



Universidade de Brasília - UnB
Instituto de Artes - IdA
Departamento de Artes Visuais - VIS

FLÁVIA LIMA MARAVILHA

KÓSMOS TERÁTON

A imersão do observador no universo fantástico do artista

BRASÍLIA - DF
2018

FLÁVIA LIMA MARAVILHA

KÓSMOS TERÁTON

A imersão do observador no universo fantástico do artista

Trabalho de conclusão de curso elaborado e apresentado como requisito parcial necessário à obtenção do título de bacharel em Artes Visuais pela Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Lopes

BRASÍLIA - DF
2018

MARAVILHA, Flávia Lima.

Kósmos Teráton: A imersão do observador no universo fantástico do artista/ Flávia Lima Maravilha – Brasília, DF, 2018.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade de Brasília (UnB), Instituto de Artes - IdA. 1º Semestre de 2018.

36 f.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Lopes.

1. Instalação, Fantástico, Imersão, Monstruosidade, Distópico.

Flávia Lima Maravilha

KÓSMOS TERÁTON:

A imersão do observador no universo fantástico do artista

Trabalho de conclusão de curso elaborado e apresentado como requisito parcial necessário à obtenção do título de bacharel em Artes Visuais pela Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Lopes

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. M^a. Andrea Campos de Sá
Universidade de Brasília - UnB

Prof. Miguel Simão da Costa
Universidade de Brasília - UnB

Brasília – DF
Julho de 2018

Dedico este trabalho ao demônio que mora no canto do meu quarto que me fez persistir na vida de forma odiosa. Ave Satanás.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha persistência em levar o curso adiante, mesmo não me sentindo parte do atual circuito artístico. Por continuar verdadeiro a minha identidade artística e não deixar minhas referências de lado e não adotar princípios que não fossem meus. Agradeço por ser capaz de perceber minha utilidade, mesmo que seja para fazer coisas aparentemente inúteis.

Aos meus pais, Teresa e Carlos, por compreenderem minhas decisões e ideias por mais mirabolantes e estranhas que fossem. Obrigado por me deixarem levar meus materiais artísticos (em suas palavras “lixo”), para a casa de vocês. Obrigado pela paciência, por menor que ela fosse muitas vezes.

Às minhas irmãs, Marcela e Fernanda, que me deram sugestões e ideias para resolver as complicações que o trabalho trouxe, sem vocês minhas obras não seriam como são.

Ao meu gato e aos meus cachorros que me ajudaram durante as piores horas. Em especial ao meu gato que realizou intervenções artísticas em meus desenhos.

Aos meus fones de ouvido que me ajudaram a passar por momentos críticos de ansiedade social.

Aos meus antidepressivos e minha psicóloga, Keila, as coisas teriam sido mais caóticas e impossíveis sem vocês.

Aos meus seguidores e amigos da internet que me apoiaram e continuam me apoiando.

Aos meus amigos de faculdade que sofreram junto comigo durante esses 5 anos de faculdade. Em especial à Thaís, obrigado por aturar meus memes sem graça.

Aos professores, Me. Eduardo Lustosa Belga, M^a Andrea Campos de Sá e Miguel Simão da Costa que me inspiraram com suas disciplinas e trabalhos artísticos.

Ao meu orientador Gustavo Lopes, apesar de o conhecer recentemente, não posso deixar de agradecer imensamente pelo apoio e por esclarecer minhas dúvidas.

Agradeço a Universidade de Brasília e o corpo docente como um todo por tornarem minha passagem pela faculdade proveitosa.

Por fim, agradeço aos meus demônios, obrigado por nunca deixarem de me atormentar, vocês fazem minha poética existir.

RESUMO

A imaginação e as fantasias da mente humana são íntimas, quase inacessíveis ao resto do mundo, mas e se tivesse um modo de quebrar esta barreira entre o que é ficcional e o que é real? A arte é um dos veículos que permite tal façanha, seja por meio da literatura, dos filmes, dos *games* ou das artes visuais. Tentar permitir o observador adentrar e se imergir no universo fantástico distópico habitado por monstros que venho criando é o objetivo desta pesquisa. Para isso analiso outros meios artísticos a fim de encontrar uma maneira em que minha fantasia se transporte para o real e seja acessível ao observador.

Palavras-chave: Instalação. Fantástico. Imersão. Monstruosidade. Distópico.

ABSTRACT

The imagination and fantasies of the human mind are intimate, almost inaccessible to the rest of the world, but what if it had a way of breaking this barrier between what is fictional and what is real? Art is one of the vehicles that allows such a deed, whether through literature, movies, games or visual arts. Trying to allow the observer to enter and immerse themselves in the fantastic dystopian universe inhabited by monsters that I have been creating is the purpose of this research. For this I analyze other artistic medias in order to find a way in which my fantasy turns real and is accessible to the observer.

Keywords: Installation. Fantastic. Immersion. Monstrosity. Dystopic.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1- Instalação e Assemblage: Conceituação e breve histórico.....	11
1.1 - Conceito do termo instalação.....	11
1.2 - Imersão: O observador e a instalação.....	12
1.3 - Conceito do termo assemblage.....	12
2- O Processo Criativo: A prática e as referências temáticas.....	14
2.1 - O fantástico.....	14
2.2 - Mundos distópicos: <i>Mad Max</i> , <i>Fallout 3</i> e o início da pesquisa.....	15
2.2.1 - Das coletas de objetos às esculturas.....	18
2.1.1.1 - O Capacete.....	20
2.1.1.2 - A Lança.....	21
2.1.1.3 - A Machadinha.....	22
2.1.1.4 - O Escudo.....	23
2.3 - Lovecraft: A influência da literatura fantástica e de horror na temática das obras...	23
2.3.1 - Das esculturas aos desenhos.....	26
2.4 - Monstruosidade: Conceito e contexto histórico.....	27
2.4.1 - “Monstros reais”: A Teratologia.....	28
2.4.2 - Walmor Corrêa, ilustração científica e anatomia artística.....	30
2.4.2.1 - O Tinhoso I.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.2.2 - O Colosso.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.2.3 - O Auréo I.....	33
2.4.2.4 - O Dúplice.....	34
2.4.2.5 - A Fada.....	34
2.4.2.6 - O Auréo II.....	35
2.4.2.7 - A Graciosa.....	35
2.4.2.8 - O Tinhoso II.....	35
2.4.2.9 - O Mapa.....	36
2.4.2.10 - A Flora.....	37
2.4.2.11 - A Paisagem.....	38
2.5 - A Instalação: A totalidade dos elementos.....	39
CONCLUSÕES FINAIS.....	41
REFERÊNCIAS.....	42

INTRODUÇÃO

Nesta pesquisa consta o desenvolvimento de minha poética como artista, a criação da temática, das obras e citação das referências visuais e teóricas que influenciaram o trabalho.

A pesquisa está organizada de forma cronológica, apontando onde cada evento referente a produção deste trabalho se iniciou, antes e durante o ingresso na faculdade de Artes Visuais na Universidade de Brasília.

Cito as principais disciplinas que iniciaram e inspiraram a produção das obras, fazendo um diálogo entre a parte prática e a pesquisa teórica, pois uma apoiou a outra durante a criação artística, sendo impossível as desvincular.

A bibliografia de base se separa em duas partes. A primeira utilizada para conceitualizar a instalação conta com a “*Escultura no campo ampliado*” de Rosalind Krauss e “*Sobre os conceitos de instalação*” de Fernanda Junqueira.

A segunda utilizada ao longo da pesquisa para nutrir o processo criativo, conta com a obra literária “O Festival” de Howard P. Lovecraft, o filme “*Mad Max*” de George Miller, o video game “*Fallout 3*” da desenvolvedora Bethesda Game Studios, os capítulos “*Monstros e Portentos*” e “*Physica Curiosa*” da “*História da Feiura*” de Umberto Eco e o “*Inquietante*” de Sigmund Freud.

O objetivo da pesquisa é explorar a instalação como um veículo de imersão na arte, no sentido de o observador mergulhar no universo fantástico criado pelo artista. Assim a procura por artistas e suas criações fantásticas seja na literatura, no cinema, no vídeo game ou artes visuais se torna não apenas inspiração, mas estudo de processos para solucionar a disposição das obras.

1- INSTALAÇÃO E ASSEMBLAGE: Conceituação e breve histórico

1.1 - Conceito do termo instalação

As esculturas minimalistas extrapolaram os meios de expressão, misturando tanto características da escultura como as da pintura. A quebra das barreiras dos meios, a interdisciplinaridade, a exploração de lugares além do próprio espaço da galeria são novas características e discussões que surgem na arte pós-modernista. Rosalind Krauss discute e esclarece essa ruptura em “escultura no campo ampliado”:

Portanto, o campo estabelece tanto um conjunto ampliado, porém finito, de posições relacionadas para determinado artista ocupar e explorar, como uma organização de trabalho que não é ditada pelas condições de determinado meio de expressão. Fica óbvio, a partir da estrutura acima exposta, que a lógica do espaço da práxis pós-modernista já não é organizada em torno da definição de um determinado meio de expressão, tomando-se por base o material ou a percepção deste material, mas sim através do universo de termos sentidos como estando em oposição no âmbito cultural. (KRAUSS, 1984, p.136)

O conceito de instalação que temos nas artes visuais hoje, só foi concebido nos anos 80 quando as propostas de escultura extrapolaram tanto os limites de seu conceito tradicional que para fins teóricos e críticos seria mais simples formular um conceito que abrangesse todas as propostas pós-modernistas que não mais cabiam na categoria de escultura.

Nessas propostas, o espaço ocupado está de tal modo ligado à obra que, sem ele, esta não teria mais sentido. Isso, somado à natureza efêmera de muitas dessas instalações, torna impossível o colecionismo e até mesmo a comercialização dessas obras de arte.

Quanto a importância do espaço, assim como outros elementos na sua expografia, Elkins discorre:

A crítica tende a usar a palavra “espaço” para significar a dimensão da sala junto com sua luz, cor, textura e o trabalho é avaliado pelo modo como “agarra” ou “ocupa” ou “relata” esse espaço. Uma instalação bem-sucedida controla o espaço assim como responde às duas peculiaridades, e uma mal resolvida torna-se “perdida” no espaço, ou é “indiferente” ao seu entorno. (TEDESCO, 2007, p.23 apud ELKINS, s/d, p. 8)

1.2 - Imersão: O observador e a instalação

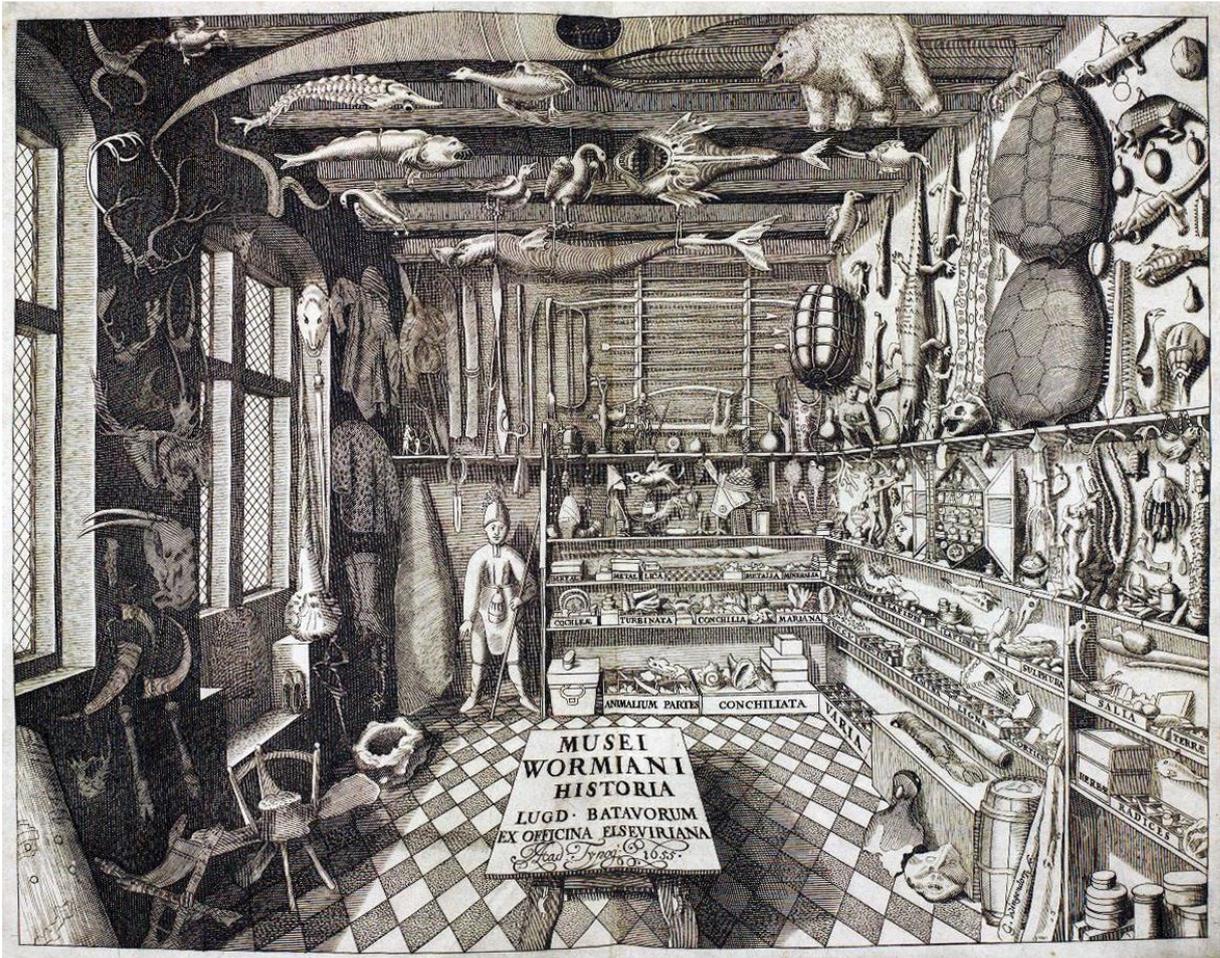
Nas instalações, os artistas passaram a estudar não somente suas obras, mas o espaço em que elas eram expostas, incluindo este em sua poética. O papel do observador passou a ser considerado parte da obra.

A obra já não era mais vista como algo bidimensional e plano, onde o espectador não era envolvido, tendo apenas o trabalho de observar a obra como uma janela. “olham para ela, ao contrário de se sentirem dentro dela”(TEDESCO, 2007, p.20 apud O'DOHERTY, 2002, p.43).

Levando em consideração o corpo do observador, os artistas exploram além da visão, exploram o tato, a audição, a fim de o imergir na obra. O objeto de arte se aproxima da vida, de modo a introduzir e envolver o espectador na própria obra, criando uma nova realidade temporária.

1.3 - Conceito do termo assemblage

A assemblage é uma das propostas artísticas englobadas pelo termo instalação. Mas antes de conceitualizar a palavra assemblage, voltamos aos séculos XVI e XVII, época onde entusiastas viajantes europeus colecionavam objetos raros e peculiares e realizavam exposições privadas, desses movimentos surgiram os termos “gabinetes de curiosidades” ou “quarto das maravilhas” (Figura 1).



(Figura 1)

“Gabinete de Curiosidades de Ole Worm”, 1655.

[<http://www.sil.si.edu/Exhibitions/wonderbound/crocodiles.htm> Smithsonian Museum].

Além de serem os precursores dos museus, os gabinetes de curiosidades giravam em torno dos objetos achados, uma característica que séculos depois foi introduzida no meio artístico pelo termo francês “*objet trouvé*”, que significa literalmente “objeto encontrado”.

Os *objet trouvé* são objetos coletados por artistas pelo seu valor estético. A assemblage está intimamente relacionada ao colecionismo dos *objets trouvés*, logo na proposta da assemblage os materiais de arte não são os convencionais usados, por isso que ela não se encaixa na escultura ou pintura.

Portanto a assemblage é composta de materiais do cotidiano, danificados, naturais, fabricados, achados ao acaso e com os quais o artista tenha uma significativa afinidade estética. O conceito da técnica da assemblage simplificada é a aglomeração, sobreposição, junção dos *objet trouvés*.

2- O PROCESSO CRIATIVO: A prática e as referências temáticas

2.1 - O fantástico

O interesse pelo fantástico sempre foi presente na mente do artista ao redor do mundo, nossa cultura é repleta de criaturas maravilhosas, monstros horríveis e lugares fantásticos que desafiam as leis da natureza. Eles são reflexos de nossos desejos, medos e ansiedades.

O conceito de fantástico que proponho é similar ao do escritor espanhol David Roas (1965), quando descreve a literatura fantástica. Segundo o autor, a característica fantástica só é possível na narrativa quando há um conflito entre o sobrenatural e o real em nossa convicção de realidade concreta, ou seja, nosso mundo, causando a incerteza ao leitor e assim fazendo o acreditar na existência do impossível.

“O objetivo do fantástico é precisamente desestabilizar esses limites que nos dão segurança, problematizar essas convicções coletivas antes descritas, questionar, afinal, a validade dos sistemas de percepção da realidade comumente admitidos. (...). Uma transgressão que ao mesmo tempo provoca o estranhamento em relação a realidade, que deixa de ser familiar e se converte em algo incompreensível e, como tal, ameaçador.” (ROAS, 2013 p.131)

Sinto que o fantástico que minhas obras transparecem sempre esteve latente em mim, antes mesmo da entrada na universidade. Posso dizer que essa pesquisa remete à minha infância e adolescência mais do que eu imaginava. A escola sendo um ambiente estressante, a fobia social em seu ápice gerando o isolamento em meu quarto, tudo o que eu tinha para escapar aquela realidade eram os *games* e o desenho.

Nesse meio claustrofóbico onde me sentia preso, porém seguro, surge o interesse em procurar obras midiáticas como filmes, games, histórias em quadrinho que refletiam minha prisão e insegurança. A temática pós-apocalíptica e distópica passou a ser recorrente em minha formação como artista, tudo que eu expressava antes, quando criança, ainda expresso hoje, como adulto.

O objetivo da pesquisa é o que eu procurava insaciavelmente quando mais jovem, intercalar minhas fantasias com a realidade. Usando de vários meios artísticos para fazer o universo fantástico assemelhar-se ao mundo real. Utilizar objetos achados, ossadas, insetos para trazer a veracidade, mas usá-los de modo não convencional para trazer o inquietante ao

observador. “O efeito do inquietante é fácil e frequentemente atingido quando a fronteira entre a fantasia e a realidade é apagada. Quando nos vem ao encontro algo real que até então víamos como fantástico. (...)” (FREUD, 1919, p.364)

Posso dizer que as esculturas têm um potencial de transmitir o inquietante por serem compostas de objetos descartados e destruídos do nosso cotidiano que juntos formam outro objeto que não tem nenhum sentido ou utilidade a não ser em um universo fictício. Eles em conjunto com os desenhos formam um universo imaginário, sem uma narrativa fechada, mas que esteja aberto a hipóteses e possíveis histórias à serem captadas pelo observador.

O sentimento do inquietante pode ser alcançado de diferentes formas em cada pessoa, a expografia passa a ter um papel importante, estudar a disposição de cada obra se torna necessário para que o real e o imaginário se confundam e possa surgir essa sensação de dúvida e ambiguidade. Por isso a ideia de instalação pareceu me atrativa, por seu caráter imersivo.

2.2 - Mundos distópicos: *Mad Max*, *Fallout 3* e o início da pesquisa

Divido a temática em três elementos, “O Ambiente”, “Os Monstros” e “O herói”. Estes três elementos interagem entre si, criando uma base para que o observador possa formular hipóteses e possíveis narrativas. O processo criativo aconteceu de forma desorganizada e espontânea, surgindo a partir da prática e se nutrindo pela pesquisa teórica.

Por achar importante seguir uma linha do tempo para que teoria e prática se encaixem, narrarei o processo criativo como aconteceu, partindo então de uma breve introdução ao motivo precursor da temática desta pesquisa, o medo. No Dicionário eletrônico Houaiss temos o significado da palavra “medo”.

n substantivo masculino

1 Rubrica: psicologia.

estado afetivo suscitado pela consciência do perigo ou que, ao contrário, suscita essa consciência

2 temor, ansiedade irracional ou fundamentada; receio

3 apreensão em relação a (algo desagradável) (HOAUISS, 2001)

O medo tem um papel fundamental em nossa sobrevivência, ele nos permite evitar situações de perigo. Porém pensando além da reação instintiva, o medo tem uma grande participação em nossa cultura ocidental e muda paralelamente às mudanças da sociedade, ou

seja, os medos contemporâneos não são os mesmos da antiguidade, os medos de uma classe são diferentes dos medos de outra e o mesmo vale para a diferentes espaços geográficos. O medo do incompreensível ou desconhecido se reflete nas crenças religiosas e populares, na arte, no cinema, na literatura.

A grande questão é por que sentimos uma grande atração pelo medo? Bem, para explicar isso podemos investigar categorias de medo na literatura fantástica, como o terror e o horror. A diferença entre ambos pode ser explicada da seguinte maneira:

A distinção básica entre horror e terror consiste no primeiro ser da ordem do psicológico e o segundo da ordem física. [...] A experiência do horror [...] envolve a convivência com algo fora do normal (aparição de mortos, a demência, os pensamentos macabros) que provoca uma inexplicável sensação de medo. É algo que se sente de dentro para fora. [...] Por outro lado, a concepção de terror envolve uma ameaça externa, algo que vem de fora e é parcial ou inteiramente desconhecido. [...] A sensação de terror nasce do choque visual [...]. (SILVA, 2011)

E a literatura fantástica não é a única a explorar o horror e o terror, pois a partir dela esses gêneros se adaptaram ao cinema e ainda a outras mídias como as histórias em quadrinhos e os games. O terror é encontrado também em artes mais tradicionais como a pintura e a gravura, principalmente a partir do movimento romântico.

E voltando a questão, o fascínio e a busca pelo horror, inquietante, terror e grotesco nessas mídias artísticas talvez seja pela segurança que elas apresentam a quem está criando. Um artista, escritor, espectador, leitor ou jogador não está em perigo físico provocado pela situação que está criando ou consumindo. No campo da imaginação podemos criar situações que se passassem fisicamente arriscaríamos nossa integridade física, assim possibilitando a experiência do medo em um território seguro.

Um dos grandes medos contemporâneos é o futuro incerto da espécie humana ou do planeta. O apocalipse ou o que vem depois dele se tornou uma das mais recentes temáticas contemporâneas exploradas pela arte midiática. Duas obras de temática pós-apocalíptica, em especial, me inspiraram durante o processo criativo e construção da temática dessa pesquisa. Ambas se ambientam em futuros alternativos onde a humanidade passa por guerras e catástrofes consequentes dos abusos destrutivos e consumistas humanos, que eventualmente resultam em um cenário pós-apocalíptico ficcional.

A primeira pertence à plataforma cinematográfica, a série de filmes de ação e ficção pós-apocalíptica *Mad Max* (1979, 1981, 1985, 2015), do diretor George Miller (1945). A

primeira coisa que me chama atenção no universo de *Mad Max* é a fantasia realista, *Mad Max* pode não estar em um gênero de horror ou terror, porém cria uma ambientação de suspense e inquietação por ser uma ficção tomada a partir de eventos reais que a humanidade teme. O mundo em que se ambienta as séries é marcado pelo caos e pela destruição que se instalam devido a crises políticas, hídricas e petrolíferas.

Max é um ex-policial que se encontra em meio à insanidade em que o mundo se tornou. Depois de perder a família e se tornar mentalmente instável, ele faz o que é possível para sobreviver em meio ao caos, porém nos filmes Max nunca é o protagonista de sua própria história, George Miller dá ênfase no mundo caótico e destruído, na falta da água, gasolina e ordem, em seus habitantes insanos e nos conflitos gerados a partir desses elementos. Max é quase que um observador na narrativa, apesar de buscar as escolhas mais justas ajudando a quem ele acha inocente, ele não é o centro das atenções, o mundo a sua volta é.

Portanto, o universo do filme é mais importante que o seu protagonista. Enquanto criava as primeiras obras, o pensamento de que o universo fantástico seria algo mais importante que a narrativa que nele se passa foi recorrente em minhas reflexões, pelo objetivo das obras não representarem uma narrativa, mas o universo em que ela se passa, deixando o observador livre para criar suas possíveis narrativas. O universo de *Mad Max* e sua estética influenciou meu processo criativo, assim como em *Fallout 3*, outra obra com a temática pós-apocalíptica que me inspirou na construção da temática.

Fallout 3 (2008) é um jogo digital desenvolvido pela Bethesda Game Studios e pertence ao gênero RPG (*role playing game*) de mundo aberto, ou seja, o jogador cria um personagem partindo com certos pontos de habilidades que se desenvolvem ao decorrer do jogo, para isso o jogador precisa realizar fases que podem ser relacionadas a história principal do jogo ou histórias secundárias que podem ser encontradas ao explorar o mapa livremente por ser um jogo de mundo aberto, ou matando inimigos pelo caminho. A história principal assim como as secundárias são moldadas a partir do modo em que o jogador joga, elas possuem decisões que levam a diferentes tipos de finais para a história, além de possuir uma mecânica de “*Karma*”, suas escolhas levam seu personagem a um caminho bom, neutro ou mau, que afetam também na história e em seu relacionamento com os personagens não jogáveis.

Fallout se ambienta em um futuro ficcional alternativo, no qual os Estados Unidos, depois da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), passam a utilizar e desenvolver a energia nuclear, não para criar armas, mas como uma fonte de energia ilimitada. Resultando

esteticamente em uma versão futurista dos anos 50 dos estados unidos, porém tecnologicamente avançada, com robôs domésticos, carros movidos a fusão nuclear, computadores portáteis.

A partir do século XXI o mundo começa a entrar em caos devido ao consumismo exacerbado de todos os principais recursos naturais e artificiais. Isso gera um conflito mundial que resulta na “*The Great War*” em 2077, que foi finalizada com o lançamento de toda as armas nucleares das três grandes potências, China, Estados Unidos da América e União soviética. Porém já prevendo esse destino, uma corporação contratada pelo governo dos EUA chamada Vault-tec criou abrigos subterrâneos.

Fallout 3 se passa em 2277, no mundo devastado depois da guerra nuclear. O personagem do jogador nasce em um dos abrigos subterrâneos chamado “*vault 101*”, localizado em Washington D.C. Seu objetivo principal é procurar seu pai que fugiu da vault sem dar notícias. Ao fugir da *vault* o jogador se depara com o mundo pós-apocalíptico, destruído pelas bombas e habitado por criaturas monstruosas modificadas pela radiação e sobreviventes insanos. Assim como em *Mad Max*, o universo de *fallout* fala mais que o próprio protagonista, que apenas se torna memorável para os outros personagens do jogo quando o jogador completa a história principal.

2.2.1 - Das coletas de objetos às esculturas

A estética pós apocalíptica de *Fallout 3* se assemelha a *Mad Max*, seja na aparência e vestimenta dos personagens a homenagens encontradas no próprio jogo (Figura 2 e Figura 3).



(Figura 2)
“Screenshot do jogo *Fallout 3*”
Fallout 3



(Figura 3)
“Imagem em preto e branco do filme *Mad Max*”
Mad Max 2: The Road Warrior

A ideia estética do futuro pós-apocalíptico de George Miller se tornou uma grande referência para diferentes plataformas artísticas, sempre esteve presente também em meu

repertório como desenhista. Durante o curso de Artes Visuais na Universidade de Brasília tive uma pequena introdução a linguagem da assemblage durante uma disciplina de escultura em 2015.

Neste ano, ocorreu o lançamento do quarto filme da série *Mad Max* e eu não pude deixar de transparecer a influência que essa franquia tem em minha poética, ela acabou se misturando na temática do meu trabalho final na disciplina de escultura, e eu não pude deixar de perceber a ligação que a assemblage tem com a temática pós-apocalíptica.

Nessa época, eu costumava fazer pequenas explorações urbanas em lugares abandonados, o que me proporcionou uma busca mais focada ao tipo de objetos que eu estaria procurando para fundir e criar as assemblages. Lembro que essas buscas pelos objetos ideais eram ligadas a paleta de cores, procurava principalmente tons terrosos de ferrugem e sujeira. Fundir os objetos de modo que ficasse esteticamente interessante e coerente, foi um desafio prazeroso. A ideia de construir objetos estranhos que não fazem sentido a partir de coisas descartadas e inúteis, mas que se encaixam em uma harmonia desarmônica, é um confronto para minha natureza objetiva e racional que tenta trazer sentido a aquilo que não tem. Eles trazem uma estética ambígua inquietante e curiosa quando estão unidos.

O resultado e o próprio processo criativo trazem em suas essências as referências dos mundos pós apocalípticos antes apresentados, desde as explorações urbanas que me aproximavam da atmosfera hostil de abandono e descuido, às coletas onde tive o contato tátil com os objetos que uma vez foram úteis e agora se encontram em desuso e também à construção das obras que me levavam fantasiar a encarnação de um personagem de um mundo fictício.

As primeiras assemblages resultaram no surgimento do primeiro elemento da temática “O Herói”. Ela é composta pela armadura e armas da personagem, um capacete, uma lança, uma machadinha e um escudo.

2.1.1.1 - O Capacete

O capacete (Figura 4) é formado por uma máscara de solda antiga e empoeirada, em seu visor se encontra dependurado um adorno feito com diversas chaves velhas e um dente de crocodilo presos a fios de cobre desencapados. Em cima do visor há uma fileira de tachinhas e um prego dourado localizado no meio. Nas laterais da máscara, há no lado esquerdo uma pena de uma ave não identificada preta amarrada com barbante e um adorno feito com pregos enferrujados dependurado lembrando um brinco. No lado direito, há uma pena de galinha

d'angola e uma pena de ave não identificada branca suja de terra avermelhada amarradas com barbante. Dimensões (23,5cm x 24cm x 27cm).



(Figura 4)
“O Capacete”, 2015
Acervo do artista

2.1.1.2 - A Lança

A lança (Figura 5) tem como base um galho de seco, onde em uma ponta encontrasse amarrados uma lâmpada de vapor metálico queimada e um machete de lâmina enferrujada amarrados ao galho e entre si por um arame. Um tecido sujo de cor bege cobre o meio do galho e o fio duplo de cores vermelha e preta que se conecta e amarra a lâmpada no galho. O fio duplo percorre o galho por baixo do tecido até se conectar a duas pilhas unidas por uma fita isolante preta. Na outra extremidade do galho há um ornamento feito por um osso de galinha e uma pena de ave não identificada amarrados com barbante e tecido. Dimensões (96cm x 8cm x 7cm).



(Figura 5)
"A Lança", 2015
Acervo do artista

2.1.1.3 - A Machadinha

A machadinha (Figura 6) é composta de duas peças maiores unidas, uma torneira antiga e uma picareta improvisada a partir da fusão de um pedaço de liga de ferro e uma bitola de aço modelada. Na extremidade da picareta uma lâmpada 4.8v queimada, amarrada por um arame. O meio da peça está enlaçado com um barbante que sobrepõe o fio duplo de cores vermelho e preto que conecta a lâmpada há duas pilhas que se encontram presas por fita isolante na extremidade da torneira. Dimensões (18cm x 34cm x 3cm).



(Figura 6)
"A Machadinha", 2015

2.1.1.4 - O Escudo

O escudo (figura 7) tem como base uma calota de pneu revestida com um pneu partido ao meio e preso por arames, em lados opostos se encontram também presas por arames duas pastilhas de freio. Do lado posterior do escudo há dois suportes amarrados por arames, em cima deles há um reator eletrônico conectado à uma lanterna destruída e à um módulo, que por sua vez se conecta a dois fios ligados a uma braçadeira. A braçadeira é composta por um pedaço de casca de árvore com dois cintos, um gancho, um interruptor duplo paralelo e uma luva de soldador. Dimensões (43cm x 43cm x 12cm).



(Figura 6)
“O escudo”, 2017
Acervo do artista

2.3 - Lovecraft: A influência da literatura fantástica e de horror na temática das obras

Um ano após a construção das assemblages, várias narrativas surgiram em minha mente, utilizei do formato das histórias em quadrinhos para expressar as possibilidades de criação que as assemblages poderiam me proporcionar. O desenho e a escrita possibilitam uma visão mais explícita do universo que estava criando aos poucos, havia decidido de alguma forma levar essas criações como o projeto de conclusão de curso, porém a ideia de mostrá-lo completamente pronto e raciocinado ao observador não me atraía. Mas utilizar as histórias em quadrinhos como mídia de teste foi uma etapa importante para questionar quais seriam as relações entre os elementos desse universo, além do aspecto imersivo que eu planejava incluir na obra.

Nesse momento da pesquisa recorri às referências literárias fantásticas e um autor sempre me chamou muita atenção na complexidade dos universos contidos em seus contos, sua capacidade descritiva cria uma atmosfera de horror que gera uma imersão do leitor na história de uma forma inacreditável.

Howard Phillip Lovecraft (1890-1937) era um escritor estadunidense, suas obras mesclam o horror ao fantástico, Lovecraft descrevia o gênero de suas obras como “horror cósmico” ou “cosmicismo”, onde o medo é criado a partir a insignificância do homem em relação ao cosmos. Nas palavras de Lovecraft, “A emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido”(Lovecraft, 1987, p.1)

O conto “O Festival” de H.P. Lovecraft foi uma das principais referências durante essa etapa do processo criativo. Posso ressaltar alguns parágrafos do conto que apelam para a imersão, o autor cria uma atmosfera que envolve o personagem e o próprio leitor por meio da descrição minuciosa dos elementos do local onde ocorre a narrativa, tornando-se possível um mapeamento da cidade.

Passando o cimo do morro, vi Kingsport estendida e gelada no lusco-fusco do entardecer; a Kingsport nevada com seus cata-ventos e campanários, cumeeiras e chaminés, ancoradouros e pontes pequenas, salgueiros e cemitérios; labirintos intermináveis de ruas íngremes, estreitas e tortuosas, e o vertiginoso ponto central encimado pela igreja e que o tempo não tivera a coragem de tocar; amontoados sem fim de casas coloniais apinhadas e espalhadas em todos os ângulos e níveis como os brinquedos bagunçados de uma criança; a antiguidade pairando em alas cinzentas sobre cumeeiras e telhados à holandesa embranquecidos pelo inverno; clarabóias e janelas de vidraças pequenas, uma a uma brilhando no anoitecer frio para se juntar a Orion e as estrelas arcaicas. E contra os ancoradouros que se decomponham batia o mar, dissimulado e imemoriável, de onde o povo viera nos tempos mais antigos. (Lovecraft, 1925, p.21)

A imersão, neste caso, seria a quebra da barreira entre o fictício e o real, o leitor não se colocaria necessariamente no lugar do protagonista em suas decisões, mas o acompanharia em suas ações como se estivesse em sua pele. Essa sensação também pode ser provida pela escolha da escrita em primeira pessoa, além de não termos muitos vestígios sobre quem o protagonista é, apenas sua participação na continuação de uma tradição hereditária, mas ele próprio não sabe que tipo de tradição esta seria. Esses espaços inconclusivos e misteriosos acrescentam não só ao suspense, mas a aproximação com o leitor.

Ao ler o conto inúmeras vezes, percebi que a história era composta por três elementos principais, o homem, o monstro e o ambiente. Analisar esses elementos e a interação entre eles me influenciou a separar a temática da minha pesquisa de forma semelhante, a fim de estudar

maneiras de tirar o universo fantástico que estava criando das histórias em quadrinhos e passar para uma plataforma menos ilustrativa e mais subjetiva a cada observador.

O homem: é visto como inferior ao que o cerca, todo o ritual e as criaturas são hostis aos seus olhos, mas em nenhum ponto da narrativa eles realmente tentam o agredir ou forçá-lo a fazer algo.

Ele entra em constante contradição, não gostaria de estar no ritual, porém permanece, ele poderia se retirar a qualquer momento, não fica aparente se haveria alguma punição caso ele se recusasse a deixar o festival, estava ali por vontade própria.

Então vi o bruxulear lúgubre de uma luz pálida, e ouvi o barulho sinistro de águas sombrias. Mais uma vez me arrepiei, pois não estava apreciando o que a noite me proporcionara até então, e desejei amargamente que nenhum antepassado tivesse me chamado para esse rito primitivo. (Lovecraft, 1925, p.26)

Então seguiram-se alguns momentos do ritual em que eles se prostraram em reverências, especialmente quando o velho segurou acima da cabeça aquele Odioso Necronomicon que trouxera com ele. Participei de todas as reverências, pois tinha sido convocado para aquele festival pelos meus antepassados. (Lovecraft, 1925, p.27)

Os monstros mascarados: prosseguem o ritual de forma pacífica, eles oferecem tributos vegetais aos deuses. O que se torna ameaçador, portanto, é quando sua aparência é exposta e aterroriza o protagonista.

E na caverna infernal vi o rito ser realizado, o pilar doentio da chama ser adorado e os punhados arrancados da vegetação viscosa que reluzia verde no clarão cloroso serem jogados na água. (Lovecraft, 1925, p.27)

Quando um dos seres começou a se afastar gingando como um pato, ele se voltou rapidamente para impedi-lo, de maneira que a brusquidão do seu movimento deslocou a máscara de cera do que deveria ser a sua cabeça. E então, já que a posição desse pesadelo barrava minha passagem para a escada de pedra de onde tínhamos vindo, eu me joguei no rio subterrâneo oleoso que borbulhava na direção das grutas do mar, naquele caldo pútrido dos horrores interiores da terra, antes que a fúria dos meus gritos pudesse atrair para mim todas as legiões de ossuários que aqueles abismos de pragas poderiam esconder. (Lovecraft, 1925, p.29)

O cenário: cria a incerteza, o ambiente passa de calmo e silencioso para invasivo.

“Fiquei satisfeito que escolhera caminhar, pois o vilarejo branco fora um belo quadro visto do morro(...)”. (Lovecraft, 1925, p21)

“A medida que a estrada descia em curva em direção ao mar, pus-me à escuta dos sons alegres de um vilarejo à noite, mas não os ouvi.”. (Lovecraft, 1925, p.21)

Após uma eternidade descendo, vi alguns corredores laterais ou refúgios que vinham de recantos desconhecidos de escuridão para esse poço de mistério da noite. Logo eles tornaram-se excessivamente numerosos, como catacumbas hereges de uma ameaça inominável, e o seu odor cáustico de decomposição tornou-se bastante insuportável. Ensabiam que certamente tínhamos passado pela montanha e embaixo do solo da própria Kingsport, e me arrepiei que uma cidade fosse tão envelhecida e carcomida por esse mal subterrâneo. (Lovecraft, 1925, p.26)

Tudo se relaciona com o homem, sua visão distorcida do que está a sua frente o coloca como a vítima da situação, mas ele seria mesmo a vítima ou só estava negando seu destino, a tradição de seu povo?

Esse conto veio alimentar meu trabalho de questionamentos e reflexões, o que eu realmente procuro transparecer? Talvez essa relação entre quem é a vítima e quem é o agressor? O homem ou o monstro? Como traria o monstro e o ambiente para a escultura?

2.3.1 - Das esculturas aos desenhos

A escultura, ao meu ver, se aproxima mais da realidade por sair do bidimensional, representar os monstros pela escultura seria uma tarefa difícil de se realizar, a chance de saírem de modo grosseiro e desmerecidos de estarem ao lado das assemblages que alcançam um nível superior de realismo era grande.

A solução veio aos poucos, durante os anos de 2016 e 2017 me direcionei ao estudo de técnicas científicas para trazer meus monstros mais próximos à realidade. Mas primeiramente necessitei de uma base teórica e referências, portanto aprofundei na temática da monstruosidade, tentando achar seu conceito e contexto histórico, me detendo a cultura e visão ocidental europeia.

2.4 - Monstruosidade: Conceito e contexto histórico

No dicionário eletrônico Houaiss, a etimologia da palavra monstro: “lat. monstrum, i 'objeto ou ser de caráter sobrenatural que anuncia a vontade dos deuses; monstro; ser, fenômeno ou objeto descomunal, disforme ou, p. opos., grande, maravilhoso” (HOUAISS, 2001). Aqui, a origem da palavra traz um sentido místico, isto porque ao longo da história ocidental os nascimentos de pessoas com corpos disformes eram apontados como um mau presságio.

Desde a Idade Média, discutia-se a respeito da diferença entre dois tipos de monstruosidade que, fazendo abstração das muitas variáveis terminologias, poderíamos caracterizar como portentos e monstros.

Os portentos eram eventos prodigiosos e estupefacientes, mas naturais (como o nascimento de bebês hermafroditas ou dicéfalos). Muitos autores tentaram explicar suas causas(...), embora parecesse difícil deixar de vê-los, à maneira dos antigos, como sinais premonitórios de algum acontecimento fora do comum. (ECO, Humberto, 2007, p.241)

Além de que muitos dos monstros mitológicos ocidentais são consequências do encontro com pessoas deformadas ou animais exóticos. “Trata-se de animais exóticos, como o elefante e a girafa, de abortos da natureza e de seres que se pareciam, para os marinheiros e viajantes que os viam de longe (...), com os monstros dos bestiários.” (ECO, Humberto, 2007, p.241)

Continuando a explorar o termo monstro, trazer o significado de monstruosidade torna-se indispensável:

substantivo feminino
qualidade, característica do que é ou se apresenta de forma monstruosa
1 ser ou coisa cuja constituição se apresenta de forma contrária à natureza;
monstro (HOUAISS, 2001)

Estes dois significados de monstruosidade trazem tanto a imagem da natureza sobrenatural do monstro quanto a natural, a ideia de o monstro ser ambíguo se apresenta, o corpo do monstro é uma imagem que foge ao padrão, foge a normalidade, o que nos fez questionar sua naturalidade, mas ao mesmo tempo tentamos o compreender e o aceitar como um ser natural.

Contemporaneamente o termo “monstro” relacionado ao ser humano disforme é inadequado, é antiético. Porém alguns resquícios dessa nomenclatura em meio científico são vistos nos conceitos anatômicos atuais:

Normal: em anatomia é um conceito estatístico, representado pelo o que ocorre na maioria dos casos, o mais frequente. Ex: 20 dedos, coração com seu ápice inclinado para o lado esquerdo do corpo.

Varição anatômica: é uma alteração da forma ou posição do órgão, porém não causa prejuízo na função. Ex: as alterações de posição que são visualizadas no sistema venoso superficial, são exemplos simples de variação anatômica.

Anomalia: É uma alteração da forma ou posição do órgão, que causa prejuízo na função, sendo compatível com a vida. Ex: ausência de membros (amelia), fenda palatina.

Monstruosidade: é uma alteração da forma ou posição do órgão, que causa prejuízo na função, incompatível com a vida. Ex: anencefalia (ausência do encéfalo) (NOBESCHI, 2010, p.3)

2.4.1 - “Monstros reais”: A Teratologia

Ao longo da pesquisa em relação ao termo monstruosidade, me deparei com um de vários significados no dicionário eletrônico Houaiss: “1.1 Rubrica: teratologia. qualquer deformação congênita significativa apresentada por um ser” (HOUAISS, 2001)

Foi neste ponto da pesquisa que descobri um conceito ao qual o termo não estivesse vinculado ao fantástico, sobrenatural ou a qualquer forma pejorativa. Este significado de monstruosidade está relacionado à Teratologia.

Sua relação com o monstro está intrínseca na própria etimologia da palavra, do grego *τερατολογία*, composto de *τερατο* e *λογία*, que significam, respectivamente, monstro e estudo. (VEIGAS E SOUZA, 1905). E seu significado no dicionário: “Rubrica: medicina.1 especialidade médica que se dedica ao estudo das anomalias e malformações ligadas a uma perturbação do desenvolvimento embrionário ou fetal” (HOUAISS, 2001)

No século XIX, a Teratologia foi formada a fim de explicar de uma forma científica a causa da deformação no corpo humano. Este novo estudo trouxe uma nova visão sobre os “monstros humanos”, mas para se estabelecer em solo científico teve que enfrentar os pensamentos tradicionais da época, além da dificuldade de estabelecer as causas e possíveis tratamentos por não haver o reconhecimento necessário para se realizar as pesquisas ou mesmo achar indivíduos portadores de deformações monstruosas. (ANGELL, 2008)

Segundo Katherine Angell, “O foco da teratologia era apreciar a monstruosidade como um fenômeno natural ao invés sobrenatural.” (ANGELL, 2008, p. 143, tradução da autora). Nesse aspecto os pensamentos teratológicos tentavam achar uma razão científica para a formação dos monstros, as quais se diferiram dos pensamentos tradicionais.

Angell menciona Isidore Geoffroy St. Hilaire (1805-1861) como um importante agente na formação do pensamento teratológico, ele estabeleceu uma categorização mais elaborada, na qual limitava a monstruosidade a deformações extremas.

1. Variedades — anomalias simples, leves, que não colocam obstáculos à realização de funções e não produzem deformidade.

2. Vícios de conformação — anomalias simples, pouco graves do ponto de vista anatômico, que tornam impossível a realização de uma ou mais funções ou produzem deformidade.

3. Heterotaxias — anomalias complexas, aparentemente graves do ponto de vista anatômico, mas que não impedem nenhuma função e não são aparentes externamente.

4. Monstruosidades — anomalias muito complexas, muito graves, que tornam impossível ou difícil a realização de uma ou de várias funções, ou produzem conformação viciosa muito diferente das usuais da espécie (SAINT-HILLAIRE, 1832, v.1, p.33,39-49 Apud AMARAL, Lígia, 1994)

Ele argumentou que os monstros deveriam ser enquadrados como uma patologia médica e serem tratados como qualquer outro paciente. Para ele a monstruosidade é um fenômeno puramente congênito, ou seja, característico do indivíduo desde o nascimento.

St. Hilaire teria três razões para estabelecer a monstruosidade como congênita, a primeira seria que as deformações extremas são, geralmente, vistas no nascimento. A segunda era que por ser congênita desvincular a teratologia dos pensamentos míticos. E a terceira, a monstruosidade era gerada a partir de uma má formação do feto no útero.

Porém outras vertentes na própria teratologia acreditavam que a monstruosidade não se limitava ao aspecto congênito e que ela poderia se desenvolver ao longo da vida do indivíduo. Segundo William John Little (1810–1894), um dos que contestaram a teoria de St. Hilaire, “São numerosas as deformidades congênicas, (mas) um número maior ainda é adquirida ou desenvolvida depois do nascimento.” (Tradução da autora)

Confrontando os pensamentos teratológicos, os pensamentos tradicionais trazem tudo o que a Teratologia queria negar para se tornar uma ciência. Um dos grandes pensadores que

estabeleceram esses pensamentos em listas de causas para a monstruosidade foi Ambroise Paré (1510-1590).

Existem variadas causas que dão origem aos monstros. A primeira é a glória de Deus. A segunda é sua ira. A terceira, uma superabundância de sêmen. A quarta, uma quantidade insuficiente dele. A quinta, a imaginação. A sexta, a hipotrofia, ou seja, as dimensões reduzidas do útero. A sétima, o modo incorreto de a mãe se sentar, por exemplo, quando, estando grávida, fica muito tempo sentada com as pernas cruzadas ou encolhidas contra o ventre. A oitava, em razão de uma queda ou de golpes dados no ventre da mulher grávida. A nona, doenças hereditárias ou acidentais. A décima, a putrefação ou corrupção do sêmen. A décima primeira, a confusão ou mistura de sêmens. A décima segunda, o logro de patifes malévolos. A décima terceira são os demônios ou diabos. (PARÉ, 1573 Apud ECO, 2007, p. 245)

2.4.2 - Walmor corrêa, ilustração científica e anatomia artística

O território científico da Teratologia me levou a procurar técnicas que a ciência usa para estudar as demais criaturas, como visto o que faz das criaturas monstruosas é a divergência de uma normalidade na anatomia.

Meus interesses pelas obras de Walmor Corrêa (1960) me levaram a melhorar meus conhecimentos anatômicos, aqui a disciplina de Anatomia Artística exerceu um grande papel nas possibilidades de criação de criaturas mais verossímeis. Em seguida a disciplina de Ilustração Científica que solucionou meu problema na representação dos monstros, fez surgir a ideia em aderir os desenhos à instalação, além de influenciar tanto na técnica quanto na composição.

Walmor Corrêa é uma das minhas principais referências vindas do circuito de arte contemporânea. A poética do artista brasileiro, nascido em Santa Catarina, mostra uma dualidade entre arte e ciência, o real e o fantástico. Suas criações de híbridos de insetos, híbridos de mamíferos e aves, sempre me instigaram até eu me ver na posição de querer trazer a vida as criaturas que eu desenhava, assim como Corrêa faz com as suas.

Apesar de Corrêa ter como estrutura de sua poética a codificação e classificação científica da fauna, tendo liberdade de misturar animais, porém não se permitindo modificar suas anatomias de modo a criar estruturas ósseas ou sistemas orgânicos novos. Tento ir além, minhas criaturas lembram vagamente animais existentes em nosso meio ambiente, diferente das

de Corrêa que lembra, por exemplo, um rato com asas de ave, então o desafio de trazê-los a terceira dimensão iria além de juntar duas espécies diferentes.

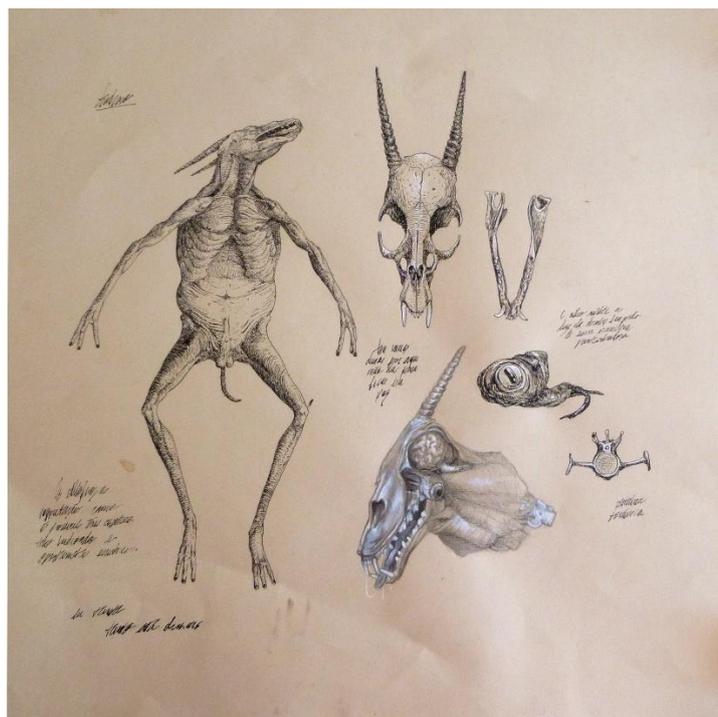
Acabei me limitando a poucas classes de animais na produção das esculturas de monstros, uma delas se assemelha a um mamífero e outras três são parecidos com insetos. No mamífero usei a técnica de modelagem em massa de modelar “Das”, foi feito um molde de silicone e a tiragem de uma cópia em resina de poliéster. Nos insetos utilizei uma técnica muito utilizada em coleções entomológicas que consiste no incrustamento da espécie em um bloco de resina.

As ossadas e insetos utilizados para a construção dessas criaturas foram achados de maneira aleatória e casual durante minhas explorações urbanas, após refeições ou comprado em açougue. Os animais foram achados já mortos, desde que não acho apropriado ou ético matar um animal para criar uma peça de arte ou qualquer outro objeto. Foram encontrados em propriedades públicas, nenhum foi retirado de reservas protegidas ou propriedades privadas.

Do elemento “Os Monstros”, há quatro desenhos e quatro esculturas. Do elemento “O ambiente”, olhando o universo como um todo, uso de referência espaços áridos como deserto e a caatinga, por serem lugares contemplativos, porém inóspitos e hostis. Porém quando pensamos em montar isso em uma galeria fechada e limitada, a ideia de deserto como um lugar quase que infinito e vazio é destruída. O ambiente passa a ser, então, o próprio espaço onde a instalação irá ser montada, um espaço claustrofóbico, a solução que penso é uma bancada de estudos, remetendo a um ambiente onde você fica recluso e isolado, porém o mundo de fora está diante de seus olhos. “O ambiente” será composto por três desenhos, um mapa, um da flora e um de paisagem e objetos que representam o ambiente como rochas e gravetos.

2.4.2.1 - O Tinhoso I

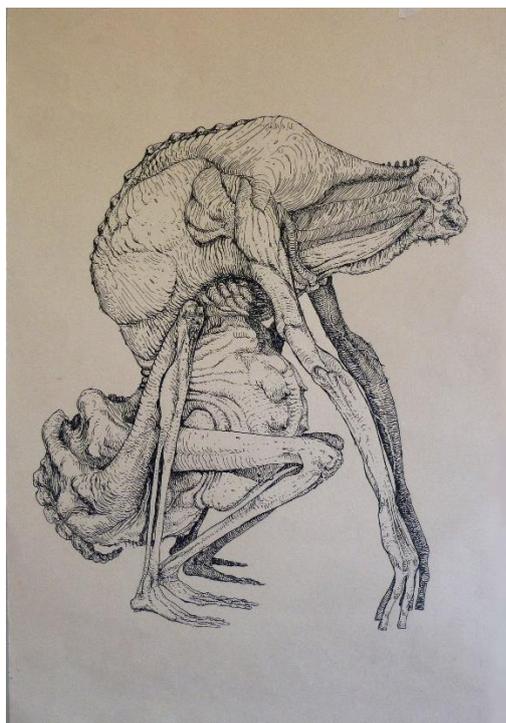
Desenho com bico de pena, nanquim, grafite e guache branco sobre folha Canson Mi-Teintes 340 Chanvre Clair de gramatura 160g/m². Dimensões (50cm x 50cm). (Figura 7)



(Figura 7)
 “O Tinhoso I”, 2018
 Acervo do artista

2.4.2.2 - O Colosso

Desenho com bico de pena e nanquim sobre folha Canson Mi-Teintes 340 Chanvre Clair de gramatura 160g/m². Dimensões (50cm x 32,5cm). (Figura 8)

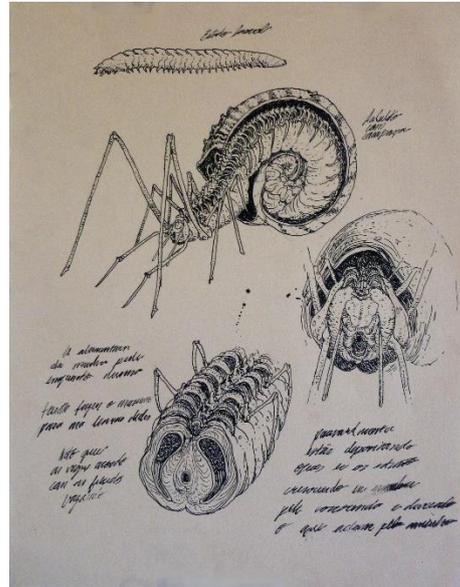


(Figura 8)
 “O Colosso”, 2018

Acervo do artista

2.4.2.3 - O Áureo I

Desenho com bico de pena e nanquim sobre folha Canson Mi-Teintes 340 Chanvre Clair de gramatura 160g/m². Dimensões (32,5cm x 25cm). (Figura 9)



(Figura 9)
“O Áureo I”, 2018
Acervo do artista

2.4.2.4 - O Dúplice

Desenho com bico de pena e nanquim sobre folha Canson Mi-Teintes 340 Chanvre Clair de gramatura 160g/m². Dimensões (32,5cm x 25cm). (Figura 10)



(Figura 10)
“O Dúplice”, 2018
Acervo do artista

2.4.2.5 - A Fada

Escultura feita com partes secas de diferentes insetos fundidos. Insetos usados: besouro morto, exoesqueleto abandonado de cigarra, asas de mariposa.

Após a montagem da escultura ela passou por um processo de incrustação em resina poliéster. Em seguida foi lixada com várias lixas d'água de diferentes números. Dimensões (6cm x 6cm x 3cm). (Figura 11)



(Figura 11)
“A Fada”, 2018
Acervo do artista

2.4.2.6 - O Áureo II

Escultura feita com ossos das asas e pernas de pássaro, partes secas de exoesqueleto abandonado de cigarra e carapaça de caramujo.

Após a montagem da escultura ela passou por um processo de incrustação em resina poliéster. Em seguida foi lixada com várias lixas d'água de diferentes números. Dimensões (6,5cm x 8,5cm x 6cm). (Figura 12)



(Figura 12)
“O Áureo II”, 2018
Acervo do artista

2.4.2.7 - A Graciosa

Escultura feita com ossos da costela e vértebras de pássaro, asas e cabeça de libélula e abdômen de besouro.

Após a montagem da escultura ela passou por um processo de incrustação em resina poliéster. Em seguida foi lixada com várias lixas d'água de diferentes números. Dimensões (7,5cm x 10cm x 4,5cm). (Figura 13)



(Figura 13)
"A Graciosa", 2018
Acervo do artista

2.4.2.8 - O Tinhoso II

Base da escultura feita em massa de modelar DAS, seguida da confecção de um molde de silicone para retirar uma cópia da escultura em resina poliéster. Em seguida foi lixada com várias lixas d'água de diferentes números. Foi aplicada uma camada de primer branco na escultura em resina para iniciar a pintura em tinta acrílica fosca. Após a pintura, detalhes em verniz foram acrescentados.

Foram utilizados para a montagem da cabeça, do membro superior esquerdo, do membro inferior direito e do rabo ossos de rato e galinha. Os chifres foram esculpidos e pintados a partir de ossos de galinha. Para a pelugem foi utilizado pêlos de cachorro. Dimensões (15cm x 13cm x 15cm). (Figura 14)



(Figura 14)
"O Tinhoso II", 2018
Acervo do artista

2.4.2.9 - O Mapa

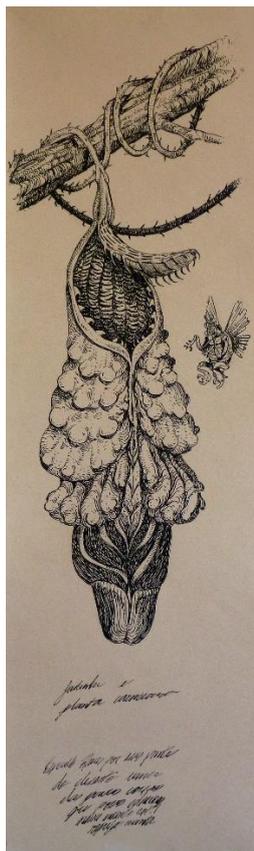
Desenho com bico de pena, nanquim e guache branca sobre folha Canson Mi-Teintes 340 Chanvre Clair de gramatura 160g/m². Dimensões (40cm x 50cm). (Figura 15)



(Figura 15)
"O Mapa", 2018
Acervo do artista

2.4.2.10 - A Flora

Desenho com bico de pena e nanquim sobre folha Canson Mi-Teintes 340 Chanvre Clair de gramatura 160g/m². Dimensões (50cm x 15cm). (Figura 16)



(Figura 16)
"A Flora", 2018
Acervo do Artista

2.4.2.11 - A Paisagem

Desenho com bico de pena, nanquim e guache branca sobre folha Canson Mi-Teintes 340 Chanvre Clair de gramatura 160g/m². Dimensões (24,5cm x 50cm). (Figura 17)



(Figura 17)
"A Paisagem", 2018
Acervo do artista

2.5 - A Instalação: A totalidade dos elementos

A instalação e seus elementos são dependentes entre si, não seria possível expor somente uma arma ou um desenho, a obra perderia totalmente seu sentido.

O produto final, a obra em sua totalidade representa uma bancada de estudos do “herói”, assim o universo fantástico é interpretado aos seus olhos, deixando ainda mais subjetivo aos olhos do observador. (Figura 18)



(Figura 18)
“Kósmos Teráton”, 2018
Acervo do Artista

Ao utilizar esse formato quase que arqueológico para apresentar as obras foi inicialmente uma tentativa de eliminar o artista da obra, mas quanto mais eu me envolvia no próprio processo criativo, percebia que por mais que tentasse é quase que impossível desvincular a arte do artista.

Para mim, a obra me representa em meus momentos de introversão em meu quarto, pelo fato de ser uma mesa de estudos escura, isolada e claustrofóbica, mas que ao mesmo tempo

abre um infinito de possibilidades de fantasias. Tais momentos foram recorrentes em minha infância e tiveram grande impacto em minha formação. De fato, isso faz parte de minha poética e de minhas referências.

Os objetos, monstros e paisagens foram criados a partir da ambiguidade que encontro na introspecção, o medo da solidão e a paz na solitude. Assim a instalação em conjunto expressa momentos de paz onde vemos o personagem fascinado pelo mundo a sua volta e angustiado pela repulsa que a aparência hostil e repugnante das criaturas o trazem.

Essas relações talvez só se tornarão perceptíveis ao olhar atento do observador, pois estão propositalmente espalhadas de forma sutil nos desenhos, com uma caligrafia quase ilegível. Afinal, meu objetivo não é deixar isso claro, já que preso pela subjetividade da formação e conexão de cada observador com a obra.

Quanto à disposição da instalação, foi escolhido um local escuro na galeria Espaço Piloto, para enfatizar a iluminação criando uma atmosfera dramática e grotesca, uma lona bloqueia a entrada do sol e separa o ambiente do resto da galeria. Essa pequena adaptação foi pensada para se esquecer o ambiente da galeria e criar a própria ambientação da obra.

Em geral, os objetos que constam na instalação são os apresentados ao decorrer dessa pesquisa e outros objetos apropriados que servem para complementar esteticamente a ideia da mesa de estudos. Entre eles estão: ossos, penas, um extintor de incêndio, diversas ferramentas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme o trabalho prático foi progredindo novas ideias foram surgindo, concluo que esta pesquisa está em constante evolução. A insatisfação com a bidimensionalidade do desenho, levou meu trabalho para a tridimensionalidade e em seguida à instalação, isso só me diz que há ainda inúmeros níveis de imersão a serem atingidos não só pela visão, mas pelos outros sentidos. Talvez pensar em algo maior, ir além de uma pequena bancada, há inúmeras possibilidades de expandir a instalação e aderir novos monstros, personagens e ambientes.

Seguir e persistir em explorar esses novos meios de arte, me fazem querer incorporar a realidade virtual no trabalho. Existem inúmeras e infinitas maneiras de conseguir a sensação de imersão na fantasia, a tecnologia atualmente está a favor do artista então porque não usá-la?

Para isso precisarei me dedicar a aprender os meios além do que a arte convencional vem a oferecer. E assim trazer ao circuito de arte contemporânea novas propostas de inserir a fantasia na realidade.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Lígia Assumpção. Corpo desviante: olhar perplexo. *Psicol. USP*, São Paulo , v. 5, n. 1-2, 1994 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-51771994000100016&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em junho de 2018.
- ANGELL, Katherine. Joseph Merrick the Concept of Mostrosity in Nineteenth Century Medical Thought, 2008. In:LYNN BAUMGARTNER, Holly; DAVIS, Roger. *Hosting the monster*. Rodopi, 2008.
- BETHESDA Game Studios (2008). *Fallout 3*. [CD-ROM]. Estados Unidos da América: Bethesda Softworks; Bethesda Game Studios.
- CUSTODIO, Polyana Cristofolletti . *O Fascínio Pelo Medo: Elementos Que Instigam*. Rio Claro, 2015. Disponível em:<<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/136535/000860318.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em junho de 2018.
- ECO, Humberto. *Historia da Feiura*. Rio de janeiro: Record, 2007. Pág. 107-125, 241-157.
- FREUD, Sigmund. “O inquietante”. *História de uma neurose infantil (O homem dos lobos): além do princípio do prazer e outros textos*. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010: 328-376.
- HOUAISS, Antônio. *Dicionário Eletrônico Houaiss da língua portuguesa*. Editora Objetiva Ltda, 2001
- JUNQUEIRA, Fernanda. “Sobre os conceitos de instalação”. *GÁVEA*. 14(14), setembro 1996.
- KRAUSS, Rosalind. *A escultura no campo ampliado*. Rio de Janeiro: Gávea, 1984.

LOVECRAFT, Howard Phillips. A tumba e outras histórias. Tradução de Jorge Ritter. Porto Alegre: L&PM, 2007.

_____, Howard Phillips. O Horror Sobrenatural na Literatura. Rio de Janeiro: Editora Francisco Alves, 1987.

MAD Max. Direção: George Miller. Produção: Byron Kennedy. Intérpretes: Mel Gibson; Joanne Samuel; Hugh Keays-Byrne; Geoff Parry; Steve Bisley; Tim Burns; Roger Ward. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples. Música: Brian May. Austrália: Kennedy Miller Productions; Crossroads; Mad Max Films, c1979. (93 min).

NAZÁRIO, Luiz. Da Natureza dos Monstros. Arte e Ciência, 1998. Pág. 165-167

NOBESCHI, Leandro. Introdução ao Estudo da Anatomia Humana. Instituto de Imagem em Saúde, 2010. Disponível em:

<http://www.imagingonline.com.br/biblioteca/Leandro_Nobeschi/introducao-ao-estudo-da-anatomia-humana.pdf>. acessos em junho 2018

SILVA, A.P. Sob o signo de Plutão: digressão sobre os limites do horror e do terror. 2011. Disponível em <<https://sobreomedo.files.wordpress.com/2011/05/silva.pdf>>. Acesso em junho de 2018.

TEDESCO, Elaine. INSTALAÇÃO: CAMPO DE RELAÇÕES. Revista Práxis, Novo Hamburgo, v. 1, p. 19-24, jan. 2007. ISSN 2448-1939. Disponível em:

<<http://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistapraxis/article/view/593>>. Acesso em: 29 junho 2018.

VEIGAS E SOUZA, Antonio Augusto. O lábio Leporino: breves considerações, teratologias e clinicas. 1905. 86 páginas. Dissertação Inaugural- Escola Medico-Cirurgica do porto. 108, rua do comercio do porto, 1905.

