

Havane Melo¹

**Não fale
bobagens:**
interferências
textuais na fotografia

Don't say nonsense: textual
interference in photography

No hables bobagens: interferencias
textuales en la fotografía

Resumo

A presente pesquisa busca apresentar a participação da tipografia na arte contemporânea por meio da produção autoral de fotografias ficcionais, utilizando como referência os artistas Mona Hatoum e Ed Ruscha e os diretores de cinema Quentin Tarantino e Robert Rodriguez, além de personagens marcantes da cultura pop, tais como Dr. Zaius (Planeta dos Macacos), Mulher Maravilha, Jack Brown, Uhura (Jornada nas Estrelas: a série clássica) e mais dez personagens femininas da coleção Grindhouse. Como assunto principal das quatro fotografias construídas, temos o protagonismo feminino levantando questões sobre a posição da mulher na sociedade contemporânea. A interferência da palavra na imagem dá-se através da escolha planejada de frases e tipografias trabalhadas de forma harmônica com a fotografia. Como resultado, são apresentadas quatro obras autorais que utilizam como linguagem principal a fotografia de ficção, criadas unicamente com a finalidade de provocar reflexões acerca de questões predominantemente femininas.

Palavras-chave: Fotografia; Tipografia; Arte contemporânea; Protagonismo feminino.

¹ Doutoranda em artes visuais, vinculada ao PPG-AV/UnB. Mestre em comunicação pela UnB. Licencianda em artes visuais pela UNIP. Bacharel em direito pela UFPE. Fotógrafa e artista visual. Visite: havanemelo.com. <http://lattes.cnpq.br/1734265519220937>. <https://orcid.org/0000-0003-1284-1635>. E-mail: arte@havanemelo.com. O trabalho ora apresentado foi desenvolvido com auxílio da bolsa CAPES.

Abstract

This paper seeks to present the participation of typography in contemporary art on the production of fictional photographs using artistic references of Mona Hatoum and Ed Ruscha, film directors Quentin Tarantino and Robert Rodriguez, as well as notable pop culture characters such as Dr Zaius (*Planet of the Apes*), Wonder Woman, Jack Brown, Uhura (*from Star Trek: the classic series*) and female characters from the *Grindhouse* movie collection. The female protagonism is the main subject in four photographs, presented as a form of raising questions about the women's role in contemporary society. The interference of words in the image occurs through the planned choice of phrases and typographies worked in a harmonic way with the photograph. As a result, this paper presents four works using the main language of fiction photography, created with the purpose of creating reflections on predominantly female issues.

Key-words: Photography; Typography; Contemporary art; Female protagonism.

Resumen

Esta investigación busca presentar la participación de la tipografía en el arte contemporáneo a través de la producción de fotografías ficticias, utilizando como referencia a los artistas Mona Hatoum y Ed Ruscha y los directores de cine Quentin Tarantino y Robert Rodriguez, además de personajes destacados de la cultura pop, como Dr. Zaius (*El planeta de los simios*), Wonder Woman, Jack Brown, Uhura (*Star Trek: la serie clásica*) y otros diez personajes femeninos de la colección *Grindhouse*. Como tema principal de las cuatro fotografías construidas, tenemos el protagonismo femenino que plantea preguntas sobre la posición de las mujeres en la sociedad contemporánea. La interferencia de la palabra en la imagen ocurre a través de la elección planificada de frases y tipografía trabajadas en armonía con la fotografía. Como resultado, se presentan cuatro obras autorales que utilizan la fotografía de ficción como su idioma principal, creado únicamente con el propósito de provocar reflexiones sobre temas predominantemente femeninos.

Palabras-clave: Fotografía; Tipografía; Arte contemporánea; Protagonismo femenino.

1. Introdução

No início do século XX, dadaístas e futuristas romperam com a utilização rígida do tipo metálico e iniciaram novas abordagens tipográficas mais provocativas. Embora tal rompimento não seja objeto direto da presente pesquisa, é relevante notá-lo, de modo a identificar a contribuição da atividade artística para o desenvolvimento da tipografia tal qual conhecemos nos dias de hoje.

Nas décadas de 1940 e 1950, a Escola Suíça (ou Estilo Tipográfico Internacional¹) trabalhou o design gráfico textual de uma forma inédita até então, valorizando a letra como desenho por meio da assimetria na composição, da utilização de retícula tipográfica e da organização matemática. Trabalhava, assim, a clareza, a legibilidade e a objetividade da informação transmitida. O estilo foi marcado pelo intenso uso de grids, da fonte *Berthold Akzidenz Grotesk* e pela presença da fotografia em substituição a ilustrações e desenhos, que estavam em voga no período.

Antes disso, a relação entre tipo e fotografia já era trabalhada pelo húngaro László Moholy-Nagy² – cuja maior produção ocorreu entre 1922 e 1943 – com o desenvolvimento das técnicas iniciais de arte que utilizavam a linguagem fotográfica. Desde então, essa mescla foi aprimorada e utilizada, principalmente, pelos ramos da publicidade, do design e da fotografia comercial.

Na contemporaneidade, algumas mulheres artistas, como Bárbara Kruger, Mona Hatoum e o coletivo Guerrilla Girls, produzem obras que mesclam fotos e tipografias, frequentemente construindo críticas sociais e políticas. O estadunidense Ed Ruscha, por sua vez, nos apresenta trabalhos mais sóbrios, com fundos cromáticos, que primam pela união entre fotografia e recursos de diagramação típicos do design gráfico. De outro modo, Raoul Hausmann e Johannes Baader utilizam como base para suas colagens a foto e a tipografia, porém, o estilo dadaísta de ambos nos leva a outras problematizações e a montagens mais caóticas do que as imagens produzidas pelos artistas supracitados.

Além destes nomes que utilizam a tipografia como ferramenta para a execução de suas obras, cabe citar ainda os fotógrafos que utilizaram a caligrafia, dentre eles: Duane Michals, que faz anotações manuais em suas fotografias; Horst Ademeit (1912-1944), que escreveu em 7 mil fotografias polaroids ao longo da carreira; e Thierry de Cordier, que realiza intervenções caligráficas em suas fotografias escuras.

Esse seria, portanto, um breve panorama de como o tipo e a fotografia interligaram-se na linguagem contemporânea e como essa relação tem interferido em parte da produção artística da autora deste artigo, que será apresentada a seguir num recorte de quatro fotografias.

Aqui, parte-se do entendimento de que a tipografia tem marcado presença como complemento à linguagem fotográfica, ressaltada por alguns elementos do design gráfico e contribuindo para a construção narrativa visual de parte dos trabalhos autorais analisados. O tipo, como já visto, é a letra impressa obtida por compo-

1 Disponível em <http://tipografos.net/design/escola-suica.html>. Acesso em 13 abr. 2019.

2 Disponível em <https://www.moholy-nagy.org>. Acesso em 13 abr. 2019.

sição, enquanto a tipografia é a arte e técnica de compor com tipos. A narrativa, por sua vez, é a exposição de um acontecimento ou série de acontecimentos que nos contam uma ação ou história. Pode ser realizada por imagem e/ou texto, informando seus significados através da apresentação de uma composição.

De forma sucinta, pode-se assumir que a fotografia é a captura da imagem em uma cena estática. Charlotte Cotton (2010, p. 21), ao explicar como a fotografia tomou parte central no cenário da arte contemporânea, afirma que tais imagens resultam de uma estratégia ou de um acontecimento orquestrado pelo fotógrafo. Nessa observação, a autora encara o fotógrafo como artista-narrador, responsável por criar a cena articulando ideias, pessoas e objetos em uma composição previamente estruturada de modo a transmitir conceitos, críticas ou reflexões.

Quando a fotografia abraça a narrativa, temos o que Cotton (2010, p.49) chama de fotografia de quadros-vivos, na qual a cena é coreografada para o espectador de maneira que ele reconheça uma história sendo contada, ainda que haja somente uma fotografia apresentada. Esse estilo de fotografar ganhou destaque a partir da década de 1980 – especialmente com o trabalho do artista Jeff Wall – e tem recorrido frequentemente à manipulação digital ou à montagem cênica para criar os efeitos desejados pelo autor. Assim, é da natureza dessa produção certo tom de artificialidade que nos demonstra a ficção: a invenção, a composição da imaginação do autor e sua capacidade de recriar a realidade (2009, p.484).

Quando a fotografia abraça a ficção, novas portas se abrem para sua manipulação. Assim, novos elementos são constantemente incorporados à sua composição, o que inclui a criação de personagens, objetos estrategicamente posicionados e, no caso da produção autoral aqui abordada, a tipografia e as referências à cultura pop como elementos narrativos articuladores da imagem pictórica central.

2. Beware of the man

A obra *Beware of the man* (2016, figura 1) é uma composição fotográfica concebida como releitura da obra *Over my dead body* (1988, figura 2), da artista libanesa Mona Hatoum. Em decorrência da guerra civil em seu país, Hatoum foi impedida voltar para sua cidade natal, Beirute, e viveu longo período exilada em Londres, onde passou a trabalhar como designer em meados dos anos 1970. Tal condição interferiu na sua forma de produzir, afetando não apenas o seu estilo gráfico, mas trazendo para suas obras conteúdos críticos, políticos e irônicos. *Beware of the man* é, além de uma interpretação da obra de Hatoum, um posicionamento estético referente ao design gráfico e a certo alinhamento ideológico em relação ao papel que a mulher assume na sociedade contemporânea.

Mas não só na arte contemporânea repousam os referenciais dessa obra. *Beware of the man* traz à cena uma miniatura do personagem Dr. Zaius, da série cinematográfica norte-americana *Planeta dos Macacos* – ficção científica dirigida por Franklin J. Schaffner (1920-1989), lançada em 1968. Nela, Dr. Zaius (interpretado por Maurice Evans, 1901-1989) diz sua célebre frase: "Beware the beast man, for he is the

Devil's pawn"³, na qual a expressão "beast man"⁴ refere-se à humanidade como espécie, não sendo apenas um destaque de gênero.

No filme, Zaius representa o ápice da civilização dos macacos e do desenvolvimento físico e intelectual, posto que a hierarquia símia é dividida entre gorilas (força militar), chimpanzés (cultura e ciências) e orangotangos (política e legislação), da qual é líder. A contradição é que o personagem não representa o mal, sendo um antagonista tradicional, ele busca preservar a supremacia da sua raça, subjugando os humanos para não evoluírem plenamente, pois sabe que, no passado, os humanos subjugaram os macacos, impediram sua plena evolução e destruíram toda civilização. A primazia que protege não é apenas pessoal, é a vantagem evolutiva da espécie inteira. O conhecimento cultural e científico dos chimpanzés Zaira (Kim Hunter, 1922-2002) e Cornelius (Roddy McDowall, 1928-1988) é que permite refutar sobre a ética desse posicionamento. Assim, a releitura que apresentamos busca, entre outros questionamentos, mudar o líder de lugar, colocando-o como um ser pequeno e frágil diante da protagonista.



Fig. 1: Beware of the man, Havane Melo, 2016.

A interpretação desse significado, no entanto, fica a cargo do observador. Este é provocado pelo destaque dos personagens femininos como figuras de poder frente ao masculino, representado na obra por objetos pequenos e icônicos da cultura pop. No caso de Hatoum, o masculino é representado por soldadinhos de brinquedo, conhecidos como *Army Man*, e, em *Beware of the man*, pelos brinquedos licenciados de personagens da cultura pop, conhecidos como *Funko Pop*.

Sabe-se que o design gráfico tem princípios universais direcionados de acordo com as suas áreas de atuação. Para a formação imagética, destacam-se os princípios básicos: linhas, diagonais, formas, volume, textura, padrão e cor. Estas características devem ser levadas em consideração tanto em relação à composição tipográfica quanto à fotográfica. Em minha obra, optei por manter a leveza das bordas – iniciada por Hatoum – através de uma linha fina, transmitindo estabilidade. Visando não bloquear as margens, trabalhei com a sobreposição da personagem em destaque, que ora está dentro da margem, ora fora. Permite-se, assim, um jogo visual entre bloqueio e liberdade.

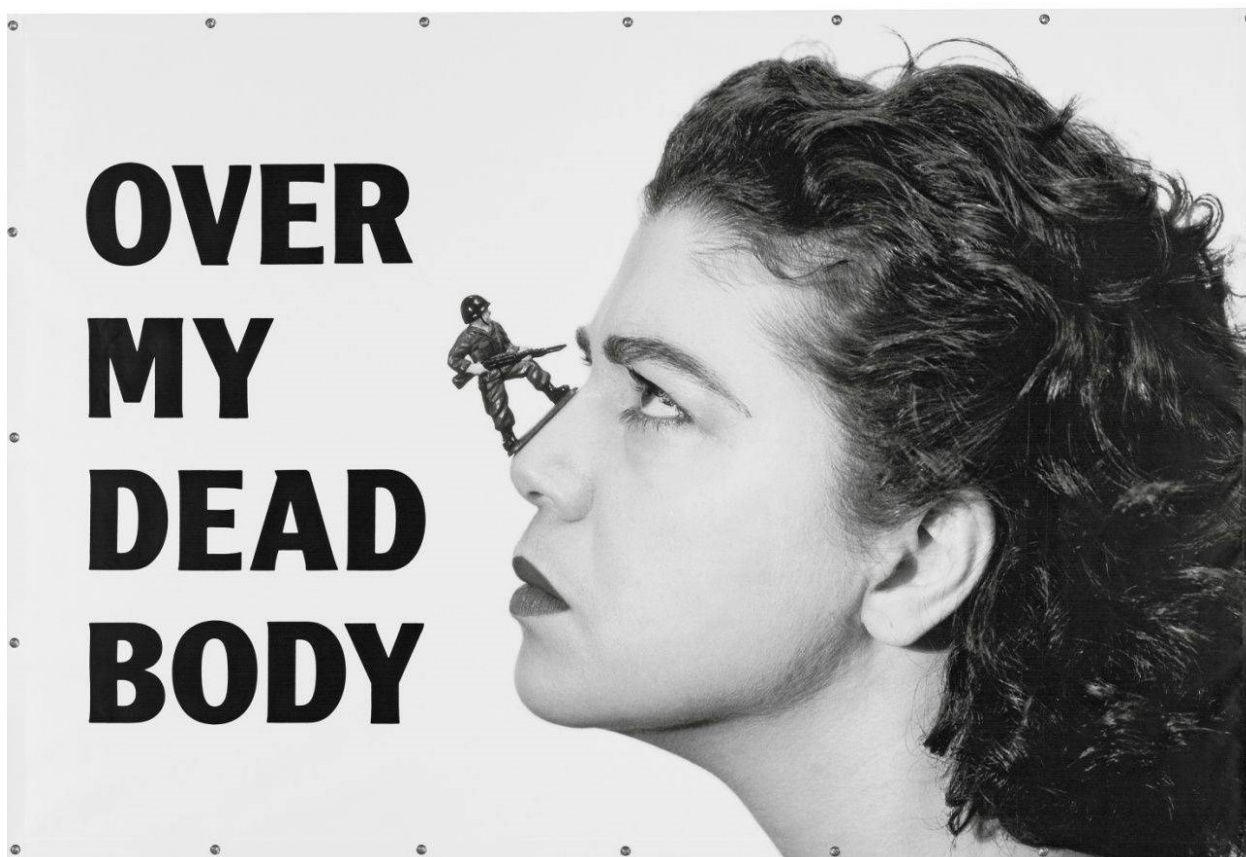


Fig. 2: Over my dead body, Mona Hatoum, 1988. Fonte: <https://www.artsy.net/artwork/mona-hatoum-over-my-dead-body-6>.

Quanto ao texto, *Beware of the man* mantém o tipo, largo e constante, em caixa alta e com anatomia uniforme. Essa escolha busca traduzir a ideia de força e estabilidade. A diagramação também ressalta a estabilidade da forma, uma vez que está alinhada com o corpo dos personagens em cena. Simultâneo, o degradê da colorização tipográfica alivia a rigidez induzida pelas formas quadriláteras do tipo e da diagramação. Desse modo, cria uma atmosfera de constância e suavidade, enriquecendo o significado da obra sem perder de vista o diálogo com a tipografia do trabalho de Hatoum.

3. Problemas de garotas

A Mulher Maravilha (*Wonder Woman*) é um dos grandes ícones do sexo feminino da cultura pop. A primeira aparição da heroína das histórias em quadrinhos foi na revista norte-americana *All Star Comics #8*, em dezembro de 1941. Publicada pela editora DC Comics, costuma-se dizer que a personagem integra a trindade de heróis mais famosos do mundo: Super Homem, Batman e Mulher Maravilha.

A importância da personagem é tanta que, em 2016, a heroína chegou a ser cogitada como embaixadora honorária da Organização das Nações Unidas (ONU) no lançamento de um novo plano global de desenvolvimento sustentável, voltado para o empoderamento das mulheres e das garotas. Na ocasião, a nomeação vinha ao encontro das comemorações dos 75 anos da criação da personagem. Alguns meses depois a nomeação foi rejeitada sob o argumento de que a personagem era explicitamente sexualizada⁵.

A Mulher Maravilha dos quadrinhos foi criada por William Marston (1893-1947), que vivia, à época, um casamento aberto com a esposa Elizabeth Holloway e a companheira Olive Byrne. Defensor da igualdade entre os gêneros e adepto do poliamor, Marston criou a personagem inspirado nas suas esposas: dizem que a Mulher Maravilha tinha a força de Elizabeth e vestia os braceletes característicos de Olive. Criada em plena Segunda Guerra Mundial, a heroína surge em um cenário no qual os homens deixavam o país para guerrear e as mulheres começavam a entrar no mercado de trabalho. Nesse contexto histórico, a personagem foi bastante oportuna como ícone pop, combinando a emancipação feminina com roupas que remetiam à bandeira dos Estados Unidos da América e ao nacionalismo típico da época.



Fig. 3: Problems of girls, Havane Melo, 2016.

Utilizando-se da força desta personagem, a obra *Problems of Girls* (2016, figura 3) questiona o espaço e as necessidades das mulheres em uma fotografia ficcional,

construída desde o posicionamento dos objetos no cenário à granulação obtida na imagem. O símbolo da Mulher Maravilha aparece em destaque numa peça do vestuário íntimo feminino, de modo a valorizar a força, delicadeza e cuidados especiais típicos de sua fisiologia. Desta forma, utilizando recursos valorizados pela publicidade – logomarca, ícone da cultura pop e *slogan* –, esse trabalho de arte contemporânea pretende valorizar o empoderamento feminino e, ao mesmo tempo, dar lugar de destaque para as problemáticas características desse universo.

Ed Ruscha, artista que também foi referência para *Problems of girls*, é um ícone da *pop art* produzida por volta da década de 1980. Trabalhou com palavras e frases, utilizando diversas famílias tipográficas. Em suas obras, faz referência ao universo feminino e à publicidade por meio de palavras isoladas ou sentenças sobre imagens. Como uma das principais referências para esse trabalho, cito sua obra *Dublin* (1959), na qual o artista utiliza um trecho da história em quadrinho *Little Orphan Annie*, criada por Harold Gray em 1924, bastante popular no EUA e publicada em formato de tira de jornal até 2010.

O excesso de granulação na fotografia foi inspirado em *Hope* (1998, figura 4), outra obra de Ed Ruscha. Já a alusão ao universo feminino veio de uma obra chamada *"Problem" Girls* (1985): um trabalho de pigmento seco sobre papel, composto apenas de letras brancas sobre fundo em cores, numa tipografia semelhante à utilizada em *Woman on fire* (2008).



Fig. 4: Hope, Ed Ruscha, 1998. Fonte: <https://edruscha.com/works/hope-5>.

A aproximação do meu trabalho com a obra de Ruscha é de percepção relativamente fácil, posto que, diferente das artes clássicas, seu trabalho utiliza de recursos

digitais para a composição de quadros com textura e tipografia. A aplicação de ferramentas publicitárias também se tornou um elo de aproximação entre a produção de Ruscha e a minha.

A experimentação fotográfica é um recurso que procuro utilizar conscientemente já há alguns anos e venho tentando me aprimorar em suas possibilidades. O contato com as fotografias de vanguarda - como as de David Hockney, por exemplo - me apresentou às novas possibilidades de busca do experimentalismo e não da perfeição técnica. Primeiro, o controle do instrumento, a câmera. Depois, a deturpação de seus conceitos idealizados, que costumam produzir imagens assépticas e repetitivas. Nesse contexto, não me importa a veracidade da cena e, sim, a mensagem a ser passada pela imagem inteiramente construída, desde a composição física do cenário e do aproveitamento da luz natural até a manipulação digital da fotografia obtida, ressaltando texturas e ideologias.

4. Bandida

Outro exemplo autoral que trazemos à baila é *Bandida* (figura 5), obra de 2017. Desta vez, a fotografia de quadro-vivo nos apresenta a um boneco da personagem Uhura (versão baseada na atriz Zoë Saldaña, em sua interpretação de 2009) principal personagem feminina da série televisiva *Star Trek*, criada por Gene Roddenberry (1921-1991) e exibida pela primeira vez em setembro de 1966. A personagem é interpretada pela atriz negra Nichelle Nichols (1932). Naquela época, a personagem apareceu como força feminina na trama espacial, que era essencialmente focada em uma tríade de homens, formada por Capitão James Kirk (interpretado por William Shatner, 1931), Sr. Spock (Leonard Nimoy, 1931-2015) e Dr. McCoy (DeForest Kelley, 1920-1999).

Como era de se esperar, a personagem feminina daqueles anos não era protagonista da trama e, geralmente, sua importância na narrativa resume-se ao controle das comunicações e domínio de idiomas dos diferentes povos que habitavam o espaço imaginário da série. Mais tarde, em 2009, Uhura reaparece no longa-metragem dirigido por J. J. Abrams, desta vez interpretada pela jovem atriz Zoe Saldaña. No novo filme, Uhura vive um romance com Spock.

Fig. 5: *Bandida*, Havane Melo, 2017.



Outrossim, a fotografia em questão também é uma referência ao filme *Foxy Brown* (EUA, 1974), dirigido por Jack Hill e pertencente ao gênero blaxploitation. A atriz negra Pam Grier interpretou a heroína homônima do filme, em uma narrativa cheia de elementos de ação, que normalmente não são protagonizados por mulheres. Mais de duas décadas depois, o diretor Quentin Tarantino adaptou o romance *Rum Punch* (1992), de Elmore Leonard, para os cinemas. O resultado é o filme policial *Jackie Brown* (EUA, 1997, figura 6), uma homenagem de Tarantino à *blaxploitation*⁶, cuja protagonista é Pam Grier.

Em minha leitura dessas duas obras cinematográficas, procurei chamar a atenção para a força do protagonismo feminino negro, que gradativamente vem sendo mais explorado pela cultura pop. Em apoio à reflexão, foi usada a fonte *Seventies*, desenvolvida pelo designer Maximiliano R. Sproviero, em 2015, a qual é uma referência direta ao contexto cultural nos anos 1970.

A escolha do título da obra, *Bandida*, refere-se à ressignificação de palavras que, originalmente de cunho pejorativo, vêm tomando outros sentidos à medida que são assumidas pelos grupos que deveriam ser alvo das ofensas. A gíria “bandida”, antes utilizada apenas em tom depreciativo (a mulher que trama, rouba, mente, trai), assume agora um novo sentido, resultando na mulher que toma para si as rédeas de uma posição social. A figura feminina deixa de se assumir como donzela indefesa para se colocar no lugar de agressora, forte e resistente, capaz de ser sujeito ativo e

⁶ Gênero cinematográfico, surgido no início dos anos 1970, que prioriza a participação de diretores e atores negros em papéis de destaque, criando um novo ponto de vista para interpretações de figuras do imaginário social, tais como policiais, gangster, entre outros. Nos roteiros da blaxploitation, instituições oficiais são indignas de confiança e os heróis resolvem seus conflitos à margem da sociedade. O gênero desenvolve-se como uma crítica bem humorada, em decorrência da apropriação do dispositivo cinematográfico, como forma de inserção e visibilidade para a cultura negra.

independente dentro de seu circuito de convívio.

5. Impaciência brutal



Fig. 6: Cartaz de Jackie Brown, de Quentin Tarantino, 1997. Pam Grier ao centro. Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0119396>.

Ainda em torno do debate da posição da mulher na sociedade contemporânea, temática iniciada em meu trabalho em 2016, dessa vez trago, além do tom publicitário na estética e tipografia, uma iluminação experimental, composta por um jogo de luz com três pontos, produzindo um conjunto de sombras que busca ressaltar o suspense da cena produzida.

O conceito de *Impaciência brutal* (figura 7), trabalho de 2018, pauta-se na linguagem do corpo feminino, enquanto tece uma crítica social ao posicionamento frequentemente imposto a esse corpo. Imposição esta que percorre desde o apelo comercial como estímulo de desejo até a falsa interpretação de propriedade, que fez com que o corpo feminino fosse posto a julgamento e muitas vezes encarado como objeto de posse ao longo da história da arte e da publicidade. Assim, embasado na onda feminista de autoempoderamento por meio da exposição do corpo real sem julgamentos, a obra visa destacar a autonomia da mulher como ente social, afetivo e sexual.

Fig. 7: Impaciência Brutal, Havane Melo, 2018.



A construção da obra é baseada na pesquisa imagética de dez personagens femininos que compõem o universo de três filmes declarados como homenagem, em forma de paródia, ao subgênero cinematográfico conhecido como *gore*. Este termo é utilizado para designar os filmes de horror, produzidos principalmente na década de 1970, que privilegiam cenas de forte impacto visual. Neles, transbordam cenas de membros sendo amputados, acidentes impressionantes, tiros com armas de alto calibre e outras violências visuais, geralmente com abundante presença de sangue e efeitos cinematográficos. Sua estética busca perturbar o público, despertando emoções através de narrativas visuais impactantes, sustentadas por enredos e heróis inusitados.

Os filmes utilizados como referências principais para este trabalho foram: *Grindhouse* (EUA, 2007), escrito, dirigido e produzido por Quentin Tarantino e Robert Rodriguez, com colaborações de Eli Roth, Rob Zombie e Edgar Wright; e *Machete* (EUA, 2010), dirigido por Robert Rodriguez e Ethan Maniquis.

Grindhouse é composto por duas narrativas. *Planeta Terror* (figura 8), dirigido por Rodriguez, mostra um grupo de pessoas enfrentando zumbis e militares. *Death Proof*, por sua vez, é dirigido por Tarantino e apresenta uma história em duas partes, nas quais um ator dublê, de personalidade misógina, usa seu carro como arma para agredir as vítimas mulheres.

Machete é a expansão de um trailer falso inserido no início de *Grindhouse*. Conta a história do ex-agente federal Machete Cortez, traído por seu chefe corrupto e posteriormente utilizado como peça-chave para retratar a comunidade mexicana nos EUA como terroristas.

Todas as películas trazem personagens femininas como ícones de extrema relevância para o enredo. Tais figuras ostentam um figurino representativo do imaginário erótico – por exemplo, a revolucionária e a líder de torcida – e incluem mulheres carregando armas e protagonizando cenas de violência extrema.

A construção da personagem fotografada em *Impaciência brutal* é, portanto, uma alusão ao universo sobre o qual esses filmes foram desenvolvidos, o que pode ser evidenciado pelo figurino, pela arma em punho, pela postura de ataque da sombra na parede e pela frase cautelosamente escolhida para induzir a interpretação de quem assiste ao filme.



Fig. 8: Planeta Terror, dirigido por Robert Rodriguez, 2007. Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt1077258>.

A personagem central apresenta-se como impessoal, sem fisionomia característica, porém, com expressiva linguagem corporal. Todos os elementos que compõem o conceito da obra, como figurino, postura e iluminação, são inspirados nos filmes citados e no cinema de terror, destacando armas e a eminência constante de uma ação violenta. O trabalho também é fruto de pesquisas sobre as dez principais personagens femininas que compõem as narrativas de *Grindhouse* e *Machete*, incluindo figurino, posturas corporais, atitudes e armas, bem como a ênfase na autonomia do corpo e na disponibilidade de movê-lo em direção a situações extremas, brutais.

Trata-se, portanto, de uma disposição ao enfrentamento, se necessário, pois, dentre as personagens citadas, prevalece a autonomia das ações. Tais características costumam aparecer nas obras dos dois cineastas, ainda que varie em intensidade, indo da apresentação mais discreta, como em *Jackie Brown*, ou acentuada, como em *Sin City: A dama do pecado* (EUA, 2005). Nestes filmes, há diferentes referências à cultura pop, como história em quadrinhos, mangás, kung fu, faroeste, *trash*, etc.

Em *Impaciência brutal*, busquei destacar a violência sutil e silenciosa, gerando

suspense e deixando a imaginação do observador chegar às suas próprias conclusões. Com isso, procurei incitar considerações acerca de conceitos como violência, corpo, autonomia e o poder de decisão da mulher em sua jornada para conquista e manutenção da independência.

Em relação à tipografia, foi usada a família tipográfica *Georgia*. Classificada como fonte tipográfica de serifa transitória, ela foi projetada em 1993 pelo designer Matthew Carter, também criador da família *Tahoma*. A partir de 1996, *Georgia* passou a fazer parte da Microsoft e foi lançada dentro da coleção de fontes essenciais para Web. Sua serifa possui partes mais finas, que induzem a sensação de leveza e elegância ao texto. Considerada uma das fontes com serifa mais populares do mundo, ao lado da *Times New Roman*, *Georgia* foi escolhida pelo seu visual mais leve, clássico e familiar, o que auxiliou na descrição e estabilidade visual da imagem. Deste modo, não disputa a atenção do observador com os demais elementos da cena.

Conclusão

Esse artigo buscou apresentar a relação entre tipos, fotografia e arte contemporânea em minha produção autoral, apontando para artistas que utilizaram tais linguagens em seus trabalhos e são referências marcantes para minha pesquisa em poéticas. Como norte para a execução dos trabalhos práticos, apoiei-me nas autoras Ellen Lupton e Charlotte Cotton, com suas pesquisas nas áreas de design e fotografia contemporânea, respectivamente. Através delas, procurei incorporar a letra como elemento de expansão narrativa, interferindo diretamente na criação fotográfica ficcional que venho desenvolvendo desde 2016.

Ainda sobre os referenciais, foi apontada a filmografia utilizada para criação dos conceitos, ressaltando o protagonismo feminino das personagens selecionadas e trazendo à tona o contexto cinematográfico das décadas de 1970 e 1980, em relação à estética e ao período de produção das obras de referência. Ademais, o texto é permeado de referência à cultura pop em várias linguagens, principalmente do cinema e das histórias em quadrinhos. Como fio condutor das fotografias apresentadas, trouxe questões de ordem feminina como a posição do corpo da mulher e da ressignificação de palavras e gírias na sociedade com base na atuação política e reconhecimento de sua autonomia.

Com este artigo, espero ter esclarecido pontos relevantes para minha produção autoral em arte contemporânea e também ter apresentado outras formas de construção fotográfica, considerando o protagonismo do corpo feminino por um caminho até então pouco explorado, no qual corpos e significados são retratados de forma não convencional e enriquecidos por reflexões políticas, sem o objetivo de agradar o olhar acostumado com a nudez.

Referências bibliográficas

Blaxploitation: o gênero que obrigou o mundo a notar os negros. Associação Brasileira de críticos de cinema. Disponível em: <https://abraccine.org/2011/11/20/blaxploitation-o-genero-que-obrigou-o-mundo-a-notar-os-negros/>. Acesso 13 abr. 2019.

COTTON, C. *A fotografia como arte contemporânea.* São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

_____. *Photography is Magic.* New York: Aperture, 2015.

COMPARATO, D. *Da criação ao roteiro: teoria e prática.* São Paulo: Summus, 2009
 Duas abordagens clássicas de fotografia e tipografia que influenciaram o design moderno. Revista Shutterstock. Disponível em: <https://www.shutterstock.com/pt/blog/duas-abordagens-classicas-de-fotografia-e-tipografia-que-influenciaram-o-design-moderno>. Acesso 13 abr. 2019.

LUPTON, E. *Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes.* São Paulo: Cosac Naify, 2006.

RANCIÈRE, J. *O espectador emancipado.* São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

SIMMONS, M. *Como criar uma fotografia.* São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

ZAMBONI, S. *A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência.* Campinas, SP: Autores Associados, 2006.

A Escola Suíça. *Tipógrafos.* Disponível em: <http://www.tipografos.net/designers/escola-suica.html>. Acesso 13 abr. 2019.

Submetido em: 18/04/2019

Aceito em: 29/01/2020