendo como obra-base o livro *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. O segundo objetivo específico se propõe a pesquisar sobre os folclores brasileiros, com base em estudos de Câmara Cascudo, como *Folclore do Brasil* e *Lendas brasileiras*. O terceiro objetivo específico volta-se a conhecer o processo de produção de ilustração artística de livros com foco no folclore e em personagens do folclore nacional. O quarto objetivo específico destina-se a desenvolver o fazer artístico ao adaptar personagens, possuindo ainda suas características condizentes com as descrições das histórias folclóricas de suas origens, e que façam sentido no auto estilo de desenho. Tal objetivo norteia-se na abordagem de Sandra Rey, com o artigo *Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em Poéticas Visuais*, levando em consideração também os estudos de Cecília Almeida Sales, com o livro *Gesto Inacabado: processo de criação artística*. O último objetivo diz respeito à produção de histórias baseadas na contemporaneidade, em que os personagens do folclore se veem em situações novas e diferentes, mas que ainda assim se desenvolvem a partir de suas referências culturais. O livro artístico com o resultado da pesquisa focalizará novas histórias envolvendo seres do folclore brasileiro, buscando se aprofundar em novas narrativas que poderiam ser atribuídas a eles, como lutar contra problemas climáticos e de noção ambiental ou simplesmente fazendo parte do cotidiano moderno, tratando-se de narrativas sérias e, às vezes, acrescentando humor.

**Palavras-chave:** Estudos da cultura. Folclore. Livro com ilustração.

## Relações entre arte e geografia em desenhos cartográficos do espaço urbano maringaense

Isadora Namye Outi (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Aletheia Alves da SILVA (Coorientadora-UMFG)  
E-mail: isadorao517@gmail.com

### Resumo

O projeto de pesquisa proposto é norteado pelo referencial teórico-metodológico da Cartografia, presente no livro *Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*, organizado pelos autores Eduardo Passos, Virgínia Kastrup e Liliana da Escóssia. Elaborado na disciplina de Metodologia de Pesquisa em Artes Visuais III, ofertada pelo Curso de Artes Visuais da Universidade Estadual de Maringá (UEM), este projeto tem como tema: “Aproximações entre arte e geografia em desenhos cartográficos da cidade de Maringá”. A cartografia como método de pesquisa, de acordo com os autores, propõe uma reversão de *metá-hódos* para *hódos-metá*, com foco na *experimentação do pensamento*. Assim, considerando o princípio rizomático cartográfico, interroga-se, enquanto problema da pesquisa: De que maneira as relações entre arte e geografia, pela perspectiva cartográfica, podem potencializar registros por trajetos de Maringá em desenhos cartográficos? O objetivo geral é estabelecer relações da arte com a geografia cotidiana mediante um percurso cartográfico por Maringá em meio à produção de desenhos de tal espaço. Delineia-se, assim, como objetivos específicos: compreender como o método cartográfico pode ser mobilizado na construção de trajetos artísticos por espaços do cotidiano urbano; planejar um percurso por espaços de Maringá, para registrar em desenhos, valorizando a relação arte-espaço; analisar as autoproduções artísticas de espaços citadinos maringaenses registrados pelo trajeto artístico-científico. A metodologia cartográfica norteará, portanto, a inserção em tais espaços citadinos, para registros em desenhos, considerando que o próprio processo artístico é o objeto de análise da pesquisa. O projeto está planejado para ser desenvolvido como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Com a realização da pesquisa, espera-se, no emaranhar do processo artístico com o processo investigativo, vivenciar o fazer artístico-científico na/pela experiência do andar errante na cidade de Maringá.

**Palavras-chave:** Cartografia. Arte e geografia. Reversão. Caminhar artístico.

## As narrativas da diferença na representação do monstro e da inocência, na literatura fantástica, em *A menina do outro lado*

Rafaella Paixão BORGES (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Rosiane Cristina de SOUZA (Coorientadora-UEM)  
E-mail: rafaellapaixaoborges@hotmail.com

### Resumo

O mangá é um recurso que pode ser utilizado em diversos meios e, por isso, para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), propõe-se o tema “O fantástico, o monstro e a inocência como narrativas da diferença em *A menina do outro lado*”. O material literário de análise, obra de Nagabe, conta a história de Shiva e Sensei, uma menina considerada “normal” e um ser tido como “monstro”, devido a uma maldição. *A menina do outro lado*, mostra a relação dos personagens que, mesmo diferentes fisicamente, possuem semelhanças em suas representações na sociedade. Ambos vivem separados da sociedade, pois o reino sofreu com uma maldição, que causa a transformação do corpo, deixando-o com uma aparência outra, que sugere o diferente, o incerto. Propõe-se, desse modo, uma pesquisa *sobre arte*, em que se questiona *como as narrativas da diferença são representadas em A menina do outro lado, tendo em vista seu sentido fantástico*. Para responder essa problemática, o objetivo geral da pesquisa é investigar as narrativas da diferença em *A menina do outro lado*, na construção do monstro e da inocência no gênero literário fantástico. Como objetivos específicos, delineiam-se: trazer as narrativas da diferença como formas de representação de uma verdade; mostrar como a noção de monstro e de inocência se constrói durante a narrativa; analisar as formas de controle e os enfrentamentos entre instituições, como a Igreja, e os protagonistas da narrativa; refletir a relação entre Shiva e Sensei em relação aos “moradores de dentro” e suas representações como narrativas da diferença. A teoria e abordagem da Cultura Visual e Estudos Culturais, com Hernandez (2007) e Hall (2016), serão utilizadas para pensar o conceito de narrativas da diferença. Os estudos de Hernández (2007) contextualizarão as narrativas, como formas de afirmar uma verdade, e Hall (2016) e Woodward (2000), fundamentarão as *diferenças*, de acordo com as noções de estereótipo, identidade e representação, em seus sistemas de hierarquização. Alvarez (2004) e Ferreirinha e Raitz (2010) explicarão as relações na obra entre instituição e sujeitos, bem como suas formas de controle. A noção de monstro será norteadada por Jeha (2007) e Peixoto Junior (2010), como criação imaginária e social. Ripe (2016) contextualizará a inocência em relação à infância e a castidade pela obra do Padre Alexandre de Gusmão. O fantástico será explicado por Todorov (2010) em relação ao desconhecido e a incerteza que se encontra a sociedade na história, devido à maldição. Procura-se, com a pesquisa, a compreensão das narrativas da diferença como processo de construção de verdades outras que podem ser utilizadas, pelos que possuem formas de controle, para separar os que não entram na norma e gerar a diferença, o outro.

**Palavras-chave:** Estudos da cultura. Mangá. Diferença.

## A construção da imagem feminina em *Kaichou wa Maid-sama* em relação aos interesses masculinos da sociedade japonesa

Lorena de Almeida ANDUJAS (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Jessica Fiorini ROMERO (Coorientadora-UEM)  
E-mail: andujaslorena@gmail.com

### Resumo

Esta proposta de projeto tem como tema *A construção da imagem feminina em Kaichou wa-Maid sama em relação aos interesses masculinos da sociedade japonesa*. A representação da imagem da mulher é antiga e a mídia é representa o que é e como deve ser a sociedade, sendo nós um reflexo disso e não ao contrário. De acordo com Simone de Beauvoir (1949b, p. 9), “ninguém nasce mulher, torna-se mulher” e, ainda, a autora compreende que nenhum destino pode definir a forma que a mulher se assume na sociedade. É necessário um conjunto social que monta esse produto, uma mediação que a transforma em Outro. Assim, Beauvoir, em sua teoria, comenta como a mulher acaba sendo relegada a ser um não-homem, um Outro. A arte e cultura japonesa passaram por várias fases até chegar ao anime. Por isso, propomos tomar o anime japonês como parâmetro de estudo para observação de como essas representações constroem a imagem do ser mulher, utilizando como parâmetro os estudos feministas de Simone de Beauvoir. *A História da Sexualidade*, norteada por Foucault, será usada neste estudo acerca da construção de sentidos sócio-históricos sobre a mulher, para uma maior compreensão de como essa imagem provém de tempos antigos e sua transformação e influência na sociedade atual. Como objetivo geral, procuramos examinar a imagem da mulher representada no anime *Kaichou wa Maid-sama* em relação aos costumes culturais da sociedade japonesa. Os objetivos específicos são: averiguar diferentes papéis da mulher na sociedade japonesa em determinados períodos históricos, a fim de mostrar essas representações; explorar a imagem da mulher na cultura japonesa para entender suas diferenças com o Ocidente; analisar o Anime *Kaichou Wa Maid-sama* para visualizar as representações femininas das personagens; cogitar que essas representações podem construir a imagem feminina para entendê-las dentro do seu papel na sociedade japonesa. A metodologia utilizada é a pesquisa *sobre arte*. O material a ser analisado é o anime *Kaichou Wa Maid-sama* e trata-se de uma proposta de pesquisa para Iniciação Científica (PIBIC). Os autores que fomentam esta pesquisa são Simone de Beauvoir, com a obra *O segundo sexo*, v.I (1949a) e v. II, (1949b), além de Michel Foucault, com o livro *A História da Sexualidade*, v.I (1976) e v.II (1978). A pergunta-problema que norteia a pesquisa é: De que forma as representações femininas em *Kaichou wa Maid-sama* demonstram a construção do ser mulher? Espera-se, com este estudo, compreender a imagem das mulheres no anime em questão, podendo ser um exemplo de que as representações ajudam a construir nossa autoimagem, e de que forma essas representações midiáticas demarcam vantagens capitais à sociedade.

**Palavras-chave:** Beauvoir. Imagem mulher. Anime japonês.

## Performativo de gênero e construção de identidade: a estrutura binária representada em *Eu Não Sou Um Homem Fácil* (2018)

Débora Marcelli Gauginski Elias de SOUZA (UEM)

Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)

Jéssica Fiorini ROMERO (Coorientadora-UEM)

E-mail: deboraa.marcelli@gmail.com

### Resumo

Desde a mais tenra idade, ensina-se e espera-se uma série de comportamentos de um sujeito em desenvolvimento social, com o propósito de que “ocupe devidamente” sua suposta “identidade” atrelada ao sexo biológico: feminino e masculino. Ao longo do tempo, muito se discute sobre esse pertencimento cultural imposto pela sociedade aos papéis de gênero em seus indivíduos, e um exemplo disso são os estudos feministas desenvolvidos por Butler, tomando como exemplo sua obra *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade* (2003), base principal para o Projeto de Iniciação Científica (PIC) a ser desenvolvido. Pensando nos conceitos de Butler (2003), delimita-se como material de análise o filme francês *Eu Não Sou Um Homem Fácil* (2018), veiculado pela Netflix, que apresenta a história de um homem que, ocupando seu papel “masculino”, demonstra comportamentos machistas já nas primeiras cenas, ao objetificar mulheres em suas falas e ações. Ao bater a cabeça durante uma caminhada, o personagem principal acorda em um mundo onde o matriarcado rege a sociedade – ao contrário do que vemos em nossa realidade pensada como patriarcal – e durante o desenrolar da história é possível ver como os símbolos de poder e características consideradas “biológicas” são invertidos, evidenciando ainda mais a distância cultural entre o que é aceito como feminino e masculino. O olhar inquieto para tal produção cinematográfica leva à formulação do tema “O performativo de gênero e a construção de identidade diante da estrutura binária representada por meio de elementos narrativos do filme *Eu Não Sou Um Homem Fácil* (2018)”, pensando, como problemática de pesquisa, como seus elementos narrativos podem se relacionar com o conceito de performativo de gênero e, conseqüentemente, com a construção de identidade dos personagens. Desenvolve-se, assim, partindo de Butler (2003), a discussão do gênero não mais como algo puramente biológico em sua imposição, mas sim como algo performático, ao considerar que o sujeito, ao exercer uma identidade perante a sociedade, precisa performar para se expressar. Também como aporte teórico, a pesquisa apoia-se nos Estudos Culturais de Hall (2006), ao trazer o conceito de identidade como algo fluido e fragmentado, explorando as concepções de sujeito e considerando o fato de que a cultura tenta solidificar “a identidade” como se fosse algo pronto, dando a ela uma ideia de permanência. Tem-se, assim, como objetivos específicos da pesquisa, primeiramente, apontar no material de análise as caracterizações de gênero que constroem a identidade dos personagens principais Damien e Alexandra quando comparadas no início, no decorrer e já final do filme. Em seguida, analisar elementos do filme que regem a estrutura binária na realidade da obra em relação com os aspectos culturais e sociais de nossa sociedade atual quando tensionados. Por fim, compreender o performativo de gênero investigando traços que apontam para a construção de uma sociedade pautada no combate da desigualdade e violências de gênero. Considera-se, como resultado esperado, potencializar, mediante análise fílmica, discussões acerca de performativo de gênero e de identidade como processo e não como fôrma/molde do sujeito.

**Palavras-chave:** Cinema. Estudos feministas. Representação. Performativo de gênero.

## **“Se você nos separar, voltaremos novas”: uma pesquisa sobre a progressão da representação sáfica em *Hora de Aventura*, *Steven Universo* e *She-ra e as princesas do poder***

Julia de Lima NAVARRO (UEM)

Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)

Rosiane Cristina de SOUZA (Coorientadora-UEM)

E-mail: navarrojulia026@gmail.com

### **Resumo**

A proposta para uma pesquisa de Iniciação Científica tem como tema a “Progressão dos relacionamentos sáficos nos desenhos animados *Hora de Aventura*, *Steven Universo* e *She-ra e as princesas do poder*”. O termo “sáfico” se refere a relacionamentos entre mulheres em que uma ou mais das parceiras envolvidas não se caracterizam como lésbicas, impedindo, assim, o enquadramento em um relacionamento lésbico. Buscamos, por meio de episódios selecionados – “Venha comigo”, *Hora de Aventura*; “Reunidos”, *Steven Universo*; e “Coração Parte 2”, *She-ra e as princesas do poder* –, que apresentam os ápices de afeição entre o casal sáfico retratado, investigar a progressão da retratação dessas relações sáficas entre essas animações. Dessa forma, evidenciamos a diferença entre a data de estreia dos desenhos estudados, *Hora de Aventura* (2010-2018), *Steven Universo* (2013-2019) e *She-ra e as princesas do poder* (2018-2020), e se com o decorrer do tempo as animações mais novas mostram representações mais apropriadas à diversidade e especificidade de gêneros. Tal proposta de pesquisa norteia-se pela Teoria Queer, em sua relação com os Estudos Culturais (LOURO, 2001). Quando atrelados à Teoria Queer, os Estudos Culturais buscam burlar os mecanismos de controle, produzidos por uma economia cultural, que são direcionados ao indivíduo tido como (a)normal. Assim, fora da heteronormatividade branca, os Estudos Culturais, em conjunto com a Teoria Queer, problematizam as concepções clássicas e consolidadas do ser e do viver (MISKOLCI, 2009). As ideias do sociólogo especializado em Teoria Queer, Richard Miskolci (2009), constituem o principal referencial teórico desta proposta de pesquisa e são suplementadas por Yolanda Martín (2012), que se aprofunda, mais especificamente, em relacionamentos lésbicos. Posto isso, metodologicamente mobiliza-se a abordagem da desconstrução, configurada por Jacques Derrida, contemplando a análise pelos quatro momentos: epistêmico, estético, político e ético. Configura-se, portanto, este estudo como bibliográfico e analítico, sendo também classificado como uma pesquisa *sobre arte*, levando em consideração que este trabalho se baseia em um olhar sobre obras já consolidadas. Portanto, temos como questionamento: Como o relacionamento sáfico foi representado e construído progressivamente nas animações *Hora de Aventura* (2010-2018), *Steven Universo* (2013-2019) e *She-ra e as princesas do poder* (2018-2020)? Por meio desta questão, o objetivo principal é investigar esta progressão. A partir disso, compreender os fundamentos dos referenciais teóricos aplicados aos relacionamentos sáficos. Depois, descrever como esses relacionamentos foram representados nas séries e, consecutivamente, nos episódios selecionados. Por fim, verificar as diferenças e semelhanças nas relações sáficas entre tais episódios selecionados, observando o mecanismo de progressão desses relacionamentos. Logo, almejamos que esta pesquisa para iniciação científica tenha como resultado a explicitação da representatividade sáfica em animações ao longo do tempo.

**Palavras-chave:** Estudos Culturais. Teoria Queer. Sáfico. Animação.



## O olhar nacional e estadunidense: animações que se voltam para o Brasil

Any Carolyn Clementino VERONEZI (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Lucas MEN BENATTI (Coorientador-UEM)  
E-mail: anycarolinyveronezi@gmail.com

### Resumo

A proposta de pesquisa destinada a um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) integra-se à Subárea Arte, Cultura e Cinema, tendo como objetivo geral investigar a construção dos significados sobre a brasilidade nas animações *Irmão do Jorel* e *The Simpsons*, respectivamente, uma produção nacional e uma produção estadunidense. Trata-se de uma pesquisa teórico-analítica, que compreende as expressões midiáticas como parte significativa da cultura, influenciando na circulação e criação de imaginários sociais sobre determinados sujeitos e povos. Como fundamentação teórica, apoiamos-nos em autores(as) e pesquisas que dialogam com os Estudos Culturais, sociais e midiáticos, tais como Stuart Hall, Maria Aparecida Baccega, Denise Scheyerl, Sávio Siqueira, Renato Ortiz, Octavio Ianni e Régis Orlando Rasia. Como recorte e constituição do *corpus* de análise, selecionamos os episódios *Blame It on Lisa*, também conhecido como *Feitiço de Lisa*, de 2002, por Matt Groening, e *Especial carnaval brutal*, de 2022, por Juliano Enrico. Nossa entrada metodológica considera a análise cultural, como propõe Hall (2016), ou seja, na relação entre a iconologia e a iconografia, na qual os objetos são analisados de modo contextual. Investiga-se, assim, de quais formas as animações *Irmão do Jorel* e *The Simpsons* constroem significados sobre a brasilidade. O presente trabalho aponta aspectos históricos, culturais e sociais que possibilitam a compreensão da identidade cultural brasileira, os processos de representação na cultura, relações de poder e fundamentação identitária. Como resultado, visualizamos uma análise mais minuciosa das animações acerca das características sobre o Brasil. A proposta tem como objetivos específicos: articular aspectos históricos, culturais e sociais que possibilitam a compreensão da identidade cultural brasileira e a formação de uma ideia de “brasilidade”; discutir teoricamente as relações identitárias na animação nacional e norte-americanas, considerando o papel da mídia na formação de imaginários sociais em cada uma, a fim de observar o uso das imagens em cada animação; analisar as animações “*Irmão do Jorel*” e “*The Simpsons*” e a construção de significados sobre a brasilidade e a identidade cultural brasileira. Levantaremos pontos presentes nas animações, como os cenários, *easter eggs*, sonoridade e falas, que enfatizam elementos que possuem símbolos referentes ao “ser brasileiro”. Na análise, será possível ver características sobre a brasilidade exercidas em cada uma das animações, pensando em sua distribuição de informações sobre a caracterização do país. Por fim, esta proposta de pesquisa buscará como resultado a compreensão das diferentes construções de “brasilidade” feitas nas animações, que envolverá o contexto histórico constitutivo das formas de representação do *ser brasileiro*.

**Palavras-chave:** Brasilidade. Representação. Cultura. Animações.

## A potencialização da pintura por meio do Devaneio e da Imaginação Criadora de Bachelard

Carol Eduarda Schavaren de LIMA (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Aletheia Alves da SILVA (Coorientadora-UMFG)  
E-mail: carol.schavaren@gmail.com

### Resumo

A presente proposta de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) é norteada pela noção da Fenomenologia da Imagem, de Gaston Bachelard. Elaborada na disciplina de Metodologia de Pesquisa em Artes Visuais III, atribuída ao Curso de Artes Visuais da Universidade Estadual de Maringá (UEM), tematiza *A Imaginação Criadora e o Devaneio como potencializadores do Processo Criativo em Pintura*, com o objetivo central de desvendar os encadeamentos da imaginação criadora e dos devaneios em uma auto produção artística em pintura. Ao prever, no desenvolvimento da pesquisa, uma criação artística evidenciada pelos conceitos teóricos, fica estabelecido o processo metodológico da pesquisa *em arte*, discorrido por Sandra Rey (2010). É pesquisando *em arte* que propomos produzir, concomitantemente à pesquisa bibliográfica, três pinturas em tela com tinta acrílica, investigando o auto processo criativo, do lugar de pesquisadora, mobilizado pela base teórica. O tema das pinturas parte do pressuposto de uma construção do próprio pensamento estético, usando autoproduções anteriores como norteadoras. O lúdico, o lirismo visual e a abstração são temas que já rodeiam a produção artística como pesquisadora, e serão utilizados no andamento da investigação a favor de um movimento de jogo processual com os termos fomentados pela pesquisa bibliográfica em Bachelard (1978, 1985, 1988, 1998). Temos o intuito de responder à pergunta: Como se desdobra o meu processo criativo ao aplicar a Imaginação Criadora e o Devaneio de Bachelard como potencializadores na técnica de pintura? Para tanto, nos utilizamos de obras que estruturam o pensamento da Fenomenologia da Imagem de Bachelard, delineando, assim, os objetivos específicos: compreender a Imaginação Criadora, Imaginação Material e Imaginação Formal para Gaston Bachelard, de modo a apontar suas diferenças e relações; analisar a noção de Devaneio para Bachelard, a fim de identificar sua aplicação na produção artística em pintura; estabelecer comparações na compreensão de criatividade, materialidade e memória para Fayga Ostrower e Gaston Bachelard, para investigar suas potencialidades e divergências; delinear as potencialidades da poética das noções de Imaginação Criadora e Devaneio de Bachelard na criação artística por meio do processo e finalização da produção de uma série de pinturas. Ressaltamos que o processo criativo de Fayga Ostrower tem aqui valor de apoio ao entendimento de pintura como materialidade, em relação ao materialismo de Bachelard, discussão acerca da compreensão de memória e imaginação e auxílio no processo criativo individual e subjetivo acerca da temática das pinturas. Partindo do pressuposto de que, para Bachelard, é no devaneio que se encontra o cerne da criação poética, a pesquisa tem como expectativa o retorno dos autoprocessos na pintura ao realocar o imaginário – que já tem um histórico visual determinado – a um exercício do devaneio.

**Palavras-chave:** Arte e Filosofia. Fenomenologia da Imagem. Bachelard. Pintura. Processo Criativo.

## Representação artística de corpos de mulheres negras como *contraestratégias* à racialização em pinturas de Harmonia Rosales

Bianca EMYDIO (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Lucas Men BENATTI (Coorientador-UEM)  
E-mail: bemydio@gmail.com

### Resumo

Ao longo da história da arte, pode-se notar uma representação majoritariamente masculina e branca, intrínseca ao colonialismo e à estrutura social masculina-machista, que busca perpetuar seu domínio e controle por meio de processos estéticos, políticos, epistemológicos e culturais. Dessa forma, a escolha do tema se dá pela observação de manifestações de *Contraestratégias ao regime racializado de representação de mulheres negras nas obras de Harmonia Rosales* (1984). Podemos pensar o trabalho dela justamente no que Stuart Hall (2016) chama de “contraestratégias”, ou seja, formas de se questionar, de se repensar o regime de representação das populações negras, neste caso, com um destaque singular à intersecção, ou seja, às determinantes que envolvem raça, gênero, sexualidade, classe. Logo, por meio dos Estudos Culturais entremeados aos decoloniais, feministas e raciais, utilizando como teórico principal Stuart Hall, esta proposta de projeto de pesquisa em Iniciação Científica (PIC) indaga *De quais modos as obras Criação de Deus (Creation of God) (2017) e Nascimento de Oxum (Birth of Oshun) (2017), de Harmonia Rosales manifestam contraestratégias ao regime racializado de representação de mulheres negras na arte e na cultura.* Na obra *Cultura e Representação*, Hall (2016) estabelece três formas distintas de manifestação das contraestratégias e podemos identificar nas obras de Rosales o terceiro nível, operando com o caráter móvel do significado em luta pela representação. As obras escolhidas fazem parte da série de pinturas *Imaginário Preto para Combater a Hegemonia*. Nesta série, a artista cria uma reinterpretação a partir de obras clássicas do Renascimento, contextualizando-as para uma realidade pertencente a um povo que não teve – e não tem até a contemporaneidade – sua estética em destaque nos livros de arte. Os referidos trabalhos operam como um contraponto subversivo às famosas obras *A Criação de Adão* (1508-1512), de Michelangelo, e *Nascimento de Vênus* (1483-1485), de Botticelli, e nos permite questionar as representações estéticas ligadas a uma branquitude masculina. Nos objetivos específicos, debruçaremos em entender os termos “contraestratégia”, de Stuart Hall, o conceito de “colonialidade” a “colonialidade do poder”, de Aníbal Quijano, para indagar a representação de padrões eurocentrados na arte e na cultura; questionar a “regulação” da produção artística por princípios clássicos das belas artes; analisar as obras *Criação de Deus* (2017) e *Nascimento de Oxum* (2017) em contraponto com as obras *O Nascimento de Vênus* (1483-1485), de Sandro Botticelli, e *A Criação de Adão* (1508-1512), de Michelangelo, a fim de estabelecer relações entre as obras; problematizar a estética da branquitude masculina e identificar como as obras de Harmonia Rosales manifestam contraestratégias ao regime racializado de representação de mulheres negras na arte e na cultura. Esta proposta de pesquisa na Área de Artes e na subárea Arte e Cultura caracteriza-se como uma pesquisa analítica *sobre arte*, sendo a metodologia baseada na perspectiva dos Estudos Culturais, com a ideia de bricolagem, estabelecendo relações com outros estudos, como o decolonial, feminista e racial, de acordo com a demanda do corpus investigativo. Assim, a análise terá como procedimento metodológico a “análise cultural”, de Stuart Hall. O percurso investigativo espera demonstrar como manifestar formas outras de se pensar sobre a representação de sujeitos não-brancos.

**Palavras-chave:** Colonização. Contraestratégias. Arte Contemporânea.

## A construção do *sentimento de infância* e sua representação nas obras de Lia Menna Barreto

Maylon Correia de ANDRADE (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Lucas Men BENATTI (Coorientador-UEM)  
E-mail: mayloncorreia17@gmail.com

### Resumo

O presente trabalho tem como tema “O *sentimento de infância* na obra de Lia Menna Barreto”. Parte-se de tal noção conceitual proposta por Ariès (1973), que compreende o *sentimento de infância* como algo construído ao longo do tempo e que está intimamente ligado a como se sente essa fase da vida, ou, de forma mais específica, como cada criança vivencia esse período e também como a sociedade compreende essa etapa do desenvolvimento da criança (ARIÈS, 1973), de modo a se interpor uma relação entre o *sentimento de infância* por ele apresentado com a visão desse sentimento nas obras “Jardim de Infância” (1995) e “Pequenas Mortes” (1994), da artista Lia Menna Barreto. É importante lembrar também que tal conceito é construído socialmente na transição da sociedade feudal para a industrial. Diante disso, tem-se como objetivo geral desta pesquisa compreender *sentimento de infância* presente nas obras de Lia Menna Barreto, pretendendo, especificamente: apresentar o conceito de *sentimento de infância* elaborado por Ariès (1978), buscando uma relação entre ele e as obras da artista Lia Menna Barreto; identificar o significado de infância na contemporaneidade e suas articulações nas obras de Barreto; descrever o trabalho artístico de Lia Menna Barreto e como a infância é tematizada/abordada por ela; por fim, mobilizar a noção de *sentimento de infância* na análise das obras “Jardim de Infância” (1995) – um trabalho feito com elementos de uma sala de aula queimados e dispostos de forma não convencional – e “Pequenas Mortes” (1994) – na qual podemos visualizar brinquedos e “coisas de crianças” não usuais e fora do contexto –, de Lia Menna Barreto, para identificar os sentidos de infância presentes em suas produções. Para alcançar esses objetivos, um estudo das obras de arte já supracitadas de Barreto foi feito, usando o texto de Ariès (1978) como aporte. Tal pesquisa se norteará em autores como Barbosa e Magalhães (2008), que focam no estudo do *sentimento de infância*. Isso se fez necessário para que possamos entender qual(is) *sentimento(s) de infância* está(ão) presente(s) nas obras de Lia Menna Barreto. Assim, surgiu a necessidade da compreensão desse *sentimento de infância*, presente nestas obras da artista, em consonância com o trabalho de Ariès (1978), para que se possa compreender a visão da artista no que diz respeito à infância. Além disso, outro ponto importante é destacar que a proposta de pesquisa apresentada volta-se a uma Iniciação Científica (PIC). Com o futuro desenvolvimento da pesquisa, esperamos potencializar discussões sobre o *sentimento de infância* de diferentes obras e, por consequência, uma percepção mais factual da infância em si.

**Palavras-chave:** Infância. Histórico. Perspectiva. Obras.

## ***Memes do Twitter e identidades de gênero***

Maria Fernanda Serrilho de Abreu PAULINO (UEM)

Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)

Rosiane Cristina de SOUZA (Coorientadora-UEM)

E-mail: mfserrilho@gmail.com

### **Resumo**

Os *memes* da *internet* são imagens produzidas e divulgadas digitalmente na *web*, que podem abordar qualquer tema, mas se diferenciam por possuírem, na maioria das vezes, aspectos cômicos, além de serem altamente divulgadas. A divulgação de imagens se tornou praticamente instantânea por meio das redes sociais e, com isso, os *memes* da *internet* alcançam diária e rapidamente um número expressivo de internautas. Baseando-se na abordagem da Cultura Visual, é possível pensar sobre as representações culturais e de gênero contidas nos *memes da internet*, especialmente os *memes do Twitter*. Como artefatos da cultura visual, os *memes da internet* não apenas reproduzem ideias já concebidas sobre as identidades de gênero, mas também colaboram para formar essas ideias, assim como produzir identidades e significados. Tendo isso em vista, a pesquisa apresentada traz como tema “Os *memes do Twitter* como artefatos da cultura visual e produtores de significados e identidades de gênero”. Assim, a presente pesquisa, que se volta a um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), objetiva abordar *memes do Twitter*, na perspectiva da Cultura Visual, tendo em vista observar as representações culturais, especialmente as representações de gênero, presentes nesses artefatos visuais, a fim de repensar, ressignificar e questionar tais representações. Para além disso, a investigação se classifica como uma pesquisa analítica e tem como *corpus* de análise *memes do Twitter*. Debruçando-se em estudos de Luciana Borre (2010), é possível alcançar o objetivo de expor, baseando-se na Cultura Visual, de que modo as imagens – no caso desta pesquisa, com ênfase nos *memes do Twitter* – colaboram para a formação de identidades de gênero. Além disso, a pesquisa de Viktor Chagas (2020) contribui para o objetivo de apresentar o conceito de *memes* no contexto contemporâneo, bem como tipos de *memes* que são frequentes no *Twitter*. Ademais, a pesquisa objetiva analisar *memes*, com foco para os *memes* publicados na rede social *Twitter*, a fim de identificar possíveis representações de gênero. Para isso, é utilizada a estratégia analítica desenvolvida por João Paulo Baliscai (2019), chamada *PROVOQUE – Problematizando Visualidades e Questionando Estereótipos*. Tendo isso em vista, questionamos: De que forma os *memes do Twitter* colaboram para produzir e significar identidades de gênero? Para responder à questão, além de Luciana Borre (2010) e Viktor Chagas (2020), em *Imagens que Invadem as Salas de Aula*, e *A Cultura dos Memes*, respectivamente, também são utilizados os estudos de Patrick Davison (2020), em *A linguagem dos memes de internet*, Michele Knobel e Colin Lankshear (2020), em *Memes on-line, afinidades e produção cultural*, e Kate Miltner (2020), em *Não há lugar para lulz nos LOLcats*. Os resultados esperados são de identificar possíveis estereótipos presentes nos *memes*, em diálogo com os estudos de Miltner (2020), e problematizar tais representações.

**Palavras-chave:** Cultura Visual. *Memes*. Identidade de Gênero.

## O Cemitério Municipal retratado pela arte tumular em registros fotográficos

Larissa Tanji de MORAES (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Rosiane Cristina de SOUZA (Coorientadora-UEM)  
E-mail: tanjilarissa@outlook.com

### Resumo

Este trabalho tem como objetivo investigar, por meio de uma série fotográfica, túmulos do século XX e XXI no Cemitério Municipal de Maringá, e como a arte tumular é retratada e retrata o social. O conceito de arte tumular advém do estudo de Maria Elizia Borges (1991), principal referência teórica desta pesquisa, que aborda sobre os aspectos e composição dos túmulos como objetos artísticos. O registro e a produção da série fotográfica que resultará do processo investigativo proposto norteiam-se pela abordagem de Boris Kossoy (2001), tendo a fotografia como suporte e base para a investigação da temática. *A arte tumular em registros fotográficos do Cemitério Municipal de Maringá* é o tema do projeto de pesquisa, tendo o cemitério como local de observação em campo e os registros fotográficos como seu principal suporte de levantamento, registro e análise. O projeto tem como objetivos específicos: compreender a proposta e o processo da arte fotográfica tumular; apresentar as características artísticas encontradas nos túmulos do Cemitério Municipal de Maringá; identificar, pela arte tumular, vestígios que apontem para características culturais específicas de cada época; produzir uma série artística fotográfica baseada na análise feita sobre as fotos dos túmulos. A apresentação de características e aspectos dos túmulos encontrados neste cemitério, identificadas pela arte tumular, poderá apontar vestígios e características culturais presentes nos túmulos e a qual período pertencem. Como suporte teórico para se pensar a relação morte e túmulos, a pesquisa se ancora em estudos do historiador Phillipe Ariès (1977) e do sociólogo e filósofo Edgar Morin (1988), que também discutem a necessidade de existência desses recintos de sepultamentos ao qual denominamos túmulos. Jacques Le Goff (2003), outro historiador que traz contribuições à pesquisa, descreve em sua obra *História e memória* como há essa recorrência da memória presente nas características dos túmulos e dos sepultamentos. A produção artística resultante do processo investigativo faz parte da pesquisa *em arte*, norteada pela pergunta central: De que forma a observação de registros fotográficos realizados no Cemitério Municipal de Maringá pode nos levar a refletir a respeito da arte tumular em diferentes épocas? A pesquisa demonstra as principais características dos túmulos por meio da arte tumular e observa como todos seus aspectos partem de um viés artístico e que podem estar presentes no cemitério. Por ser um local público, mas também que se torna privado por conta dos indivíduos que estão sepultados no local, o projeto será submetido ao Comitê Permanente de Ética em Pesquisa com Seres Humanos – COPEP, devido às diretrizes da imagem dos túmulos. Este projeto de pesquisa será destinado ao Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), cuja proposta surge na matéria de Metodologia de Pesquisa em Artes Visuais III, ofertada pelo Curso de Artes Visuais da Universidade Estadual de Maringá (UEM), e se iniciou por conta da matéria de Arte e Tecnologia, que abordou a fotografia como uma de suas técnicas. O projeto busca em seus resultados demonstrar que o cemitério e os túmulos, além de preservarem a memória de seus indivíduos, também é um espaço de materialização da arte, possível de ser observada e analisada.

**Palavras-chave:** Arte tumular. Cemitério Municipal de Maringá, Túmulos. Morte. Fotografia.

## Entre as sombras do luto e do oculto: uma análise da representação visual do luto no filme *A sombra do pai* (2018)

Alice Coelho BATISTA (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Gustavo Haiden de LACERDA (Coorientador-UEM)  
E-mail: alicecoelhobatista003@gmail.com

### Resumo

O projeto tematiza “A representação visual do luto em entremeios com o oculto no filme *A sombra do Pai* (2018)”. Com uma atmosfera de terror sobrenatural, o filme traz sombras, ou assombrações, que remetem a um sentimento de luto que não foi adequadamente compreendido e processado pelos personagens em questão. *A sombra do Pai* é classificado como um filme de drama e suspense e retrata o cotidiano de uma família de classe baixa e como esse sentimento causado pela perda, ou seja, o luto, afeta o desenvolvimento da criança-protagonista, Dalva, bem como sua relação com aqueles que estão à sua volta. Outrossim, em diversos momentos do filme, são realizados rituais mágicos que mobilizam acontecimentos-chave para o desenrolar da trama, sendo os principais realizados pela protagonista. Assim, o oculto, que é parte da construção temática da pesquisa aqui proposta, seria caracterizado pelos elementos sobrenaturais que fazem parte da trama enquanto metáfora para o luto, bem como pelos diversos rituais e feitiços que são performados durante o filme. O projeto propõe como objetivo geral interpretar a representação visual do luto, em entremeios com o oculto, no filme *A Sombra do Pai*. Em relação aos objetivos específicos, para compreender o luto em relação com o oculto no filme tomado em análise, partindo de conceitos psicanalíticos de luto e inquietante nos entremeios de Lacan, Freud e Allouch, serão utilizadas as obras *O Seminário, livro 6: o desejo e a sua interpretação*, de Jacques Lacan (2016), *Luto e Melancolia* e *O Inquietante*, de Sigmund Freud (2010a, 2010b), e o *Erótica do luto no tempo da morte seca*, de Allouch (2004), mobilizando os termos conceituais de Luto e O inquietante. Sequencialmente, com o propósito de observar teórico-analiticamente a relação entre arte, cinema e Psicanálise, bem como a conexão específica do luto e do oculto com o cinema, em diálogo com os apontamentos sobre Cinema e Psicanálise feitos por Rivera, a obra principal utilizada é *Cinema, imagem e psicanálise*, de Tania Rivera (2008). Objetivamos, também, descrever a representação dos elementos visuais do sobrenatural-místico, como as assombrações e os rituais mágicos, a fim de compreender a relação entre a questão do luto e os elementos do oculto para o desenvolvimento da trama e da atmosfera de terror na obra, considerando os conceitos previamente mobilizados de luto e oculto. Trata-se, portanto, de uma pesquisa analítica sobre arte, na Área das Artes Visuais, do eixo Arte-cinema, em entremeios com a Psicanálise, e que se propõe a ser um projeto de Iniciação Científica (PIBIC). A partir do desenvolvimento da pesquisa aqui proposta, esperamos estabelecer um diálogo entre Artes Visuais e Psicanálise, no que diz respeito às questões de representação visual do luto em filmes que, tais quais aquele aqui analisado, apresentam aspectos do oculto.

**Palavras-chave:** Arte-cinema. Psicanálise. Oculto. Luto. Ritual.

## A metamorfose do corpo-sujeito protagonista em panda-vermelho como metáfora da adolescência no filme *Red: Crescer é Uma Fera* (2022)

Luani Namie Miyabayashi BARBOSA (UEM)

Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)

Gustavo Haiden de LACERDA (Coorientador-UEM)

E-mail: luaninhanamie10@gmail.com

### Resumo

O projeto de pesquisa tem como tema *O corpo-adolescente metamorfoseado em panda-vermelho como metáfora da adolescência no filme Red: Crescer é Uma Fera (2022)*. Pelos movimentos iniciais de observação fílmica, a pesquisa mobiliza a relação metafórica da adolescência, associada ao panda-vermelho, com o corpo-sujeito protagonista. O filme é protagonizado por Meilin Lee, uma adolescente que possui ascendência chinesa, sendo sua adolescência diretamente influenciada por sua cultura e ancestralidade. Nesse sentido, a história aborda os relacionamentos e os conflitos que envolvem a adolescência da protagonista. Após um conflito marcante, surge o panda-vermelho de Meilin Lee, um elemento simbólico e metafórico, importante na discursividade fílmica. A animação possui uma alusão à ancestralidade chinesa da família de Meilin Lee e sua adolescência, significativos na relação metafórica com o panda-vermelho. Desse modo, surge o seguinte problema: De que modo a metamorfose do corpo-adolescente protagonista em panda-vermelho estabelece relação com a metáfora visual da adolescência no filme *Red: Crescer é Uma Fera (2022)*? Em vista disso, o objetivo central desta pesquisa volta-se a compreender o modo como o infamiliar/estranho provoca metaforicamente a adolescência da protagonista Meilin Lee, por meio da metamorfose visual do corpo-adolescente em panda-vermelho na animação *Red: Crescer é Uma Fera (2022)*. Como objetivos específicos, busca-se: abordar o conceito freudiano de infamiliar/estranho; entender a relação arte-psicanálise e cinema-psicanálise, com base nas noções de Rivera; tratar as inquietações do corpo-adolescente protagonista, pelo viés psicanalítico do corpo-adolescente, em Macedo; e analisar a relação metafórica da adolescência com a mobilização artística da metamorfose do corpo-adolescente protagonista em panda-vermelho, associado ao termo infamiliar/estranho. A proposta de investigação é definida como uma pesquisa *sobre Artes Visuais*, considerando uma mobilização prévia à análise de uma obra audiovisual pronta, pautada no fundamento metodológico de Sandra Rey (2002), no subcapítulo “Por uma abordagem metodológica da pesquisa em Artes Visuais”, presente no livro *O meio como ponto zero*. A obra de Freud, *O infamiliar* (1919), e o conceito central nele abordado, o infamiliar/estranho, conduzirá o início da pesquisa, sendo também referência de autores centrais mobilizados no projeto, como é o caso de Henri-Pierre Jeudy, Tânia Rivera e Mônica Medeiros Kother Macedo. O infamiliar/estranho, para Freud, é responsável por causar estranhamento, correspondente àquilo que deveria permanecer oculto e íntimo. Souza ressalta no capítulo “O estrangeiro: nossa condição”, da obra *O estrangeiro* (1998), concepções de Freud sobre o infamiliar/estranho, traduzido também como “o estranho familiar”. As ideias desenvolvidas por Freud possui importância referente aos termos conceituais apresentados no subcapítulo *Rituais da metamorfose*, na obra *O corpo como objeto de arte*, de Jeudy (2002), nas obras de Rivera, *Cinema, Imagem e Psicanálise* (2008) e *Arte e Psicanálise* (2002), e no capítulo “Adolescência e Psicanálise”, da obra *Adolescência e Psicanálise: Intersecções Possíveis* (2004), organizado por Macedo. Ademais, a proposta de projeto apresentada se volta à Iniciação Científica (PIBIC), com o interesse de, pela investigação temática, produzir conhecimento na Subárea Arte e Psicanálise.

**Palavras-chave:** Cinema. Adolescência. Corpo. Infamiliar.



## O corpo nu da mulher idosa no cinema de terror

Nathália Montalvão PEREIRA (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Lucas Men BENATTI (Coorientador-UEM)  
E-mail: montalvaonathaliaart@gmail.com

### Resumo

Esta proposta para o projeto de Trabalho de Conclusão de Curso em Artes Visuais tem como tema “As representações cinematográficas do corpo nu da mulher idosa no gênero de terror, por meio de uma análise do filme *X* (2022)”, tendo como objetivo geral analisar as representações do corpo nu da mulher idosa mediante análise da obra fílmica de terror *X* (2022). O filme em questão, dirigido por Ti West, envolve um grupo de jovens adultos cineastas amadores de pornô, incluindo a protagonista, Maxine, que é atacada pela velha Pearl, a antagonista. No decorrer do filme, Pearl demonstra complexidade com seu próprio corpo idoso e, ao assistir à gravação de uma das cenas do grupo escondida, se vê obcecada pelo corpo jovem de Maxine. Em determinadas cenas, Pearl se olha no espelho nua, descontente, causa nojo em um dos membros do grupo ao tentar investir nele e invade o quarto de Maxine enquanto ela dorme. Então se despe e se deita junto dela, ao mesmo tempo que admira, obcecada, seu corpo jovem, enquanto a cena evidencia o contraste de seus corpos. Dessa forma, os objetivos específicos deste projeto consistem em: contextualizar historicamente o surgimento do gênero cinematográfico de terror e sua trajetória até o surgimento das representações e caracterizações do corpo feminino e, possivelmente, do corpo idoso feminino; discorrer sobre a história, significados e tabus em volta das representações do corpo idoso feminino com ênfase no corpo nu e sua relação com o terror para além das telas de cinema; explorar os poderes e efeitos do cinema, especificamente o de terror, de acordo com o contexto social e histórico, a partir dos conceitos sobre cinema e sentidos, de Edgar Morin (2014); compreender os conceitos de corpo, sentido e monstruosidade por meio de estudos de Courtine (2011); levantar obras fílmicas que contenham cenas com personagens principais ou coadjuvantes mulheres idosas na qual se exhibe o corpo nu; problematizar, por meio de cenas de filmes de terror levantadas e recorrendo centralmente à produção fílmica de terror *X* (2022), os sentidos produzidos pela representação do corpo nu da mulher idosa no cinema de terror. Para realizar metodologicamente esta pesquisa, delinea-se uma linha cronológica, desde o surgimento do gênero de terror e suas referências que surgem ainda de historietas dos primórdios até a atualidade, a fim de entender como se encontrava esse corpo e como hoje ele é inserido, para poder compreender como se dá sua representação atualmente nas telas do gênero. Para isso, o estudo estético em relação à feiura, de Eco (2007), em *A História da Feiura*, terá um papel relevante, visto que o autor traz noções sociais e históricas em volta do que costumava ser belo e almejado, em contraste com o que se era evitado ou sinônimo de feio, como o envelhecimento – em especial o feminino. Direcionando a discussão para o corpo, Courtine (2011), em *História do Corpo* (v.3), traz reflexões em relação ao olhar sobre o corpo e suas representações, sendo um estudo histórico, cultural, social e político essencial para o desenvolvimento desse projeto. Em seguida, procuramos explorar o potencial do cinema como produtor de sentidos e sua capacidade de discutir questões sociais, embasados nos estudos de Morin (2014), que serão relevantes para se chegar à problemática da pesquisa ao interrogar de que forma o corpo nu da mulher idosa é retratado no filme de terror *X* (2022).

**Palavras-chave:** Cinema. Nudez. Velhice. Feiura. Corpo da mulher.

## A estética de Hannibal: o (des)prazer do grotesco

Rafael de Souza MONTEIRO (UEM)  
Renata Marcelle LARA (Orientadora-UEM)  
Eva Alves LACERDA (Coorientadora-UDESC)  
E-mail: andysmonteiro@gmail.com

### Resumo

Na proposta de projeto de pesquisa voltada para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), apresenta-se como objetivo geral compreender os limites tênues entre o belo e o feio, que implicam em entender a interpretação do grotesco artístico por *Hannibal* (2013-2015), e como tema “A estética de *Hannibal* (2013-2015) na apropriação grotesca artística”. Considerando os paradigmas de feiura e de beleza que são perpetuados esteticamente, perguntamo-nos: de que modo a estética do feio pode trazer a dimensão da arte e cinema e suas sensações sobre o grotesco no seriado *Hannibal* (2013-2015)? Para tanto, debruçamos sobre os fundamentos da pesquisa *em arte*, tendo como referência o seriado estadunidense *Hannibal* (2013-2015), sendo a montagem e composição parte dos elementos mais cruciais para a relação do espectador com as informações sugeridas pela trama e sua elegância do ato grotesco artístico, dando contraste que representa perfeitamente a figura de Hannibal Lecter. Manuela Penafria (2009) é a autora que nos permite entrar em consonância com as análises do seriado, mas o referencial teórico central da pesquisa segue os Estudos Culturais, com Stuart Hall (2016). O autor conceitua a cultura, discurso e linguagem por meio das imagens que ajudam a entender tais funcionamentos e como representam a realidade, valores e identidades – o que vemos funcionar nas peculiaridades da série por meio do grotesco artístico de Dr. Hannibal Lecter. Também é requerido pesquisar especificamente sobre o cinema do grotesco e o Expressionismo Alemão, considerado o momento artístico que consolidou o grotesco como gênero dentro do cenário cinematográfico, conforme Fernando Mascarello (2006). Já para a compreensão da estética da feiura, seguiremos com Umberto Eco (2014) e Fonseca Sulamita Lino, sendo que ambos conceituam o feio como uma deformação e horror que sempre esteve presente na história antiga. A partir das referências teóricas, os objetivos específicos da pesquisa se dispõem a: apresentar as indagações acerca da história da feiura e suas mudanças, de acordo com Eco (2014), Lino (2015) e Rosenkranz (1853); descrever o conceito de feio em Eco (2014), tecendo relações com arte e linguagem cinematográfica; discutir as imagens como produtoras de discursos sobre o corpo feio e o grotesco a partir da perspectiva dos estudos culturais; por fim, analisar, a partir da abordagem de análise fílmica, de Penafria (2009), as representações do corpo grotesco na série *Hannibal* (2013-2015). Como resultado da pesquisa, buscamos, com base na análise do seriado estadunidense, a necessidade de mostrar e compreender que a feiura também pode ser considerada bela com a sua singularidade grotesca e “anormal”.

**Palavras-chave:** Estética. Série televisiva. Grotesco. Hannibal.

# 10º SEMINÁRIO DE PROJETOS EM ARTES VISUAIS



Acompanhem-nos nas redes



@gpdiscmidia



/seminariodeprojetoemartesvisuais

<http://sites.uem.br/arv/eventos>