

MEMÓRIA E INVENÇÃO EM HISTÓRIA NATURAL

Intervenção artística em contexto museológico

Fabrizio de Matos Scoditti

(versão provisória)

Dissertação apresentada para obtenção
do grau de Mestre em Escultura

Orientação: Mestre António Melo Fernandes
Co-orientação: Licenciado Vitor Almeida

U. PORTO



FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

ÍNDICE

5	Resumo
7	Abstract
9	Introdução
11	Perspectivas do museu
17	Gabinetes de Curiosidades
23	Taxidermia
27	Registo de História Natural
37	Animais na História de Arte
44	O Rinoceronte de Dürer
45	Sombras da Memória / Sinistro
53	Cerebus e Variações
53	Introdução
55	Plasticina
58	Cereberum
60	Armazenamento
64	Ruína
67	Conclusão
69	Referências
69	Índice de imagens
71	Bibliografia consultada
71	Revistas
71	PDFs
71	Filmografia

RESUMO

O tema desta dissertação gravita em torno do Museu de História Natural ou de Zoologia, enquanto suporte de reflexão e contemplação e espaço de intervenção artística.

Esta escolha resulta de questões que este espaço desperta no meu processo artístico, e como estas podem contribuir na pesquisa de outras perspectivas de reflexão artística e do espaço museológico.

A dissertação aborda temas que expõem o conflito entre o pensamento racional e o emocional que o Museu de zoologia parece suscitar, e de que modo isso potencia o processo artístico. Refletir como este espaço se relaciona com as artes plásticas, e de que forma a investigação converge na componente teórica-prática, para a escultura Cereberus, o cão de três cabeças, que será exposto no Museu de Zoologia Augusto Nobre.

ABSTRACT

The theme of this dissertation gravitates toward the Museum of Natural History or the Museum of Zoology, as the basis for reflection and contemplation, and as a space suitable for artistic intervention.

The choice results from questions this space awakens/ arises in my artistic process, and in the way these issues may contribute to the research of other perspectives of artistic reflection and of the space of the museum itself.

The dissertation approaches themes that expose the conflict between the rational and the emotional thinking that the Museum of Zoology seems to elicit, and also the way it potentiates the art process. It aims to do a reflection on the way this space relates to the Visual Arts and on the way the research meets the theoretical and practical components in the sculpture *Cerebreus*, the three-headed dog, which will be exhibited in the Augusto Nobre Museum of Zoology.



1. Pormenor de exemplar embalsamado no Museu Augusto nobre, arquivo próprio

INTRODUÇÃO

Quando iniciei esta pesquisa, lembrando a primeira vez que visitei o Museu de História Natural de Coimbra, não percebi onde é que residia o meu fascínio e a vontade de intervir neste espaço tão particular. Um espaço de carácter científico, e racional, que desafia as nossas emoções.

Achei mesmo, depois de encontrar algumas respostas, que seria importante saber de que forma é que este espaço afeta os que o habitam ou visitam, e ainda até que ponto, é que este espaço do científico e do racional, poderá suscitar outras impressões ou estados de espírito.

Alguém em visita ao museu Augusto Nobre, no actual edifício da Reitoria da Universidade do Porto, é confrontado com uma grande coleção de animais embalsamados, ao longo destas duas salas do museu, distribuídos dentro e fora de vitrinas, e, apesar de se tratar de um espaço de carácter científico, o visitante não é indiferente ao ambiente que o rodeia.

Sentimo-nos à deriva entre tantos espécimes de tão variados tamanhos e formas, espécimes esses, que se encontram imóveis no silêncio e nas mudanças de luz destas salas. O sinistro, a morte, os medos, o fascínio que os espécimes despertam, fazem deste museu um lugar extraordinário, para a reflexão e criação artística. Daqui resulta, o objeto escultórico, *Cerberus*, o monstro mitológico, que pretende refletir as principais questões que o tema do Museu, suscita no meu trabalho enquanto artista plástico e no contexto do Mestrado de Escultura.



2. vista de uma das salas do Museu Augusto Nobre, arquivo próprio

PERSPECTIVAS DO MUSEU

A origem etimológica do termo Museu, é derivado do grego *mouseion*, “templo das musas”, ou “lugar onde moram as musas” e caracterizava um local dedicado às artes e ciências.

O museu define-se como um espaço aberto ao público, que adquire, estuda, e expõe testemunhos materiais do homem e do seu meio, com fins lúdicos e educacionais para a sociedade em geral. Existem vários tipos de museus: museus arqueológicos; museus de ciências; museus de técnicas e materiais; museus etnográficos; museus militares; museus de arte; casas-museu; ecomuseus e outros.

A relação com este Museu Augusto Nobre tem um propósito didático, de evocação científica e histórica, mas o posicionamento emocional é inevitável, quando confrontamos a nossa memória de infância (e as histórias abundantes de animais), com a formação académica e toda a iconografia que recorre a animais e monstros míticos. Gostaria de falar da história deste museu em particular, já que será nele a minha intervenção prática. Infelizmente, existe pouca documentação escrita sobre o museu e quase nada sobre o seu fundador, o Professor Augusto Nobre. Sabe-se no entanto, que o seu período mais rico, corresponde à data da sua fundação, altura em que o museu tinha mais capacidade para investir, fazendo exposições e adquirindo algumas das peças que hoje podemos ver, bem como outras oferecidas pelo Museu Bocage em Lisboa.

O Museu de História Natural da Faculdade de Ciências do Porto existe desde 1996, com a entrada em vigor dos actuais Estatutos da Faculdade. Compreende diferentes pólos que correspondem aos núcleos museológicos dos anteriores estabelecimentos. Estes pólos que deram lugar aos actuais Departamentos de Botânica, de Geologia e de Zoologia e Antropologia. O Museu compreende: Museu de Mineralogia Montenegro de Andrade, Museu de Antropologia e Pré-História Mendes Corrêa, Museu de Paleontologia Wenceslau de Lima e o Museu de Zoologia Augusto Nobre.

O Museu Augusto Nobre, parece ser em grande parte fruto da vontade deste professor que enquanto Ministro da Educação, era também apaixonado pelas biológicas. Só uma pessoa verdadeiramente apaixonada pelas ciências biológicas poderia ser convidado a integrar a Academia das Ciências. Que tipo de pessoa poderia ter reunido tal coleção? Seria um simples Naturalista? Título carinhoso que se atribuía às pessoas que se interessaram por toda a biologia. Seria um sério investigador? Que provas terá dado a Bocage para o escolher? Porque é que não existe informação alguma em Portugal? Existem apenas os registos disponíveis no *site* na *web* da academia. Augusto Nobre pertenceu como membro da Academia das Ciências, proposto por José Vicente Barbosa du Bocage, provavelmente o maior zoólogo português, com muitas obras publicadas: *A ornitologia dos Açores*, 1866; *Aves das possessões portuguesas d'África ocidental que existem no Museu de Lisboa*, da 1ª à 24ª lista, 1868 a 1882; *Lista dos répteis das possessões portuguesas d'África ocidental que existem no Museu de Lisboa*, 1866; *Notice sur un batracien nouveau du Portugal*, 1864; *Diagnose de algumas espécies inéditas da família Squalidae que frequentam os nossos mares*, 1864; *Peixes plagiostomos*, 1866; *Ornithologie d'Angola, 1881 and 1877 e Herpethologie d'Angola et du Congo*, 1895.

Julga-se existir uma ligação de Augusto Nobre a essa sociedade secreta, que é a Maçonaria. Existem especulações que mencionam ataques feitos à Maçonaria e às chamadas lojas, e da perseguição de que foram alvo, pelo que muitos registos poderão ter sido queimados. As colecções mais importantes conservadas neste espaço são representativas da diversidade de moluscos, insectos e aves de Portugal. Além destas, está exposto um importante acervo de aves e mamíferos, para além da notável coleção de insetos, originários na sua maioria da África e da América do Sul.

Parte da coleção existente no Museu Augusto Nobre, veio de uma outra chamada coleção Braga Junior, proveniente do agora edifício da Faculdade de Belas Artes do Porto, outrora Palacete Braguinha. Adquirido anteriormente por António Ribeiro Fernandes Forbes, foi habitado pela sua viúva, que terá vendido a outro Brasileiro, José Teixeira da Silva Braga (1811-1890), que aí residiu até falecer. O herdeiro José Braga Júnior, o segundo dos *braguinhas* portuenses, exerceu o cargo de Vice-cônsul do Brasil no Porto, e seria um grande entusiasta da biologia, já que era dono de uma coleção de espécies exóticas.



3. Mr. Imperato with his son, showing visitors his amazing "wonder room.", Nápoles, Itália, 1599

Esta colecção era constituída por insectos, aves, mamíferos e alguns répteis e conchas.

Não se sabe quase nada sobre o resto das colecções do Museu, sabe-se apenas que existe uma publicação sobre Aves do Museu de Rei Junior, mas mais nada.

Parece que tudo está envolto num nevoeiro misterioso, em torno deste Museu. Uma pérola misteriosa do saber científico e do academismo, que continua a brilhar com o seu espaço a colecção, sem que se saiba da totalidade da origem do seu espólio. No fundo, este museu diz-se capricho de alguém que desejava para a sua cidade um museu de história natural, apesar de existirem os de Coimbra e Lisboa. Ainda bem.



4. Macaco no Museu Augusto Nobre, arquivo próprio, 2011

Gostaria de deixar a minha leitura do Museu Augusto Nobre que, de alguma maneira, cruza todos estes temas de que já falamos e outros que ainda abordaremos. O acesso a este museu, é feito através de um átrio que inclui vitrinas com alguns exemplares de animais e minerais, para logo seguirmos na primeira sala onde será colocada a escultura produzida como base deste Mestrado.

Esta sala parece ser tido uma intervenção mais recente. Os expositores são recentes e a luz distribui-se de um modo elegante iluminando os exemplares expostos, que se encontram cuidadosamente colocados em vitrinas. A maior parte destes exemplares, são oriundos do nosso território nacional. Parecem bem organizados, com diferentes espécies distribuídas, sendo que alguns animais de maior tamanho estejam em vitrinas individuais. Ainda na primeira sala, podemos olhar para cima e verificar que um corredor rodeia a sala num plano superior. Ali, estão colocados alguns veados e macacos em posições dramáticas com as suas bocas escancaradas, como se se movimentassem em troncos do seu *habitat* natural. Precisamos de entrar na segunda sala para termos acesso ao piso superior, por isso prosseguimos e entramos. A luz decresceu, velando mais os animais, que se encontram depositados em frascos escuros e em armários antigos e pesados. Nestes frascos e armários figuram exemplares de taxidermia mais antiga, algo deteriorada pelo tempo. Animais em diferentes poses, sucedem-se em diferentes planos que vão surgindo por entre reflexos dos vidros finos e antigos dos armários. A taxidermia deforma os animais, e os próprios vidros acentuam também essa deformação. Entre felinos e macacos, a atmosfera mudou, mas o esqueleto da baleia pendurado sobre as nossas cabeças, chama-nos à atenção novamente para os armários que

se seguem pelo piso superior, com um grande arquivo de espécies que povoam todas as paredes da sala, deixando apertadas as janelas que trazem a luz rarefeita. Muito belo! Ficamos com a impressão que, apesar de uma ligeira decadência, sugerida talvez pelos animais empoeirados pelo tempo e conservados dentro das vitrinas, este espaço remete-nos para os salões das maravilhas, os gabinetes de curiosidades. Esta evocação também se deve ao facto desta sala ter uma escala reduzida, se compararmos com salas muito maiores de outros museus(com as mesmas características), no nosso país. Exemplo disso é o fantástico Museu de História Natural de Coimbra, mandado construir pelo Marquês de Pombal que se estende ao longo de várias salas todas elas de grande dimensão e beleza. Voltando ao Museu Augusto Nobre, para além da escala, a densidade de mobiliário antigo, dos animais e esqueletos que nos circundam e sobrevoam, faz dispersar a nossa atenção. A visita, ou o percurso, revela novos animais a cada instante que surgem por detrás de reflexos dos vidros das vitrinas, enquanto as madeiras rangem no chão, criando quase uma vertigem. Existem fotografias, documentos antigos e descrições. Parece uma viagem no tempo, do museu moderno, na primeira sala, à segunda sala que nos lembra um gabinete de curiosidades. Do ambiente experimentado, de silêncio, calma, quase religioso, o lado quase igreja como descreve PaulVallery, no seu texto de que falaremos mais à frente. O silêncio contribui, bem como a luz, para um lado mais primordial, relacionado com a morte e com a vida. Uma encenação de algo sinistro, de uma estranho encanto.

Existe um choque entre o que o Museu nos propõe e o que ele nos provoca, entre a diferença da informação dada através do seu conteúdo científico e dos sentimentos que se levantam em função deste mesmo conteúdo. Este é o impacto total que um Museu pode ter.

Durante o desenvolvimento deste mestrado tive o prazer de falar várias vezes com a Dr^a Luzia Sousa, sobre questões relacionadas com os Museus de História Natural e deste em particular, o Museu Augusto Nobre, bem como sobre bibliografia que me permitisse entrar neste contexto mais científico.

Foi com alguma surpresa que me apercebi, que ainda hoje estes museus recebem investigadores de todo o mundo que vêm observar os exemplares embalsamados aqui presentes. Também, alunos de diversas escolas visitam o museu com regularidade, tendo a Dr^a Luzia confessado que, frequentemente, assistia a estas visitas misturando-se com esses visitantes, observando, assim, as reacções manifestadas perante os mais diversos animais expostos. E acrescentou que, por vezes, interveio numa situação ou outra (com os mais novos principalmente) desmistificando os mitos e crenças que lhes são transmitidas das mais diversas maneiras. A sabedoria popular, inspirada em contos e outros mitos, contribui para estes medos que o homem tem perante alguns animais. A tradição cultural, sobretudo a tradição oral, segundo a opinião da Dr^a Luzia, tem um peso sobrestimado. Os contadores de histórias chegam a ter mais impacto que a própria televisão, mesmo não o sabendo. É o suficiente para descredibilizar muito trabalho feito por estes museus

que contribuem para a tal desmistificação dos medos e repelência em relação a algumas espécies. Contudo, pessoas com formação acadêmica, também não deixam de ser permeáveis a essa tradição cultural, que lhes transmitiu o medo por cobras, morcegos, e outros animais. Por curiosidade, uma das funcionárias do museu, que vigia há muitos anos as salas do Museu de Zoologia, ainda hoje lhe custa a proximidade com alguns exemplares. A própria literatura portuguesa, a própria religião dominante contribui, para estes mitos. A Bíblia, por exemplo, refere-se a animais como as andorinha e os morcegos, e as cegonhas como sendo criaturas malditas. Do estudo sobre as representações ligadas aos animais embalsamados, das entrevistas dos visitantes dos museus, mostrou a importância das características culturais, históricas e religiosas, que veiculam as apresentações científicas deste tipo de espécimes.

A Antrozologia trata precisamente a relação entre humanos e animais, e aqui, nesta dissertação, interessa a relação do público com os espécimes do museu. Interessa a transposição dos medos pelos animais vivos para aqueles que estão mortos no Museu. Como sabemos, o medo de animais apresenta-se como uma predisposição biológica que associa humanos e animais perigosos com terríveis consequências. Alguns animais continuam a provocar o nosso medo, de uma maneira irracional, já que foram perigosos para o homem desde tempos pré-históricos.

Estes medos são divididos em três categorias. A primeira categoria está associada ao medo de animais que estão directamente ou indirectamente relacionados com a propagação de doenças ou infecções (morcegos, ratazanas, ratos). A segunda categoria com aqueles animais que possuem características que se assemelham a estímulos primários como o nojo, evocado pelo muco ou fezes (cobras, lesmas, vermes). A última categoria, animais associados a lixo, doença, infecção (aranhas e baratas). Estes animais suscitam medos e repulsa, mesmo quando se encontram mortos e taxidermizados. Esta perspectiva irracional prevalece mesmo neste espaço criado em parâmetros científicos e do racional, a par da lógica científica do aprofundamento do conhecimento, a atração que exerce sobre o público mantém-se intacta e refunda o espaço museológico.



5. Gabinete de curiosidades, Domenico Remps, 1690

GABINETES DE CURIOSIDADES

Existem textos sobre os primeiros gabinetes de curiosidades onde se bebia e fumava, como numa festa ou cenário de livres leituras sobre as maravilhas expostas. Pelo contrário, os museus modernos, espaços cientificamente e organizadamente evoluídos, retiram imaginação através das suas descrições pormenorizadas, de rigor científico, longe da livre interpretação, própria dos velhos gabinetes de curiosidades, onde a ordem das coisas depende, de preferências, da ordem estética ou de espaço, abrindo as portas à imaginação.

A ciência moderna nasce do Iluminismo do século XVIII, mas nasce de uma herança que o tempo acumulou. Nasce, se quisermos, da vontade de organizar o mundo para o conhecer e perceber numa ordem temporal e histórica, numa organização taxonómica do mundo, uma narrativa temporal.

«Não gosto tanto dos museus. Muitos são admiráveis, nenhum é delicioso. As ideias de classificação, conservação e utilidade pública, que são justas e claras, guardam pouca relação com as delícias. Ao primeiro passo que dou na direcção das belas coisas, retiram-me a bengala, um aviso me proíbe de fumar.

Já enregelado pelo gesto autoritário e a sensação de constrangimento, penetro em alguma sala de escultura na qual reina uma fria confusão. Um busto ofuscante aparece entre as pernas de um atleta de bronze. A calma e as violências, as futilidades, os sorrisos, as contraturas, os equilíbrios mais críticos carregam uma

impressão insuportável. Estou em meio a um tumulto de criaturas congeladas, cada uma exigindo, sem obtê-lo, a inexistência de todas as outras. E não me refiro ao caos de todas essas grandezas sem medida comum, à mistura inexplicável de anões e gigantes, nem mesmo a esse breviário da evolução que nos oferece tal ajuntamento de seres perfeitos e inacabados, mutilados e restaurados, monstros e dignitários..»¹

¹ VALÉRY, Paul, *Le problème des musées*, In: HYTIER (1960), Jean (Ed.). *Paul Valéry, Oeuvres II*. Paris, Éditions Gallimard, p. 1290 - 1293

Esta citação, deixa-nos perceber o sentimento de Paul Vallery, de ambiguidade face à modernidade, sentimento revelado no texto melancólico que faz da visita às galerias povoadas de “solidões céreas” do Museu do Louvre.

Para Valéry, o museu é um espaço de «visões mortas», mas é, também, conforme observou Theodor Adorno, a respeito do autor em seu ensaio *Museu Valéry-Proust*, o lugar mais propício a uma percepção crítica da arte na «nossa realidade catastrófica»². Tanto Proust como Valéry, afirma Adorno, pensam o museu como figura da morte. Apenas a experiência profunda dessa morte é capaz, para ambos, de abrir possibilidades para a arte no presente.

² ADORNO, Theodor W., "Valéry Proust Museum," *Prisms*, trans. Samuel and Sherry Weber, 175-85 (Cambridge: MIT Press, 1996), p. 181.

Esta citação, parece pertinente, já que remete-nos de alguma maneira para o museu de história natural e para os gabinetes de curiosidades.

Os gabinetes de curiosidades destacam-se do ponto de vista histórico, já que são eles que estão na origem dos actuais museus científicos. Outra ideia presente, é que os gabinetes, são frutos dos impulsos de pessoas que desejavam coleccionar, que tinham vontade de adquirir para a sua colecção estes objectos fenomenais, como acontece com o mercado de arte e os seus coleccionadores hoje em dia.

Os antigos coleccionadores eram motivados pela posse. Não só a posse de conhecimento como do objecto de conhecimento. As colecções ou os objectos não servem unicamente para dar a conhecer, trata-se aqui de deter o conhecimento, deter esse poder, essa vontade de conhecimento, de adquirir mais, acumular e abandonar. E, como nas colecções de arte contemporâneas, os gabinetes também aumentavam ou mudavam continuamente. Novas maravilhas, novas espécies dão lugar a outras, originando cruzamentos de territórios longínquos com outros mais familiares.

No século XVI, surgem os Gabinetes de Curiosidades, coligidas por coleccionadores, que nestes salões, guardavam exemplares de história natural, trazidos de expedições ao Novo Mundo. Um acervo com estas características, tem um potencial histórico que nos ajuda a perceber o mundo natural, como se tratasse de Ciência. Os objectos que neles figuravam, tornaram-se objectos iconográficos, acabando por se transformarem também, em imagens do nosso imaginário, imagens mentais, imagens culturais, onde a emoção funciona como fixador na nossa memória individual e colectiva.

Durante a nosso trajeto como indivíduos, vamos preenchendo o nosso imaginário com memórias, acabando muitas delas por ser passadas a um colectivo. A cultura usa a imagem para traçar o seu destino, e a ilustração científica faz parte desse

imaginário que incluiu também seres fantásticos, oriundos de lendas e ditos populares. Exemplos disso são, a Hidra, ser de sete cabeças, o Cereberum, cão de três cabeças, o Centauro, os Ciclopes, e o Minotauro.

As expedições feitas nos séculos XV a XVII, trazem uma nova visão do mundo, acrescentando ao nosso inventário Europeu de História Natural, inúmeras novidades e espécies novas. Este exotismo despertou o entusiasmo para os Gabinetes de Curiosidades.

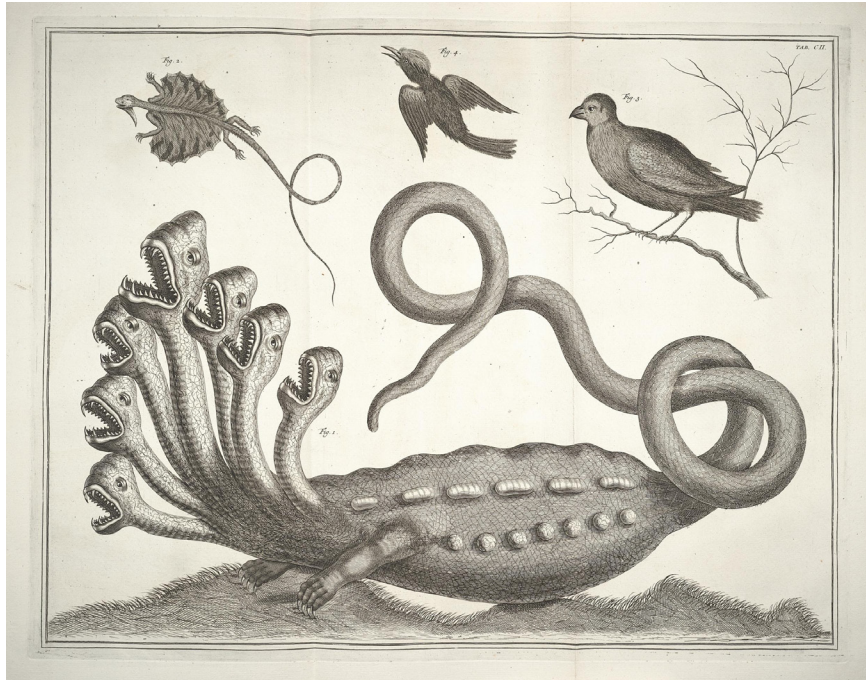
O carácter efémero destas colecções, já que foram desaparecendo, obrigava os colecionadores, ao contínuo registo e inventário das peças. Os exemplares de taxidermia, muito primitivos, eram muito sensíveis á degradação, muitos destruíam-se , outros perdiam o interesse face a exemplares mais recentes ou de maior pertinência. A importância da noção de arquivo e da homogeneização das listas, é outro passo importante para a ciência moderna.

Já percebemos que estes gabinetes de curiosidades, quartos maravilha ou *Wunderkammer*, como são também conhecidos, são muito ecléticos e simbolizavam o sonho de conhecimento científico, utopicamente representado por Francis Bacon na Nova Atlântida(1627). Este político, ensaísta e filósofo, ocupou-se com a metodologia científica, sendo considerado por muitos o pai da ciência moderna. A sua câmara de maravilhas, tinha características muito especiais. Não tinha objectos naturais, mas sim objectos do engenho humano.

É durante o Renascimento que as maravilhas deixam de ser somente objectos de locais distantes, a sua condição fantástica ou mitológica, mistura-se agora com crâneos e esqueletos, e outras partes do corpo humano. As curiosidades do corpo humano passam a ter destaque, abandonando o seu secretismo para abraçar uma perspectiva mais laica e de carácter mais científico.

É introduzido o tema da física. Apesar de bizarra, se comparada com a física dos tempos de hoje, a obra do jesuíta Caspar Schott (1602), *Physica Curiosa*, na qual descreve todas as monstruosidades «físicas» conhecidas naquela época, e que constitui exemplo da aproximação científica do tema da física. Não deixa por isso de ser muito importante esse interesse ou curiosidade por estes aspetos invulgares da física, estas monstruosidades humanas, aparecem junto de demónios, anjos, e outros animais. Os animais exóticos, como a girafa o elefante, lembravam os seres dos bestiários, pelo seu tamanho e proporções bizarras, originando descrições algo confusas. Mesmo desta maneira, estes autores deram grande contributo á ciência biológica, sendo que, as suas ilustrações eram elencos maravilhosos.

Em algumas das colecções, como por exemplo, a de Pedro o Grande, (XVI para XVII) em São Petersburgo, encontravam-se fetos monstruosos, conservados em álcool. Nas colecções de ceras da Specola de Florença, maravilhas anatómicas, surgem como obras-primas, reproduções fiéis de corpos esventrados, «numa sinfonia que diminui gradualmente do cor-de-rosa ao vermelho sombrio e ao bruno das vísceras, dos fígados, dos pulmões, dos estômagos e dos baços»³



6. Hydra, from Volume One of 'Locupletissimi Rerum Naturalium Thesauri' by Albertus Seba, 1734

Das *wunderkammer*, restam as representações pictóricas ou gravuras dos seus catálogos. Por vezes, eram apenas pequenas prateleiras, às centenas, reunindo pedras, conchas, esqueletos de animais curiosos, bem como outras obras-primas de taxidermia capazes de produzir animais que nunca existiram. Outra vez são armários, como museus em miniatura, muito compartimentados reunindo achados. Achados esses que, retirados ao seu contexto original, parecem contar histórias impossíveis.

"Graças a catálogos como o *Museum Celeberrimum*, de Sepibus, de 1678, e o *Museum Kircherianum*, de Bonanni, de 1709, ficamos a saber que, na colecção reunida por Kircher no *Collegio Romano*, constavam estátuas antigas, objectos de culto pagãos, amuletos, ídolos chineses, tábuas votivas, cinquenta encarnações de brama, inscrições tumulares romanas, lâmpadas de óleo, anéis, fivelas, pulseiras, pesos, aldrabas, pedras e fósseis. Além disso podem ser encontrados cinturas de indígenas brasileiros, enfeitadas com os dentes das vítimas devoradas, pássaros exóticos e outros animais embalsamados, um livro do Malabar feito de folhas de palma, artefactos turcos, balança chinesa, armas bárbaras, frutos indianos, um pé de múmia egípcia, fetos com idades compreendidas entre os quarenta dias e os sete meses, esqueletos de águias, poupas, gralhas, tordos, macacos do Brasil, gato com rato, toupeira, porco-espinho, rã, camaleão, tarantula, cabeça de hipópotamo, corno de rinoceronte, cão monstruoso num vaso, imerso numa solução balsâmica, ossos de gigantes, instrumentos musicais e matemáticos, projectos

de experiências acerca do movimento perpétuo, autómatos e outros dispositivos modelados nos mecanismos de Arquimedes e Héron de Alexandria, parafusos do primeiro, dispositivo catóptrico octogonal que multiplica um modelo á escala de um elefante «até restituir a imagem de uma manada de elefantes que parecia ter sido captada em toda a Àsia e em toda a África»³, máquinas hidráulicas, telescópios e microscópios com observações microscópicas de insectos, globos, esfera armilar, astrolábios, planisférios, relógios de Sol, hidráulicos, mecânicos, magnéticos, lentes clepsidras, instrumentos para medir a temperatura e a humidade, pinturas e imagens várias de precipícios montanhosos, recessos dos vales, labirintos de bosques, ondas espumantes, voragens marinhas, colinas, perspectivas arquitectónicas, ruínas, monumentos antigos, batalhas, massacres, duelos, triunfos, edifícios, mistérios bíblicos, comentários poéticos das histórias e das efigies dos deuses.»⁴

Para os homens com espírito científico, ávidos de conhecimento, estávamos em plena Renascença, a época dourada do Homem, (época das descobertas, do conhecimento), estas câmaras foram uma «ajuda» preciosa, permitindo-lhes fazer estudos e pesquisas, contribuindo assim para o maior desenvolvimento a nível científico que a Humanidade conheceu (à época). No entanto, nesta época, também eram recolhidos objectos míticos (fantásticos), sendo possível encontrar, sangue de dragão seco, ou esqueletos de animais míticos. Bizarrias da natureza que os marinheiros relatavam, monstros lendários, deram origem a livros, como *Des monstres et prodiges*, de Ambroise Paré(1573), a *Histoire animalum*, de Conrad Gessner(1555), a *Monstrorum Historia*, de Ulisses Aldrovandi(1642), entre outros, que, apesar de incluírem estes monstros deram, ainda assim contributos muito importantes para o desenvolvimento das ciências biológicas.

O modo como se apresentavam as maravilhas, resulta de muitos factores como podemos imaginar, e penso neles como *misen scènes*, um cenário montado num espaço, através de artifícios variados, fragmentos de ruínas, de memórias, constituindo pequenas narrativas abertas á interpretação do público. Estes objectos e ideias fazem também parte do universo de imagens e memórias, recorrentes no meu trabalho enquanto artista. A taxidermia também figurava neste gabinetes de curiosidades, sendo algo com que nos confrontamos mais seriamente, ao surgir como um referente na investigação prática. Encontrei na taxidermia, desde logo, particularidades, com variadas conotações que gravitam em torno do meu território de trabalho.

^{3,4} Eco, Umberto- a vertigem das listas. 1ª edição:Difel(2009)isbn978-972-29-0965-5



7. Ophelia by Afke Golsteijn, Ruben Taneja and Floris Bakker (Idiots), 2005

TAXIDERMIA

A taxidermia é uma técnica que serve o propósito de preservar, montar e reproduzir para efeitos expositivos. Em tempos foi usado o termo empalhar, já que, na altura, era preferido o barro e a palha para preencher o interior do animal. Hoje em dia, são praticadas diversas técnicas cada vez mais eficazes na reconstituição das características de cada animal, sendo possível conseguir exemplares de um realismo irrepreensível.

O animal embalsamado situa-se na fronteira localizada entre a ciência e a arte. Este destino artístico começa nos Gabinetes de curiosidades. Estes pequenos quartos das maravilhas, como já foi mencionado, continham tudo o que seria possível imaginar para a época: animais embalsamados, ossadas humanas, cérebros, objectos artísticos e criaturas de arrepiar. Continham, no fundo, objetos raros ou estranhos. Provenientes dos três ramos da biologia, considerados na época: animalia; vegetalia e mineralia. Para além disso continham ainda, objetos inventados pelo homem, tais como aparelhos avançados ou objetos de arte.



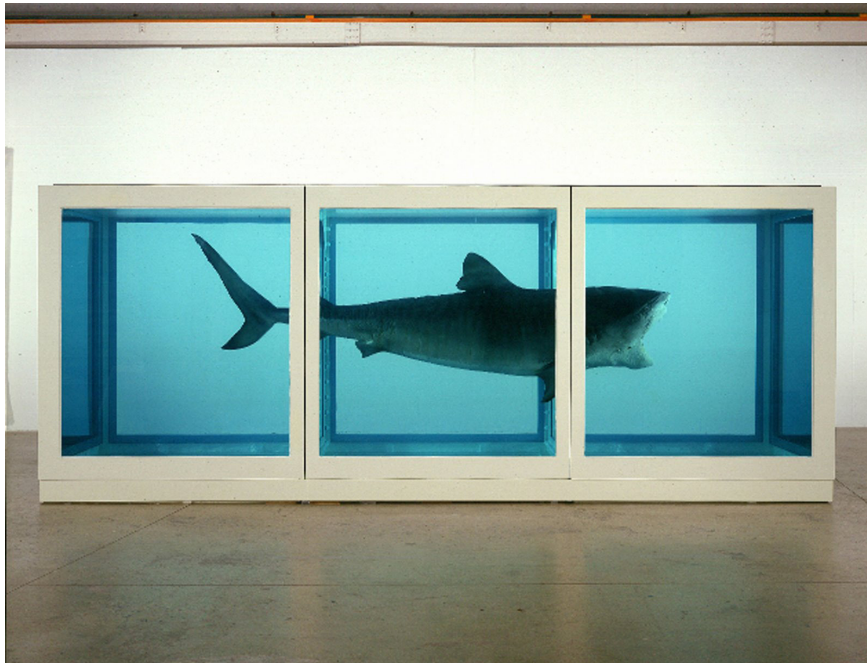
8. Polly Morgan, Receiver, 2009

Sem dúvida que a taxidermia tem servido a arte do artifício nas mais diversas disciplinas artísticas, como o cinema, o teatro, a fotografia. A taxidermia interessa-me menos pela técnica, do que pela sua eficácia, enquanto objeto idealizado, e a similaridade processual com a escultura.

Quando falo em eficácia, falo na qualidade representativa conseguida, simulando na perfeição as características do animal pretendido, a sua movimentação, proporção e expressão. Em conclusão, o facto dos exemplares embalsamados parecerem vivos (mimésis), pelo menos por instantes, faz com que a taxidermia ultrapasse a dimensão científica dos museus, podendo ser alargada ao teatro, cinema e às artes plásticas. A taxidermia interessa-nos pelo seu potencial artístico.

A taxidermia, mais pela sua eficácia que pela técnica, interessa-nos enquanto objeto idealizado e pela sua similiariedade com o processo escultórico, e pelas suas características de verosimilhança, capazes de iludir e proporcionar o artifício. O realismo que os exemplares taxidérmicos têm hoje em dia é impressionante, causam uma sensação estranha, parecem quase enganar-nos com detalhes inacreditáveis. Esse realismo desafia-nos á semelhança do que fez a Escultura da década de 1990, onde vários artistas, reinvestiram na "figuração" numa altura em que o conceptualismo ganhou terreno.

È através do inquietante, e do uncanny, que os artistas legitimaram a figuração.



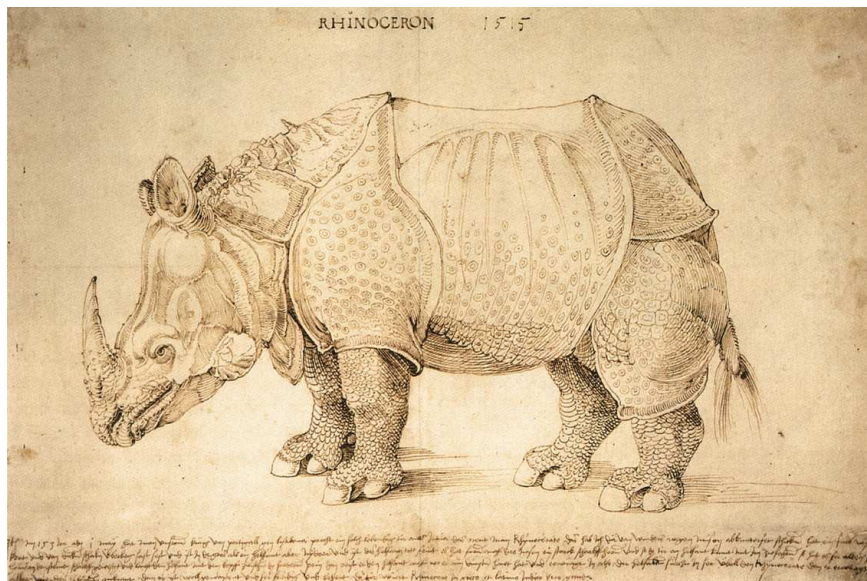
9. Damien Hirst, The Kingdom, 2008

Exemplo disso, são Max Ernst, Robert Gober, Ron Mueck e outros, do qual falaremos no capítulo destinado ao sinistro. Outros artistas usam a própria taxidermia, como base técnica e conceptual nos seus trabalhos. Referimo-nos a artistas como Damien Hirst ou Polly Morgan que abordam temas como o processo de vida e morte, ideia que é também inerente ao espaço do museu.

A taxidermia é uma actividade artesanal que consiste no embalsamamento de animais mortos para os conservar como se estivessem vivos, resultando numa metáfora dos procedimentos que o processo artístico envolve dentro da mimésis. Este processo permite ao artista jogar com a verdade, seja através do artifício que esta técnica permite, seja através da subversão da verdade (animais híbridos, fruto da imaginação do artista). Muitos são os artistas, que, à semelhança do que acontecia nos antigos gabinetes de curiosidades, fazem uso da taxidermia para criar novos seres fantásticos, normalmente híbridos, de duas ou mais espécies, ou mesmo híbridos com partes humanizadas, refletindo uma vontade inequívoca em nós, homens, querermos idealizar criaturas da nossa imaginação. Anette Messager, (artista francesa), diz que a taxidermia evoca a vida e a morte, já que os animais foram embalsamados para representar a vida, mas acabam por deixar a imagem da sua morte, «parecem estar congelados no abismo da eternidade.» - filme *Wings of Hope*, Werner Herzog.

A taxidermia é como uma prática hiper-realística, que usa a morte para reconstruir vida, falsifica-a produzindo uma ilusão, ou artifício da realidade, uma espécie de réplica ou representação de si mesmo. A taxidermia em si, em toda a sua dramaturgia, apresenta-se como uma encenação, o animal é encenado, de modo a apresentar-se como foi idealizado pelo seu autor, e quando á escala deste museu, podemos mesmo interpretar como uma grande cenografia.

A proliferação nos museus de animais embalsamados, surgiu acima de tudo como estratégia de evocação da natureza, da sua memória e preservação, paradoxalmente, hoje em muitos museus do mundo, estes mesmos animais repousam em acervos e desfazem-se em pó, como uma sombra da ciência.



10. Albrech Dürer , Rhinoceros, 1515

REGISTO DE HISTÓRIA NATURAL

A ilustração científica organiza a nossa visão do mundo, reúne Ciência e Arte, permitindo o conhecimento de um novo mundo, até então desconhecido. Organiza a nossa capacidade de selecção, de estabelecer relações, produzir conhecimento, através da acumulação de informação e a sua difusão na sociedade.

Pelo seu realismo, (de cariz científico mais que fotográfico), continua a fascinar muitos, que afirmam tratar-se de arte. Existe no entanto, sem dúvida, uma constante racional do domínio da representação, porém, despojada de outras coisas, como problemáticas do âmbito artístico. Não deixa de ser verdade que a ilustração científica detém o mesmo poder de nos fascinar, de nos emocionar, que o objecto artístico. A relação da arte com a ciência, e a utilização do animal na arte, e a sua função simbólica e visual são uma constante na história da produção artística.

É impossível, então, retirarmos função à ilustração científica, nem mesmo os desenhos que hoje são obsoletos, que foram redenhados e tornados mais realistas ao longo do tempo, ainda assim, na altura tinham a sua função, tornando-se um registo inevitável da história do homem, da sua visão da natureza, e do seu conhecimento científico.

Outra virtude inerente a toda a ilustração científica, tem a ver com o facto de que, através do desenho, os autores tinham a sua própria experiência científica. Através do desenho analítico, que implica um profundo conhecimento do objec-

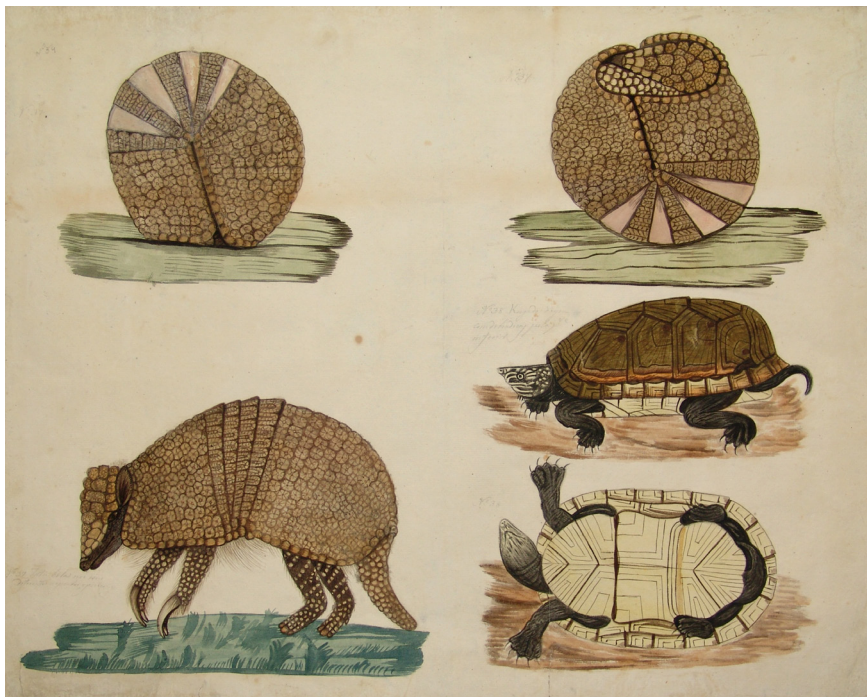
to a ilustrar, ou seja, o acto de desenhar um objecto ou um animal, implica um processo individual de conhecimento.

«...existe uma diferença imensa entre ver uma coisa sem o lápis na mão, e vê-la desenhando-a. Ou, de outro modo, são duas coisas bem diferentes que se vêem. Mesmo o objecto mais familiar aos nossos olhos torna-se outro se nos aplicarmos a desenhá-lo: percebemos que o ignorávamos, que nunca antes o tínhamos visto verdadeiramente. Até aí, os olhos só tinham servido de intermediários.»⁵

⁵Paul Valéry in Rodrigues, 2003, p. 30.

Por vezes a falta de realismo destas ilustrações, pelo facto de alguns desenhadores serem pouco experientes ou pelo menos, longe de serem artistas especializados no desenho científico, acaba por ter um efeito desconcertante, sendo difícil por vezes perceber que animal está ali representado. Foi o que experienciei, por vezes, ao ter a oportunidade de ver, na Biblioteca Municipal do Porto, o manuscrito constituído por desenhos originais atribuídos em 1963 ao Arquitecto António José Landi(1713-1791), por Leandro Goes Tocantins. Estes desenhos executados em 1751- 1753, tem um grande interesse ao nível histórico, zoológico e botânico.

Outro factor que possibilita este deficiente realismo, é o problema das descrições, que também tive a oportunidade de ler, mais uma vez, através de um manuscrito na mesma biblioteca, o *códice 542*, onde é possível ler descrições de fauna e flora, um pouco imprecisas, abrindo caminho a interpretações bastante livres. Um dos exemplos notáveis desta falta de objetividade, é o rinoceronte de *Dürer* do qual falaremos mais adiante. Da observação feita a partir dos mais antigos e pouco realistas registos aos mais recentes de extrema objetividade, está registado inequivocamente, o nosso próprio desenvolvimento, na nossa maneira de pensar, observar e registar os animais. Algo que parece acontecer também na história de arte, como tentaremos demonstrar no próximo capítulo. Falarei, no entanto, de um artista em especial, já que o seu trabalho prende-se com o presente capítulo do registo de história natural.



11, 12. Ilustração De José Landi, 1751, propriedade da Biblioteca Municipal do Porto, Ms.1200, F04

If it be known the trials I have suffered
to obtain this specimen!! the Fizzard large
muscular, filled with shellfish minute
& gravel - bird fat!
O, Fortune spare me such
pairs in future!!



American Flamingo (PHENICOPTERUS RUBER) old male Plate #31

Drawn from life Jan. 1838 - the Floridae



Drawn from Nature by J. Audubon, F.R.S. & F.L.S.

Engraved, Printed and Coloured by Robt. Havell, 1838.

1. Profile view of Bill at its greatest extension.
2. Superior front view of upper Mandible.
3. Inferior front view of upper Mandible.
4. Inferior front view of lower Mandible.
5. Inferior front view of lower Mandible with the Tongue in.

American Flamingo.
 PHOENICOPTERUS RUBER, Linn.
 Old Male.

6. Profile view of Tongue.
7. Superior front view of Tongue.
8. Inferior front view of Tongue.
9. Perpendicular front view of the feet, fully expanded.

13. Na página anterior: As duas versões de American Flamingo. À esquerda de Walton Ford (1992) e à direita imagem de Birds of America, de John James Audubon (1838)

Walton Ford, é um autor contemporâneo, que através dos seus guaches, das características do desenho, dos motivos, e até dos apontamentos caligráficos (que são quase uma marca inequívoca da ilustração científica), evocando o universo desta, mas numa perspetiva histórica, baseando-se em antigas ilustrações, de um autor em especial, John James Audubon, um naturalista norte-americano de origem francesa, autor do famoso livro *Birds of America* publicado em 1827 e 1938. Outro aspecto a referir patente no trabalho de Walton Ford, é que apesar dos seus desenhos serem pormenorizados e de acabamento plástico, existem por vezes deformações na fisionomia de alguns animais, propositadamente inspiradas em ilustrações e textos antigos, assim como em animais embalsamados, não tendo, por este motivo as exactas proporções de um desenho realista de ambições fotográficas.

Na verdade, segundo o artista, a sua ideia inicial seria copiar os desenhos de Audubon, (que não são mais que uma maravilhosa compilação de estampas de carácter científico e artístico, surpreendente, de todas as aves do norte da América), sendo estas desenhadas à escala real. Para que todas as aves coubessem nas placas de impressão do livro, teve que, por vezes, colocá-las em posições estranhas, algo que também é aproveitado por Walton Ford.

No seu livro *Pancha Tantra* podemos verificar isso a cada página.

Um dos heróis de Walton Ford, que é referenciado em vários trabalhos, é Sir Richard Burton, conhecido pelo seu interesse pela natureza, e pelos macacos que mantinha em sua casa, na tentativa de melhor perceber a forma de comunicação destes primatas. *The sensorial*.



14. Walton Ford, The sensorial, 2006

Impõe-se questionar, porque é que a ilustração científica, contínua a ser utilizada na catalogação ou descrição de espécies? Tendo em conta que a fotografia poderia fazê-lo?

Tal fato, prende-se com o fato da fotografia não ter a capacidade de idealização que tem o desenho. A fotografia está condicionada ao objecto, ao passo que o desenho tem essa capacidade de idealização. Exemplo disso, é quando temos que identificar um pormenor de plumagem de uma ave por debaixo de uma asa, que normalmente não é de fácil visualização. Através do desenho, o autor pode mover a asa e permitir que esse detalhe se desvele.



15. Albrecht Dürer, Wing of a Roller, 1512

Segundo Pedro Salgado, desenhador e biólogo, - «A fotografia reproduz a realidade, o indivíduo. A ilustração científica reproduz o «indivíduo modelo», o representante da espécie. Além disso, interpreta, faz a reconstrução de partes danificadas ou omissas e omite partes sem importância. Codifica transparências, esquematiza estruturas, simplifica. A ilustração científica permite-nos “ver” seres já desaparecidos, espécies e paisagens de há milhões de anos, do universo e de futuros possíveis. A fotografia é indispensável para o trabalho do ilustrador científico, seja como material de referência ou como ponto de partida para uma imagem com tratamento digital. O desenho científico é uma actividade que requer uma formação equilibrada em ciência e arte. Quando uma destas facetas é frágil, o desenho dificilmente terá o rigor e a qualidade gráfica adequada a um nível profissional. Um ilustrador poderá fazer desenho científico sem se interessar e documentar pela ciência associada a cada projecto; um cientista poderá fazer desenho científico se se interessar e dominar instrumentos de expressão plástica, tradicionais e digitais.»⁶

Hoje em dia a ilustração científica é considerada uma área das artes visuais aplicada à função do conhecimento científico, sendo que o rigor, a objetividade, e a exatidão na comunicação, são essenciais. A expressividade e a liberdade artística

⁶ Ciência Hoje, jornal de ciência, Tecnologia e Empreendedorismo, quinta-feira, 16 de Junho de 2011

só é permitida desde que não comprometa a mensagem. As ilustrações científicas obedecem a convenções internacionais. Outra coisa que devemos tomar em consideração, é o facto da ilustração científica ser executada para fins de reprodução e publicação, não sendo possível a venda a colecionadores.

A ilustração científica, apesar da sua função, continua a fascinar-nos. As mais antigas, principalmente, pelo menos no meu ponto de vista, parecem deixar de ter a sua função mais científica, para ganhar um novo significado e estatuto, como também acontece com objetos de arte ou outros objetos museológicos. Todos já presenciamos, objetos funcionais a tornarem-se obras artísticas, ou objetos do quotidiano familiar, tornarem-se objetos importantes de um museu.

A escultura do *cereberum*, da qual falaremos mais adiante, prende-se de alguma maneira, com este tema do registo natural, já que, a sua modelação, em termos práticos, é muito semelhante ao desenho, como se tratasse de um registo tridimensional. Será que podemos falar de um registo tridimensional de história natural?



16. Walton Ford, Des Panterausbruch, 2001

ANIMAIS NA HISTORIA DE ARTE

Este capítulo será uma passagem pela história, citando os exemplos de maior pertinência, mas numa perspectiva que não se afaste do tema desta dissertação e que se funda com outros capítulos, como o registo de história de arte e a taxidermia. Uma grande variedade de animais aparece na Pintura e na Escultura, muitas vezes aludindo á natureza em geral, ou a episódios da mitologia ou religião, ao longo da história.

Os animais desde sempre adquirem significados simbólicos e os artistas usam-nos para melhor descrever os temas pintados. O macaco por exemplo, simbolizava o mal, o diabo, a heresia, o temperamento violento. O macaco sempre foi visto através de uma perspectiva negativa, já que se assemelhava a uma caricatura do homem. Os bestiários medievais associavam-no imediatamente ao mal. Por outro lado, o elefante era associado à força, ao carácter dócil, personificação de Africa, símbolo de Adão e Eva. Outros animais foram muito utilizados, cão, lobo, leão, tigre, leopardo, gato, arminho, rato, esquilo, coelho, cobra, touro, escaravelho, escorpião, cavalo, burro, porco, morcego, aranha, águia, corvo. Mas também, outras criaturas provenientes da imaginação como a esfinge, a harpia, o centauro, cerberus, hidra, o sátiro, sereia, unicórnio, dragão entre outros.

Na procura da função e objectivos de artistas, que ao incluírem animais no seu trabalho, Walton Ford, aqui mencionado anteriormente, destaca-se na contempo-

raneidade através de uma obra dominada por animais representados com grande detalhe, onde assistimos a uma humanização desses animais servindo-se de alegorias ou humor ou do carácter simbólico que cada animal tem. Existe também de forma consistente algum tipo de violência patente nesses trabalhos, algo que à partida parece velado e que subitamente nos causa espanto, algo de estranho. Isto leva-nos para outros campos contrários ao científico e para o próximo capítulo que se refere ao sinistro. Para além disso, o trabalho deste artista trata a história da nossa relação com os animais, uma história cultural sobre a qual podemos reflectir e descobrir, já que, o carácter narrativo do seu trabalho, está aliado uma enorme quantidade de informação e pormenor sempre baseado em relatos reais, ou em contos populares de várias regiões do mundo.

A pintura de animais foi tida como uma especialidade. Por exemplo, os animais nos quadros de Rubens, eram pintados por outros especialistas, por vezes assistentes. No Barroco holandês era comum este tipo de colaborações e especializações, Jan Brueghel e Frans Snyders, são alguns dos que trabalharam com Rubens na execução das suas telas.

Albrecht Dürer, é um dos grandes artistas do Renascimento do Norte. Dürer rejeitou a visão medieval do artista como um artesão. Ele tinha plena consciência do seu valor como um da nova geração, a de um artista renascentista. Dürer foi influenciado por Leonardo da Vinci, que veio estabelecer novos padrões para os artistas, mas ele foi pioneiro no conceito moderno de ciência, com os seus estudos precisos da natureza. É interessante pensar que é o mesmo Dürer que é autor de uma das mais importantes imagens da ilustração científica, *Rhinoceros*(rinoceronte), que diz respeito aos portugueses de certa maneira, em termos históricos. Achamos por isso importante, no final do capítulo abrir uma alínea, e incluir a história do rinoceronte desenhado por Dürer. Esta história, serve de exemplo, no que diz respeito, ao carácter por vezes pouco realista, que a ilustração apresentava, fruto das descrições pouco exatas, sejam elas orais ou através do desenho, mas é sobretudo uma narrativa admirável, um fragmento de história natural em que podemos perceber o entusiasmo pelo mundo recém descoberto, ilustrada em baixo por Walton Ford.



17. Walton Ford, Loss of the Lisbon Rhinoceros, 2008

Albrech Dürer ficou igualmente conhecido pelo corpo do seu trabalho em gravura e ilustração. Ele foi um dos primeiros artistas a ver os animais enquanto assunto digno de atenção, partilhando com exploradores e viajantes o fascínio pelo tema.



18. The Nightmare, Henry Fuseli, 1782

Rembrandt(1606-1669), tinha uma profunda compreensão da natureza humana, juntamente com uma técnica brilhante, tendo produzido muitos desenhos de animais, todos de grande qualidade .

George Stubbs nasceu em Liverpool em 1724, especializou-se na pintura de cavalos. Como Leonardo da Vinci, fez um estudo cuidadoso da anatomia dos cavalos e a sua habilidade trouxe-lhe sucesso, tendo produzido telas extraordinárias, como por exemplo Horse Attacked by a Lion(1769), ou Horse Devoured by a Lion(1743)(1769).

Na mesma altura Henry Fuseli (1724 1825), pintava temas do sobrenatural, usando animais, que compunha numa escala ideal, porque acreditava que uma quantidade certa de exagero poderia elevar a Pintura a outros patamares. As telas relatam obras literárias, episódios mitológicos e o fantasmagórico.

A utilização do animal na arte, e a sua função simbólica e visual, também são temas no trabalho de Joseph Beuys.

Aparentemente, e talvez não de um modo tão racional como isso, Joseph Bueys terá contribuído com este emaranhar da arte com a ciência, (sabendo que o colecionismo de plantas e insectos terem já sido uma prática do jovem Bueys). As suas interações com a natureza seguiam métodos científicos tradicionais, a observação, experimentação, e armazenamento de dados. Mais tarde, na sua obra, os animais serão referenciados de uma forma mais poética, através de metáforas

ou símbolos. A ponte entre o reino terrestre e o espiritual é representado na obra de Beuys com muita frequência por animais, utilizando-os muitas vezes, nas suas performances, destacando-se a lebre e o coioite. Todas estas performances sugerem a afinidade especial do xamã com os animais já que ele pode entender a língua deles, compartilhar suas habilidades em particular, ou até mesmo transformar-se num deles.

Os animais sempre foram tema para os artistas, e a sua popularidade não diminuiu nos tempos modernos. Alguns artistas têm radicalizado a utilização de animais para tratar uma série de questões sobre a moralidade, a responsabilidade, a nossa relação com o mundo natural e a natureza da própria arte. É aqui, que relembramos a similariedade com a evolução do registo de história natural e da própria arte, evoluindo para novas formas de interagir com a natureza, repartindo com os próprios animais, questões de autoria.

Olly & Suzi, dupla de artistas que geralmente pintam espécies ameaçadas de extinção no estado selvagem. Algumas das peças que apresentaram no The Natural History Museum em Londres(2001), procuram transmitir a realidade urgente dos animais que representam, dando um papel no processo aos próprios animais, isto é, também eles têm a oportunidade de intervir nos desenhos, já que, esta dupla de artistas fazem os desenhos *in loco*, em contacto directo com os animais vivos e no seu *habitat* natural, (mesmo que isso possa ser «prejudicial» em determinadas obras). Os seus desenhos simbolizam uma nova sensibilidade ecológica da arte, que salienta a interdependência dos seres vivos no mundo contemporâneo. Seria ingénuo sugerir que a arte hoje em dia tenha tanto a oferecer ao animal como o animal tem tradicionalmente oferecido à arte, mas existe uma variedade de artistas que parecem dispostos a trabalhar mais estreitamente com eles.



19. Olly and Suzi, Paint Predators, 2009



20. William Wegman ,frog , 1982

O disfarce animal parece ser um dos temas centrais para a exploração da arte contemporânea que envolve o animal. É no entanto estranho e absurdamente transparente, que estes disfarces não façam nenhuma reivindicação à verdade ou a realidade ou a natureza do animal imitado. Em vez disso, sugerem o intercâmbio lúdico entre o humano e o animal, ou entre um animal e outro. O trabalho de William Wegman oferece um exemplo familiar. Nas fotografias de Wegman de seus famosos cães Weimaraner, o cão imita ou está vestida como outros tipos de animais: leopardo, zebra, morcego, dinossauros e assim por diante. Sapo / Rã II, onde o cão olha para um sapo, que tenta debilmente imita. Vestindo olhos bola de pingue-pongue e barbatanas de borracha verde sobre as patas traseiras.

Só podemos concluir que desde sempre, no curso da história de arte, o animal teve por muitas vezes um papel ativo, revelando-se como um tema constante e revelador da nossa relação com o mundo animal.

O Rinoceronte de Dürer

Em 1515, chegava a Lisboa a frota de Cristovão de Brito, vinda da Índia. Esta frota esperada pela grande parte da população que queria ver o estranho monstro. Era o rinoceronte asiático, oferecido por um sultão numa troca de oferendas. Pela descrição de Gaspar Correia que se encontrava na Índia nessa altura, «um animal doce, de corpo baixo, um pouco longo;⁷ o couro, os pés e as patas de elefante; a cabeça comprida como a de um porco; os olhos próximos do focinho; e sobre o nariz tem um corno grosso e curto, afiado na ponta. rinoceronte a bordo. 120 dias foram necessários á travessia e teve apenas três paragens: em Madagáscar, na Ilha de S. Helena e nos Açores. Apesar de estar privado da sua iguaria preferida – erva fresca – o ganda(rinoceronte da Índia Portuguesa) terá chegado a Lisboa de boa saúde. Foi alimentado a palha, feno e arroz cozido durante a perigosa viagem. «A surpresa agradou a D. Manuel que já mantinha outros animais exóticos numa espécie de colecção, no Palácio da Ribeira, onde se podiam encontrar gaiolas construídas à medida dos animais que acomodavam. Uma vez que mantinha um comércio activo com a África e a Ásia, D. Manuel pôde reunir uma quantidade considerável de espécies. Em vários edifícios reais mantinha elefantes, gazelas, antílopes, leões, um macaco amestrado e uma grande colecção de aves africanas. O Rei, a Rainha e a corte reuniram-se no pátio e aguardaram com grande expectativa a chegada do rinoceronte. Parecia que os tempos do coliseu de Roma tinham voltado. O primeiro animal a chegar foi o rinoceronte, acompanhado pelo seu tratador indiano. Nos estábulos reais do palácio de Estãos, foi escolhido um elefante muito jovem para defrontar as quatro toneladas de ganda. Com as ruas cheias de gente aos gritos o pobre elefante foi conduzido até à arena, onde chegou já bastante nervoso. À ordem do Rei foi removido o tecido que bloqueava a visão do rinoceronte e este pôde ver o elefante. O avanço de ganda, com um ar ameaçador, em direcção ao outro paquiderme provocou o pânico deste. O elefante fugiu abanando a tromba e acabaria por investir com a cabeça contra uma abertura que possuía um gradeamento de ferro. Após várias tentativas o elefante conseguiu escapar, deixando atrás de si uma nuvem de poeira. O rinoceronte, por sua vez, foi aplaudido pela assistência e saiu vitorioso, sem sequer ter entrado em combate.»⁸

Na época havia uma grande comunidade de mercadores oriundos da toda a Europa, nomeadamente alemães, a residir em Lisboa. É pois natural que as notícias deste animal tenham chegado à Europa central. Está estudada pelos investigadores, por exemplo, uma carta de Valentim Fernandes, natural da Morávia, escrita de Lisboa entre 3 de Junho e 1 de Julho, e endereçada a um mercador de Nuremberga. Apenas sobreviveu uma cópia do documento onde Fernandes relata o que sucedeu com o rinoceronte em Lisboa. Uma outra missiva terá sido enviada por um correspondente português e era acompanhada por um desenho de ganda. Essa missiva chegou às mãos de Albrecht Dürer que desenhou, a partir daí, uma gravura sobre madeira que viria a tornar-se a representação clássica do animal. O artista acrescentaria á gravura a data de 1515, a designação latina do paquiderme *Rhinocerus* e o seu anagrama (A. D.).

⁷ <http://www.estudiocandonga.com/2010/12/o-rinoceronte-de-durer.html>

⁸ <http://www.estudiocandonga.com/2010/12/o-rinoceronte-de-durer.html>



21. Hans Belmer, exibicionist, 2000

SOMBRAS DA MEMÓRIA / SINISTRO

Desde a cultura grega até ao presente, a figuração foi considerada como um talismã mágico para nos proteger da ira dos deuses. Os filósofos românticos identificaram o sinistro na escultura grega: Schelling escreveu sobre as esculturas gregas do templo de Aphaia em Aegina o seguinte: «qualquer coisa extra humana ou não humana, qualquer coisa estranho», que ele qualificou como «certain uncanny character»⁹.

O uncanny ou Das Unheimlich, é um conceito Freudiano, que á primeira vista, parece interessar para esta dissertação, e ao meu trabalho enquanto artista plástico. Visto que trata uma forma de sinistro, fará sentido dedicar algumas linhas a esta noção freudiana.

A palavra *unheimlich*, é o oposto de *heimlich*, (caseiro, modesto), *heimlich* (nativo) - o oposto do que é familiar, o que leva a concluir que o medo ou receio de Uncanny, deve-se á não familiaridade. Mas a sua definição varia muito, dependendo da língua ou do contexto em que surge, *Heimlich* é usado, também, como para defenir um lugar livre de influências fantasmagóricas, que é familiar, acolhedor. Logo, o contrário, fantasmagórico, estranho, não acolhedor.

*O belo é o começo do terrível que podemos ainda suportar.*¹⁰

Rainer Maria Rilke

⁹ Schelling, F. W. J. von., *Philosophie der Mythologie* (1842) Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1996, vol. 2, p. 654.

¹⁰ Eugénio Trías, *o belo e o sinistro*, pag 31

¹⁰ Eugénio Trías, o belo e o sinistro, pag 31

*O sinistro (das Unheimliche) é aquilo que, devendo permanecer oculto, se revelou.*¹¹

Schelling

Estas frases apontam para um lado importante do sinistro, e isso reflete-se na arte. (Basta pensarmos no Romântismo). A hipótese a desenvolver é a seguinte: o sinistro constitui condição e limite do belo enquanto condição, não pode dar-se o efeito estético sem que o sinistro esteja, de algum modo, presente em algumas obras artísticas.

Enquanto limite, a revelação do sinistro é condição e é limite, deve estar velado, não pode ser desvelado, e ao mesmo tempo é cifra e fonte de poder da obra artística, cifra da sua magia, mistério e fascinação, fonte da sua capacidade de sugestão e de arrebatamento.

Heimlich, refere-se a um, lugar que implica uma certa familiaridade, íntimo, um termo que traduz o bem estar e o confortável, evocando também o mistério, o oculto, o incerto. Como diz Freud, Schelling, trata de definir o plurisignificante vocábulo: unheimlich é tudo aquilo que do oculto saiu para a luz (Freud 1975, 241), «é uma variedade de heimlich»,¹² daí partem as inquietudes.

¹² The 'Uncanny' (1919) Freud - Complete Works (2000) Ivan Smith.

O retorno involuntário a lugares já vistos ou conhecidos, ou do tempo de infância, surge como presságio de algo inevitável, são exemplos que têm algo de sinistro, familiar e estranho ao mesmo tempo.

O uncanny é normalmente apreendido enquanto uma sensação de características físicas, que associa à experiência artística, o arrepio na espinha, que já experimentamos nas duas situações, podendo aferir-lhes semelhanças. Lembra-nos, imediatamente, das primeiras vezes que tive a oportunidade de ver os Mestres Italianos ao vivo, ou determinados filmes que marcaram a minha infância, ou o descobrir das ruínas dos cenários de Cinecittá, em Roma. Tudo isto está ligado ao acto de lembrarmos, de evocarmos a memória, e todos nós parecemos conseguir ir buscar as memórias das experiências estranhas, fortes emocionalmente, mesmo aquelas mais infantis.

Determinados sentimentos já passados parecem ter sido provocados por distúrbios, por memórias destruídas, pelo confronto do «eu» e o «aquilo», gerando algum tipo de carga que determina a confusão.

O uncanny é da família do horror, mas com uma certa dose de confusão, ou vertigem, que gera tal «frio nas costas» ou «aperto no peito», o formigueiro ou o *dejá vú*, qualquer coisa já experienciado, mas cuja memória está desfeita, em ruínas, deixando-nos apenas a atmosfera de estranheza e medo que perduram.

Mas sendo estas experiências tão estranhas e fortes, porque é que não nos conseguimos lembrar delas? Mike Kelley menciona, num ensaio que fez a propósito de uma exposição da qual falaremos mais à frente, que o uncanny¹³ e os estados de espírito dele provenientes parecem estar relacionados com fenómenos que tem

¹³ Mike Kelley: The Uncanny

a ver com experiências extra corporais. Não pretendemos prolongar-nos sobre esta posição mais metafísica do uncanny. No entanto, esta posição vem realçar o carácter sobrenatural ou extra-sensorial do próprio conceito, uncanny. No ensaio, *The uncanny*(1919), Freud escreve como o uncanny está relacionado com a noção de trazer á luz o que estava oculto ou em segredo, distinguindo assim o uncanny, do terror, defenindo uncanny no grupo do terrífico ou aterrador, mas que nos liga a algo que foi para nós «familiar». Freud cita Ernst Jentsch, que localizava o estranho na dúvida sobre aquilo que parece animado como um ser vivo, ou quando um objecto inanimado pode não estar de facto animado.



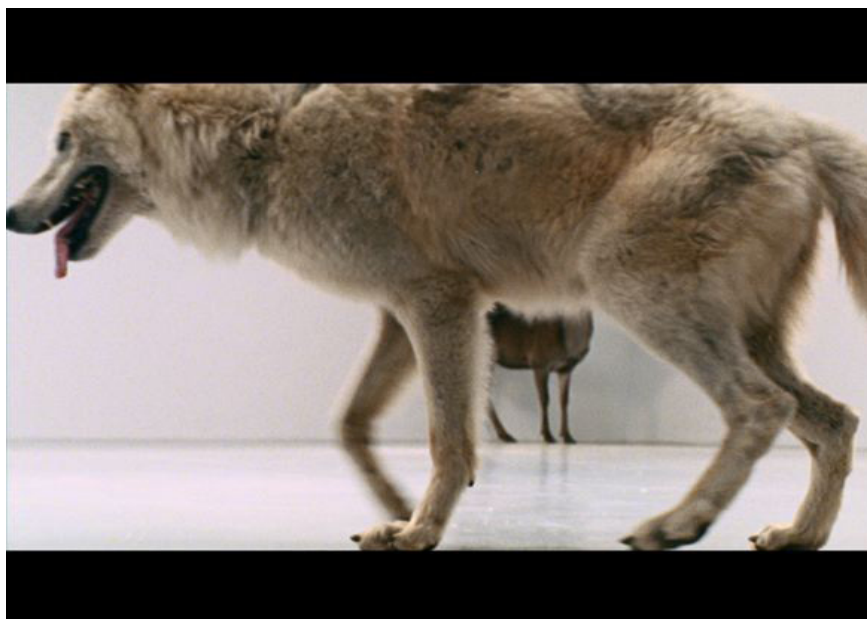
22. Ron Mueck, Two Women, 2005

Como já antes foi aqui mencionado, na década de 1990, o tema do sinistro foi muito explorado, permitindo uma nova aproximação do realismo figurativo, aproveitado por vários artistas, como Hans Bellmer, e as suas bonecas, até a Max Ernst e as suas colagens. Também os contemporâneos Robert Gober, ou Ron Mueck, acabam por usufruir deste conceito do sinistro para afirmar o seu trabalho.

A nossa reacção, enquanto espectadores, a estas esculturas de extremo rigor figurativo, é a de surpresa perante algo que é vivo e está no mesmo espaço físico que nós. Um olho que brilha, uma textura como pele ou pêlo, a semelhança com o natural, ou ao mesmo tempo o aspecto inerte, que nos poderá sugerir a morte ou doença, causando o nosso desconforto. É evidente que estes artistas exploravam o conceito de Freud, relacionando-o com o sinistro. Parece-me pertinente, voltar momentaneamente ao espaço do museu de história natural, e questionar se não é precisamente o mesmo tipo de reacção, que experimentamos junto de todos aqueles animais embalsamados, concluindo que o faz de conta da taxidermia ou da escultura, nos oferece um sinistro aviso sobre a nossa própria mortalidade.

O tema do sinistro tem vindo à superfície no meu trabalho de *atelier*, através da cinematografia, e do gosto por narrativas ambíguas ou fantásticas. Otar Ossiliani no filme *Adeus Terra Firme*, ou Alfred Hitchcock nos *Pássaros*, usam o animal para conseguir um determinado fim. No caso de Hitchcock, usa os pássaros como elemento surpreendente e aterrador pelo seu numero invulgar. Os passaros agressivos, como é o caso das gaivotas e do corvo, que evocam uma série de conotações mais malévolas. Otar Ossiliani, também faz uso do animal nos seus filmes de maneira surpreendente, utilizando espécimes normalmente não originários e habituais naqueles contextos onde estão inseridos. Estas situações, ou procedimentos causam estranheza estranheza derivada do facto de estarmos a observar, como é no caso do filme atrás mencionado. Por exemplo, um Marabu, que aparece no meio de uma festa, que decorre num palácio, situado nos arredores de Paris. Este tipo de situações criadas por Otar Ossiliani, apresentam animais que estão num espaço físico, que nos é familiar, mas no entanto, o animal oriundo de um outro *habitat*, origina algo de surpreendente e desconcertante. Esta situação interessa-nos muito.

Num outro filme do mesmo realizador, ele surpreende-nos com uma chita que repousa em cima de uma cómoda antiga, colocada no meio de um gabinete de um ministro francês. Este assunto remete para novamente para o museu, para a estranheza causada por animais, que apesar de mortos, sabemos que pertenceram a um *habitat* selvagem, e que, no entanto, no Museu, encontram-se confinados em armários de madeira protegidos por vidros, num espaço totalmente humanizado e estranho às suas origens e vivências. Poderá este factor do animal descontextualizado num determinado espaço, contribuir para essa estranheza do Museu? Na video art, Mircea Cantor no seu video *Deeparture*(2005), onde figuram um lobo e um veado vivos inseridos num meio ambiente muito improvável e artificial, como é uma galeria, um *white cube*.



23. Mircea Cantor, Deeparture, 2005

O artista filmou os animais em 16mm, estruturando uma série de *close-ups* de vários ângulos. Expectativas de confusão, o «natural» a relação predador-presa não acontece, em vez disso, ambos os animais mantêm a distância um do outro e parecem estar ao mesmo tempo, cada um deles, confusos, exaustos, abatidos, mesmo alheios. Como os espectadores se envolvem emocionalmente com os referidos animais, são levados a perguntar se esses animais podem ser considerados como uma tela em branco sobre a qual as emoções humanas e anexos psicológicos são projetadas. Porém, é inequivocamente uma situação bizarra aquela a que podemos assistir, não só pelo comportamento dos animais, mas pelo facto de estarem rodeados de paredes brancas, completamente fora do seu contexto natural.

Também na pintura, determinados artistas usaram e usam o sinistro com propósitos claros. É exemplo disso, Henry Fusli (1741-1825) com as suas telas de temas sobrenaturais, ou o contemporâneo Michael Borremans, que utiliza o sinistro, o velado, o fantasmagórico, para nos surpreender. Por vezes, para velar acções que o autor deseja, que sejam menos visíveis, para que algo ganhe um súbito novo interesse. Michael Borremans, ao esconder parte das acções dos indivíduos, que figuram nas suas pinturas e vídeos, para além de gerar estranheza, gera também interesse, deixando-nos tentar perceber, e reconstruir as situações que nos apresenta.

Seria impossível não falar do tema omnipresente e que será umas das principais razões da escolha do tema para esta dissertação, a Morte.

É o ambiente funebre dos museus, como descreve Paul Valéry, o próprio espaço, que nos faz sentir isso, repleto de animais, outrora vivos, a própria taxidermia, que

da morte faz parecer vida, bem como o próprio Cereberus, guardião das almas no reino dos mortos. Tudo isto é uma evocação da mortalidade.

A presença dos animais no museu, faz com que nos reencontremos com sensações primárias, levando-nos a evocar uma outra dimensão ou um retorno ao primitivo, à luta pela sobrevivência, instinto que parece despertar, recordando-nos que já fomos presas e predadores como todos estes animais. Falamos de uma possível coabitação num espaço ainda desumanizado, no sentido em que não éramos nós os senhores do planeta.

A morte como memória de um passado selvagem, onde existimos como outra qualquer espécie.

È fácil hoje podermos assistir a cenas da vida selvagem, graças a máquinas de filmar portáteis e outra tecnologias, das quais todos podem usufruir. São assim filmadas interações de animais no seu estado selvagem, sendo possível assistir na televisão a estas lutas pela sobrevivência. É inequívoco o horror que essa violência nos causa, levando-nos a questionar, se não será essa memória longínqua, normalmente latente, que nos lembra a nossas fragilidades perante outras espécies e conseqüentemente da morte. Artistas frequentemente usam os animais para falar da morte, como se tivessem uma maior proximidade com a natureza e, por conseguinte, com a mortalidade, como se fosse mais fácil falar sobre a morte de alguém usando como exemplo, criaturas da natureza. Damien Hirst diria que, os animais servem o propósito de provar *a impossibilidade física da morte na mente de alguém que vive*.

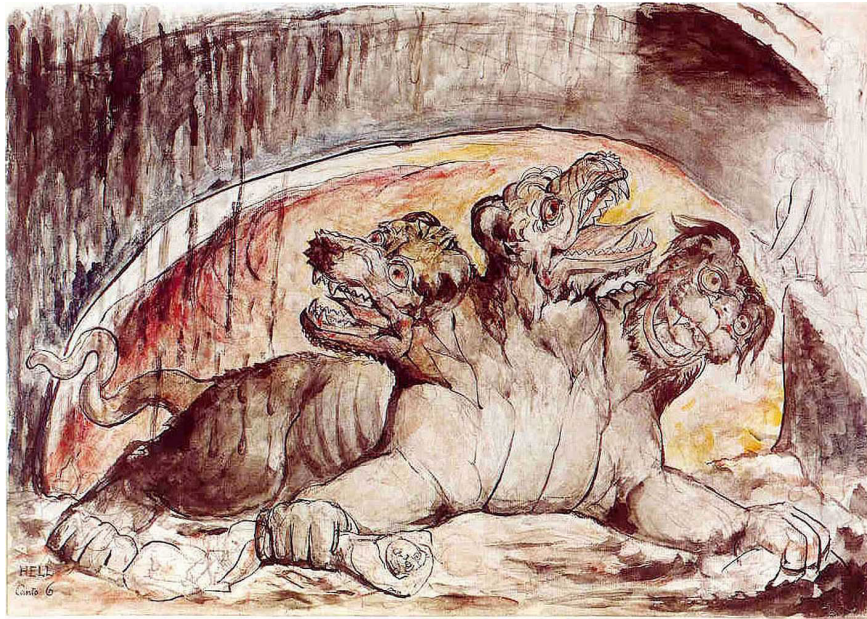
No livro *Personas Sexuais*, de Camille Paglia, «O ocidental conhece através da visão. As relações de natureza perceptiva estão no centro da nossa cultura e deram origem aos nossos titânicos contributos para a esfera da arte. Ao caminhar na natureza, nós vemos, identificamos, nomeamos reconhecemos. Este reconhecimento é o nosso *apotroaion*, isto é, a nossa forma de afastar o medo. Esse reconhecimento é uma cognição ritual, uma compulsão de repetição. Nós dizemos que a natureza é bela. Mas este juízo estético, que nem todos os povos tem partilhado, é outra forma de auto-defesa, desoladoramente incapaz de abranger a totalidade da natureza. O bonito na natureza está confinado á fina película deste globo em que nos encontramos. »Basta-nos arranhar essa fina camada para que irrompa a demónica fealdade da natureza.»

«A nossa concentração no belo é uma estratégia apolínea. As folhas e as flores, os passáros, os montes constituem um padrão de retalhos pelo qual criamos o mapa do conhecido. Aquilo que o Ocidente reprime na sua visão da natureza é o ctónico, termo que significa da «terra», mas das suas entranhas, não da sua superfície...È a desumanizante brutalidade da biologia e da geologia, a dissipação e a matança Darwinianas, a sordidez e a podridão que precisamos de afastar da nossa consciência se queremos conservar a nossa apolínea integridade como pessoas. A ciência e a estética ocidentais são tentativas de conferir a esse horror uma

forma imaginária, que o torne mais digerível.» * Poderá isto explicar a constante referência á morte no museu? ¹⁴

¹⁴ CAMILLE, Paglia, *Personas Sexuais* (2007)

A ideia de que animais embalsamados aparentemente animados, estão na realidade mortos e manipulados, geram sentimentos contraditórios que oscilam entre o natural e o artifício. Os animais embalsamados estão em poses como se ainda estivessem no seu meio natural, mas na verdade estão atrás de um vidro. Tudo isto é de alguma maneira perturbador, acrescentando-se o facto do realismo que algumas das criaturas apresentam, como por exemplo os olhos que brilham e parecem mentir. Esta sensação de irrealidade, do fantasmagórico, poderá explicar como o sinistro é aqui inequivocamente convocado, excluindo áreas do fórum sobrenatural de fora, mas não sem mencionar que a taxidermia também pode ser uma espécie de *momento morri*, a lembrança, ou consciência da nossa própria morte. O embalsamamento fez parte de culturas milenares, o seu carácter funerário e religioso, em que está envolta, a taxidermia contribui, para que se pense em morte, na passagem de um ser vivo, a objecto de um Museu. Faz-nos pensar na valorização que um objecto ganha ao ser deslocado de um ambiente familiar, para um ambiente de Museu, tal como acontecia ás maravilhas que eram tornadas visíveis nos gabinetes de curiosidades. Poderá o Museu fazer valorizar a biologia e a si mesmo, aos olhos do público? Mesmo se ideias como a da morte ou do medo estejam aqui associadas?



24. William Blake from Illustrations to Dante's 'Divine Comedy', Cerberus 1824-1827

CEREBUS E VARIAÇÕES

Introdução

«Neste fim de século, os monstros proliferam: vemo-los por todos os lados, no cinema, na banda-desenhada, em gadgets e brinquedos, livros e exposições de pintura, no teatro e na dança. Invadem o planeta, tornando-se familiares. Cessarão, muito em breve, de nos parecer monstruosos e ser-nos-ão até simpáticos, como já acontece a tantos extraterrestres das séries de televisão. Havemos de falar então da «monstruosidade banal», como se fala agora da violência banal - o que constitui, precisamente, uma aberração. O que inquieta realmente é que não há selecção nem escolha preferencial destes novos invasores: assim como a Antiguidade adorou os centauros, as quimeras e os sátiros, também nós teríamos podido privilegiar os monstros imaginários, resultado de cruzamentos entre espécies diferentes. Mas gostamos indiferentemente do *Elephant-man* e dos anões dos *Freaks*, das «raças fabulosas» e dos monstros teratológicos. Esta atitude é sinal da grande dúvida que assaltou o homem contemporâneo quanto à sua própria humanidade.»¹⁵

Este será o capítulo dedicado à exposição de aspetos essenciais na componente prática, em função do espaço que me decidi estudar. As experiências efectuadas durante o mestrado de Escultura, levaram-me a explorar o espaço da figuração, através da representação à escala de alguns animais. Foi quando fiz a deslocação ao Museu de Zoologia de Coimbra, sobre o qual já falámos, para tirar medidas de um Marabu, que voltei a ter o primeiro contacto com um Museu de Zoologia, desde há muitos anos.

¹⁵ Da Introdução José Gil, *Monstros*, Quetzal Editores, Lisboa 1994



25. Marabu, Fabrizio Matos, 2011



26. Pangolim, Fabrizio Matos, 2011

Plasticina

O material usado para a execução da escultura do Cereberus foi plasticina preta, porque tinha a possibilidade de ser fácil manuseamento, de se refazer infinitamente, e isso era muito importante dada a minha experiência em termos de modelação. Outro aliciante da plasticina é inequivocamente a cor. O negro que a plasticina apresenta, com variadas intensidades de brilho, fazendo com que este material tenha um aspeto vivo, ou de certa maneira «fresco». O negro é uma cor abismal, e de muitos significados, é por isso difícil, e devemos ter cuidado ao falarmos do seu significado e simbologias. É no entanto inequívoca, a sua ligação à morte, ao destino, ao mistério, e à superstição referente a animais, como o corvo ou o gato preto. A sua escolha prendeu-se com facto, de que o preto, potencia visualmente as características da plasticina.

A durabilidade da plasticina é dúbia, dependendo da temperatura e do modo com o material está consolidado à estrutura da escultura. Outro aspeto a salientar, é que o material remete-nos também para a memória, normalmente de infância, onde quase todos puderam alguma vez manipular este material. Provavelmente todos nós, já modelámos qualquer coisa com plasticina. Um outro problema é o do transporte. De facto a sua disponibilidade infinita á modelação, coloca dificuldades no momento do transporte e durante uma exposição prolongada, já que, apanha pó deixando a plasticina opaca. À semelhança dos animais taxidermizados, a exposição a temperaturas excessivas e ao pó, bem com o transporte, também são prejudiciais á integridade desta escultura em plasticina.

Normalmente os animais embalsamados têm caixas de transporte, fazendo com que tivesse em conta, não só o momento expositivo, como o consequente armazenamento, levando-nos para uma outra questão que mais tarde será abordada, a do acervo.

A primeira peça executada, durante este Mestrado de Escultura, foi um galgo á escala, em plasticina preta. Inicialmente esteve pensado o acto de fazer explodir a cabeça , tendo sido feito no interior da sua cabeça com plasticina vermelha sendo exterior e posteriormente coberto por uma fina camada do mesmo material, mas em preto. Essa explosão teria como objetivo , acelerar o processo de decadência e ruína. O galgo é um cão muito antigo, criado com o intuito de ser veloz, é um atleta e um caçador, e uma presença frequente na história de arte. Tive como modelo um cão da mesma raça, um galgo, que tenho como animal doméstico. Seguiram-se outros animais, mas aí os objectivos eram já diferentes.

O marabu foi outro dos animais, (necrófago africano, de família das garças de grande envergadura), sendo uma clara referência ao filme de Otar Iossiliani, *Adieu plancher dês vaches*, já citado anteriormente.



27. Cabeça de galgo, Fabrizio Matos, 2010



28. Cabeça de galgo, Fabrizio Matos, 2010

Para a execução da escultura visitei o Museu de História Natural de Coimbra, onde se encontrava um exemplar embalsamado desta espécie, para tirar medidas e analisar outros aspetos no local, invisíveis através da fotografia. O marabu é uma ave, de grande porte, e uma das características mais interessantes, é a sua maneira de se movimentar em terra, sendo que, por vezes adopta uma posição vertical e caminha como um ser humano. Os seus movimentos particulares e a sua plasticidade, foram determinantes para a minha escolha. Esta ave também é associada á morte, e a sua aparência bizarra, tornam este animal sinistro.

Também o pangolim, (mamífero pequeno, semelhante ao ouriço cacheiro, tendo porém o corpo coberto de escamas), foi observado no Museu de Zoologia do Porto. O pangolim apresentou-se com um desafio, pelas suas características físicas, e o modo como o seu corpo se enrola, e se transforma numa espécie de esfera couraçada, permitindo-lhe proteger-se de animais muito maiores que ele, como o leão, por exemplo. Todos estes três animais produzidos, têm em comum um movimento característico, que os distingue, ou particulariza, como acontece, de resto, com o Cereberus.

Para a produção do Cereberus, não terei nenhum modelo embalsamado, sendo difícil até ter contacto direto com a raça mastim napolitano, na qual foi pretendido basear esta figura mitológica. De qualquer maneira existe uma boa base de imagens disponíveis, seja na *web*, seja em livros da especialidade. Será uma adaptação a partir desta raça, já que o Cereberus, tal como outros monstros, possui a característica do excesso, e a particularidade de ter três enormes cabeças.



29. Mastim Napolitano

Cerberum

Depois de reflectir sobre o espaço, decidi produzir uma única escultura revestida a plasticina preta, que será uma interpretação de uma figura mitológica, o Cerberus. Esta figura que surge em várias obras literárias como por exemplo, a Divina Comédia de Dante Alighieiri. Cerberus, um cão de três cabeças, eternizado em algumas esculturas ou pinturas, onde enfrenta Hércules, sendo o seu oponente, nos seus doze trabalhos.

«Então, na foz do Aqueronte, Hércules agarrou aquele infernal cão de guarda pelo pescoço e, apesar do terror que infundiam as três cabeças a ladrar, os seus dentes envenenados e a cauda que picava como a de um escorpião, fez balançar sobre as costas o monstro hediondo e arremessou-o para terra, onde foi parar aos pés de Eristeu.»¹⁶

Hércules destruiu e venceu monstros, gigantes e outras criaturas selvagens e cruéis, nos seus doze trabalhos. Esta história da mitologia clássica, surge como uma penitência imposta por Hera, que lhe guardava grande rancôr, por feitos gloriosos, e pela admiração que causou em muitos Deuses e por ser o filho de Zeus. Começa assim a série de tarefas. Então Eristeu, com o propósito de acabar com Hércules, ordena-lhe que retire o cão Cerbero do inferno. Para esta tarefa Hercules teve de enfrentar Medusa e Plutão, tendo este ultimo, concedido permissão para que levasse o Cerberus, desde que o conseguisse dominar sem uso de qualquer arma, utilizando apenas as suas mãos. Foi o que aconteceu, como refere a citação anterior, não restando a Eristeu, outra hipótese senão, conceder-lhe a liberdade ao valente Hércules.

¹⁶A.R.Hope Moncrieff, Mitologia Classica, pag 47,editorial estampa

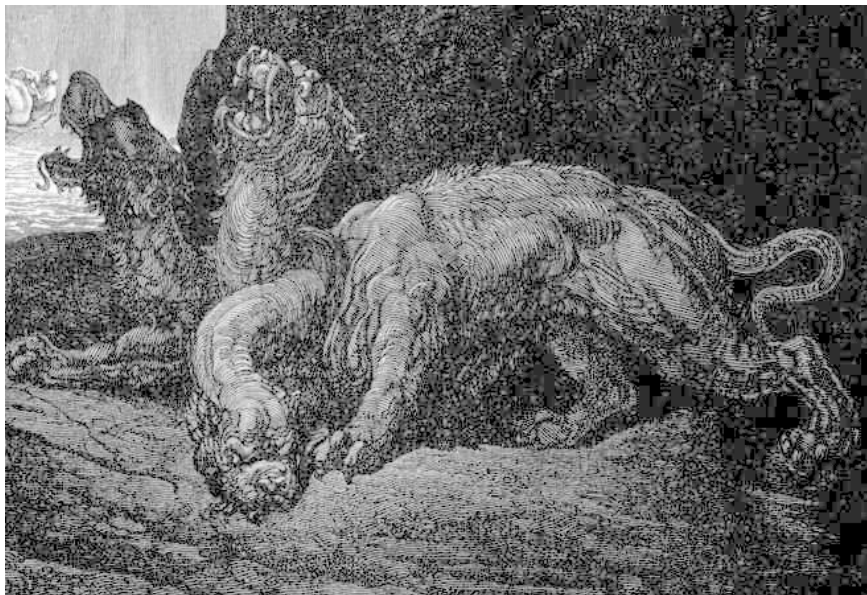
Baseei-me no modelo de um cão de aspecto primitivo e poderoso, como é o Mastim Napolitano, que detêm muitas qualidades da figura mitológica que é suposto representar. Sendo um cão de guarda, o mastim deixa entrar o intruso para depois o impedir de sair.

Está escrito que Cereberum era afável na entrada e feroz na saída, tal como o mastim napolitano. Assim sendo acabou por dar-me pistas para a melhor colocação da escultura no museu. O mastim é um cão de grande porte e de cabeça volumosa, provavelmente a maior do reino canino. De facto a sua escala e morfologia são impressionantes precisamente por que não parecem reais, ou normais.

«Ser vivo ou corpo organizado, animal ou vegetal, que apresenta conformação ou estrutura anómala em todas as suas partes ou em algumas delas; aberração.»¹⁷

¹⁷ Domingos Vandelli

Apresenta-se o desafio de consolidar em termos anatómicos, sem cair em tentações demasiado fantasiosas ou difíceis de suportar por um cão com características fantásticas.



30. gravura cereberus

Gostaria de manter algum rigor no que diz respeito, à clara identificação da raça na qual baseio a escultura, porque julgo que isso pode intensificar a experiência, e trazer novas interpretações. Para além do monstro mitológico que é, a escultura faz lembrar as monstruosidades conhecidas através dos Gabinetes de Curiosidades.

Ao mesmo tempo, o animal detém características morfológicas reconhecíveis, como acontece num registo de história natural.



31. Pormenores da cabeça do Mastim Napolitano

Armazenamento

Como já havia mencionado numa alínea anterior deste capítulo, tendo em conta o material da escultura, e sabendo da sua fragilidade, e de outros aspetos já referidos, fomos obrigados a pensar numa situação de manutenção e armazenamento. Além disso, este momento de armazenamento pós-expositivo deve por nossa intenção, remeter a peça para o espaço onde esteve anteriormente exposta, como se estivesse no museu.

A escultura teria então dois momentos distintos: Um primeiro enquanto exposta no Museu, e um segundo momento, já fora do contexto anterior, onde a escultura necessariamente irá para um acervo, para o interior de uma vitrina ou invólucro que remetesse para o espaço museológico e para as caixas de transporte. Foi através das fotografias do artista plástico Richard Barnes, que fotografava situações num museu de história natural, e numa das muitas situações curiosas, ou até estranhas, uma chamou-me á atenção, já que se prendia com a situação de transporte para armazenamento ou noutras arquivo, de um animal. Podemos falar de arquivo quando se trata de objectos museológicos com o objectivo de conservação. Mas da mesma maneira poderíamos falar de acervo e de uma escultura. O trabalho de Richard Barnes prende-se com o carácter transitório dos objetos museológicos, neste caso a série de fotografias *Animal Logic*. Para este artista os Museus são como túmulos ou mausoléus, onde noventa por cento das peças encontram-se como que numa situação de »enterrados”, como refere o autor, ou dito de outra forma, num piso subterraneo de qualquer Museu, onde normalmente se encontram os restantes dez por cento do espólio.

Estes objetos em acervos, em espaços desprovidos de gente ou luz, parecem ter uma segunda morte, daí o nome da série *Twice Dead*. Sem querer falar demasiados sobre este artista, acho interessante o fato de ele afirmar, que as suas fotografias, são como um acto de preservação. Mas ainda mais, o facto de referir-se aos acervos como lugares sombrios e de ausência de vida, túmulos, levando-me a pensar no inferno, no sub-mundo.

Não é normal que os objectos artísticos sejam produzidos para uma sala de um colecionador ou um cofre ou mesmo de um arquivo, mas podemos enquanto artistas, produzir um objecto artístico como resposta a esta situação. O processo criativo parte de uma intenção, que depois origina o objeto criado.

Um objecto tem dois momentos distintos: o expositivo e o armazenamento.

O que se pretende neste caso, é que seja restituído ao objecto artístico um novo valor interpretativo, mesmo neste segundo momento posterior ao expositivo, ou á "segunda morte". Á semelhança do que acontece nos museus, quando devolvem objetos da sua coleção aos subterrâneos. Sendo que o Cereberus é uma criatura de um submundo, existe para além do visível.



32. Richard Barnes, *Animals twice dead*, 2009

Este novo valor, acaba por conferir à obra uma espécie de »bolha »que o distancia de outras possíveis obras congêneres em acervo.

Esta tentativa de restituição deste valor, levou-nos a reflectir na consequente ruína, dada a semelhança entre a deteriorização da taxidermia, e a difícil conservação da plasticina.

Assim sendo, faz sentido que a minha escultura, neste caso, o Cereberus, esteja assente num plinto, semelhante aos do museu, que possa ao mesmo tempo sugerir um expositor do museu, para manter a escultura com referências ancoradas no espaço do Museu de Zoologia.

Fundamentalmente, é intencional fazer com que a escultura, se destaque, mesmo num espaço invisível como são os acervos, e que consiga remeter-nos simultaneamente para as coleções expostas nos museus e para a descontextualização dos animais embalsamados.



33. Transeo, Fabrizio Matos, 2009

Ruína

Ruína designa normalmente, no seu sentido mais comum, uma edificação humana deteriorada, pelo uso, tempo, ou abandono, mudando a sua forma, afastando-se do seu estado original. A ruína proporciona-nos uma possível visão do passado e do futuro. Podemos adivinhar como era antes da ruína, e como poderá arruinar-se ainda mais no futuro. Como se a ruína fosse uma representação do tempo, ou de um movimento.

Existem muitos artistas que abordam o tema da ruína, mesmo na contemporaneidade, uns trabalham-na através da documentação fotográfica, e outros optam por intervir nas próprias ruínas. Estratégias diferentes, já que, uns aceitam o desmoroamento implícito a todas as ruínas, e outros produzem ações, que aceleram o próprio processo de ruína. O que daí, resulta, adquire um poder simbólico e poético. Em ambos os casos, os artistas envolvem-se com processos construtivos e destrutivos da vida, normalmente através da fotografia, que também ela, um dia, desaparecerá.

Tendo já trabalhado com este tema em suporte fotográfico, numa série de fotografias, *Transeo*, onde fotografei uma paisagem resultante de uma ruína, de uma pedreira abandonada.

Neste caso, o objeto escultórico, é o resultado final, sendo que, o próprio material, sugere de um modo inequívoco, talvez mais até que a própria fotografia, a sua fragilidade e durabilidade.

Como referido anteriormente, as questões levantadas pelo próprio material da escultura, têm aqui um papel importante, assumindo semelhanças com a degradação da taxidermia, e com o carácter efémero, de um cenário ou objeto cenográfico. De facto, não foi determinante saber se o material reunia condições para sobreviver durante muito tempo, mas encarando as esculturas de plasticina como objectos cenográficos, que depois de cumprirem com a sua «missão», não lhes restaria mais que, passarem a outro nível, a uma espécie de momento pós-expositivo, uma ruína calculada, ou uma ruína esperada. O objeto museológico serve os seus propósitos expositivos, mas ciente à priori, da sua futura condição de abandono e ruína. Esta situação poderá ser num *atelier* ou num qualquer acervo de galeria ou Museu.

Esta ideia de uma ruína “precoce”, resulta em parte de uma experiência que tive em Roma, da primeira vez que percebi, que o que eu via dentro dos muros de Cinecittá, eram as ruínas dos cenários anteriormente usados na produção de filmes. Outrora pintados e colocados de forma a surtir um efeito de verosimilhança, agora desvelado o artifício, sofrem o desgaste do tempo nos terrenos que envolvem a cidade do cinema. Conseguimos adivinhar, pelas estruturas gigantescas e pelo contorno das suas formas, as cidades que representaram, as estátuas, os lugares imaginados, todo o artifício desvelado. Ainda no cinema, não deixarei de referir, o filme *La nave va*, de Federico Fellini, onde no fim do filme, num *zoom out*, inesperado, o mar falso é exposto, e desvela o cenário do barco, onde se desenrolou toda a ação.



34. La nave va, Federico Fellini, 1983



35. Richard Barnes, Animal Logic, 2005



36. Richard Barnes, *Animal Logic*, 2005

Esta situação, repete-se de forma semelhante, no trabalho de Richard Barnes, de quem falámos anteriormente, é o *Diadorama**. Nesta série de obras, os cenários colocados para lá dos animais embalsamados, têm o objectivo de criar o artifício do enquadramento do animal no seu habitat natural. Algumas situações que explora nas fotografias, Richard Barnes, capta alguns momentos onde, por exemplo, um funcionário de museu, faz a manutenção do cenário, ajoelhando-se indiferente á alcateia de lobos embalsamados, que surgem atrás de si, desmistificando o artifício, através do desvelar do cenário e da imobilidade da taxidermia dos animais. Será também isto *uncanny*?

CONCLUSÃO

Esta dissertação desenvolveu-se através de um estudo ancorado num museu de história natural, o Museu de Zoologia Augusto Nobre.

Memória e invenção em história natural e intervenção artística em contexto museológico, pretende ser uma investigação, a vários conceitos chave presentes no espaço do museu, que determinam novas problemáticas e interesses úteis, ao desenvolvimento de uma escultura, que culmina numa escultura, o Cereberus.

O Cereberus pretende, ser um objeto que nos fala da memória do espaço onde está exposto, evocando o museu e as suas particularidades, que aqui foram objeto de estudo. A figura mitológica do cão de três cabeças, evoca os gabinetes de curiosidades, e as mais antigas ilustrações da natureza, onde certamente, poderia constar uma criatura tão fantástica como esta. Também ao nível da representação, poderíamos falar de “ilustração científica”, dadas as semelhanças da prática escultórica numa perspetiva figurativa, com a ilustração, ou o desenho científico.

Uma constante, nos momentos de produção dos objetos produzidos em plasticina, durante o mestrado, foi que, as pessoas questionavam-me, até que ponto é que a plasticina poderia resistir ao tempo? A plasticina apresenta-se como um material, aparentemente efémero. Na verdade se mantido em boas condições, o material parece resistir melhor do que á priori tinha suposto. Mas é o seu carácter permanentemente maleável, que o torna tão interessante. Acumulando, na forma, as ações que nela produzidas, funcionando como uma memória.

A plasticina, remete também ela, inequívocamente para a memória, para a nossa própria idealização da forma, enquanto crianças. Esta sensação de descoberta, parece crescer de intensidade neste espaço do museu de zoologia. O conhecimento de espécies novas, o nosso primeiro contacto com mamíferos de grande porte, ou repteis que se estendem ao longo das nossas passadas, animais que nunca antes vimos, apesar de estarem inanimados. Esta experiência fica normalmente guardada na nossa memória. O medo, de sermos nós a presa, de animais que já estiveram no topo da cadeia alimentar, e que apresentam recursos predatórios de respeito. Assustam, metem medo graças à verosimelhança da taxidermia.

Este artifício teatral da taxidermia, abordado anteriormente, transforma o museu num palco, que alia o científico, ao lúdico, ao circo de sensações, tornando os animais em personagens que o habitam.

O artifício, provocado pela taxidermia, algumas vezes acompanhada de dead-doremas, que enquadram os animais no seu *habitat* real, cria condições para o sinistro. O artifício e o sinistro, andam juntos neste espaço, e sendo eles estratégias que interessam ao meu trabalho, faz com que os animais embalsamados, se tornam um elemento fulcral. Uns habitando as salas dos museus, e a maioria armazenados nos acervos, que não vemos. O sinistro é aqui evocado, como referido anteriormente, através da taxidermia. O seu artifício, torna-se evidente, e deparamo-nos com a morte. A taxidermia, apesar do que propõe, não deixa que a ideia de morte a abandone, e é essa sensação que impera, neste tipo de museu, seja na infância, seja hoje.

Este tipo de património, exige dos museus cuidados importantes, seja no momento expositivo, como no seu armazenamento, fora do nosso olhar. Mas é possível, no entanto, imaginar os muitos espécimes que necessitam, devido ao tempo, de cuidados de manutenção. Parece ser um outro momento, que determina a sua existência. O acervo e a ruína.

Parece-me importante falar, da questão da preservação, tendo em conta que, no objeto prático realizado, esse segundo momento, foi também ele determinante. Com a exposição de uma caixa de transporte, em muito semelhante, às utilizadas nos museus, indicando o momento de acervo, deixando assim a ideia de ruína presente. É através do próprio material da escultura, que é sugerido ao espetador, a sua vulnerabilidade, e carácter efémero.

Fica também presente a ideia de uma segunda morte. A taxidermia traz os animais de volta á vida na sala do museu, mas ao serem remetidos ao acervo, parece que morrem uma segunda vez, abandonados e invisíveis.

Pode ser imperativo desenvolver mecanismos que possam salvar, e dar lugar de destaque, ás coleções dos museus de zoolgia. Talvez estes espaços do científico, precisem de adoptar, novas estratégias de enaltecimento, e, inequívocamente, o discurso artístico, pode aqui desempenhar um papel importante, já que, a relação entre eles, parece ser muito estreita.

"What would an ocean be without a monster lurking in the dark? It would be like sleep without dreams."

Werner Herzog

REFERÊNCIAS

Índice de imagens

1. Pormenor de exemplar embalsamado no Museu Augusto nobre, arquivo próprio, 2011
2. Vista de uma das salas do Museu Augusto Nobre, arquivo próprio, 2011
3. *Mr. Imperato with his son, showing visitors his amazing "wonder room."*, Nápoles, Itália, 1599
<http://forpilar.blogspot.com/2011/01/cabinets-of-curiosities.html>
4. Macaco no Museu Augusto Nobre, arquivo próprio, 2011
5. Gabinete de curiosidades, 1690 de Domenico Remps
http://www.settemuse.it/pittori_index/R01.htm
6. Hydra, from Volume One of 'Locupletissimi Rerum Naturalium Thesauri' by Albertus Seba, 1734
http://en.wikipedia.org/wiki/File:Albertus_Seba_-_Hydra.jpg
7. Ophelia by Afke Golsteijn, Ruben Taneja and Floris Bakker (Idiots), 2005
<http://www.ravishingbeasts.com/the-idiots/2008/10/21/ophelia.html>
8. Polly Morgan, Receiver, 2009
<http://liamashleyclark.blogspot.com/2010/10/trip-to-london-for-moniker-art-fair.html>
9. Damien Hirst, The Kingdom, 2008
<http://www.sonic1029.com/tag/red-hot-chili-peppers/>
10. Albrech Dürer , Rhinoceros, 1515
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Albrecht_D%C3%BCrer_-_Rhinoceros_-_WGA07078.jpg
11. Ilustração De José Landi, 1751, propriedade da Biblioteca Municipal do Porto, Ms.1200, F04
12. Ilustração De José Landi, 1751, propriedade da Biblioteca Municipal do Porto, Ms.1200, F 24
13. As duas versões de American Flamingo. À esquerda de Walton Ford (1992) e à direita imagem de Birds of America, de John James Audubon (1838)
<http://hjordor.wordpress.com/2011/01/>
http://www.christies.com/LotFinder/lot_details.aspx?intObjectID=4073439
14. Walton Ford, The sensorial, 2003
http://ship-key.blogspot.com/2010_12_01_archive.html
15. Albrech Dürer , Wing of a Roller, 1512
<http://www.walanwalan.com/ph/18736.aspx>

16. Walton Ford, Des Panterausbruch, 2001
<http://www.flickr.com/photos/artimageslibrary/page1217/>
17. Walton Ford, Loss of the Lisbon Rhinoceros, 2008
<http://www.artnet.com/artwork/425610483/loss-of-the-lisbon-rhinoceros.html>
18. The Nightmare, by Henry Fuseli 1782
http://www.geekmom.com/2011/07/how-i-did-a-deal-with-the-nightmare/john_henry_fuseli_-_the_nightmare/
19. Olly and Suzi Paint Predators, 2009
<http://www.bbc.co.uk/programmes/b00hd1mt>
20. William Wegman, Frog, 1982
<http://images.google.com/search?hl=EN&q=wegman+william+frog&sa=X&ei=JvZGTs6WH4zC8QOP-uTMBg&ved=0CBwQvQ4&biw=1920&bih=946>
21. Hans Belmer, exibicionist, 2000
<http://somepeacockfeathers.blogspot.com/>
22. Ron Mueck, Two Women, 2005
<http://www.fotocommunity.de/pc/pc/display/14259425>
23. Mircea Cantor, Deeparture, 2005
<http://www.acum.tv/articol/6916/>
24. William Blake from Illustrations to Dante's 'Divine Comedy', Cerberus 1824-1827
<http://omnparts.com/2010/12/05/william-blake/>
25. Marabu, Fabrizio Matos, 2011
26. Pangolim, Fabrizio Matos, 2011
27. Cabeça de galgo, Fabrizio Matos, 2010
28. Cabeça de galgo, Fabrizio Matos, 2010
29. Mastim Napolitano
http://www.sitioindicado.com/imp/si-m-26727896_4424.jpg
30. gravura cereberus
<http://atcloud.com/stories/53166>
31. Pormenores da cabeça do Mastim Napolitano
<http://www.fotocommunity.de/pc/pc/display/14259425>
32. Richard Barnes, Animals twice dead, 2009
<http://flavorwire.com/39520/richard-barnes>
33. Transeo, Fabrizio Matos, 2009
34. La nave va, Federico Fellini, 1983
<http://raposadasul.blogspot.com/2011/02/teoria-da-involucao.html>

35. Richard Barnes, *Animal Logic*, 2005
36. Richard Barnes, *Animal Logic*, 2005
<http://flavorwire.com/39520/richard-barnes>

Bibliografia Consultada

- Eco Umberto, *A vertigem das listas*, Difel, 1, 2009
- Paglia Camille, *Personas Sexuais, Relógio D'Água*, 2007
- Valton Edmond, *Monstres Dans L'Art*, Ernest Flammarion Editeur, 1905
- Imbimbo Nicola, Nardelli Rosa, *El Mastín Napolitano*, Editorial de Vecchi, 1996
- Borremans Michael, Weight, Hatje Cantz, 2008
- T.Asma Stephen, *Stuffed Animals and Pickled Heads, The cultural evolution of natural History museums*, Oxford, 2001
- Fortey Richard, *Dry store no.1, The secret life of the Natural History Museum*, 2008
- Cixous Hélène, *Fiction and Its Phantoms: A reading of Freud's das Unheimliche(«The uncanny»)*
- Marguerite Yourcenar, *O Tempo esse grande escultor*, Diefel, 1983
- José Gil, *Monstros*, Quetzal Editores, 1994
- Eugenio Trías, *O belo e sinistro*, 1982
- As ruínas*, Cinemateca portuguesa, Museu do Cinema, Novembro 2001

Revistas

- Insi(s)tu, espaços públicos, Março-Junho, 2001, *O fantástico*, Da Costa Mayer, (pag. 82-84)
- la Lettre de ÍOcim, décembre 2002, *Taxidermie, Taxidermie et/ou Art*, Gaumetou Yves, (pag.73-80)
- Èloise Mozzani, *Le livre des superstitions, mythes, croyances et légends*, Bouquins, Robert Laffont
- Nature and its Symbols, A Guide to Imaginary* Italian edition, 2003 by Mondadori Electa S.p.A, Milan
- Ieda Tucherman, *Breve História do Corpo e de seus monstros*, Passagens editora
- Revista EXITº 13 *Lo «siniestro» y otras estrategias del terror de Estrella de Diego*, (pag.104)

PDFs

- Fiction and Its Phantoms: A Reading of Freud's Das Unheimliche(The «Uncanny»)*

Filmografia

- Aguirre: the wrath of god* (1972), Werner Herzog
- Grizzly man* (2005) Werner Herzog
- Wings of hope* (2000), Werner Herzog
- La nave va*(1983) Federico Fellini
- Adieu plancher des vaches* (1999) Otar Iosseliani
- Jardins en autone*(2006) Otar Iosseliani