

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
MESTRADO EM ARTES VISUAIS



Monstruário:

O Livro dos Monstros Sensíveis

Cassius André Prietto Souza

Pelotas 2015



Monstruário:

O Livro dos Monstros Sensíveis

Cassius André Prietto Souza

Dissertação apresentada ao Mestrado em Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais, sob a orientação da Profª Drª Nádia da Cruz Senna.

Banca Examinadora

Presidente, Profª Drª Nádia da Cruz Senna

Prof.Dr. Paulo Antonio de M.P. da Silveira

Profª Drª Úrsula Rosa da Silva

Profª Drª Alice Jean Monsell

Profª Drª Helene Sacco

Dedico esse trabalho a José Ribeiro Prietto e Alcides Souza Filho
(*in memoriam*) com reconhecimento por tudo que fizeram por mim.

Para minha mãe Marília, minha irmã Lucia Helena e meu sobrinho
Cainã Souza pelo apoio e compreensão incomensuráveis.

Agradecimentos

À professora e amiga Nádia da Cruz Senna, pela sua orientação que me abriu caminhos e apontou rumos decisivos para a pesquisa.

Às professoras Úrsula Rosa da Silva e Ângela Pohlmann pela fraterna parceria ao longo dessa jornada.

Aos professores Paulo Silveira, Alice Jean Monsell e Helene Sacco pela valorosa colaboração quando da realização do exame de qualificação, fazendo avançar a pesquisa.

Aos meus colegas e amigos com quem tive o prazer de conviver durante esse tempo.

À Universidade Federal de Pelotas, Centro de Artes, Mestrado em Artes Visuais e a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (FAPERGS) pelo investimento e oportunidade de qualificação.

Resumo:

Monstruário: O livro dos Monstros Sensíveis apresenta a pesquisa desenvolvida junto ao Mestrado em Artes Visuais da UFPEL, que aborda os processos criativos e a dimensão poética do monstruoso em minha produção. O percurso contempla as complexidades do fazer artístico: comparece a discussão em torno do conceito autoral monstruoso sensível, as motivações e peculiaridades experimentadas, a colaboração de artistas e autores referenciais pontuadas pelas percepções oriundas dos encontros, revisitações ao acervo pessoal, práticas e reflexões acerca do desenho e do imaginário. A abordagem segue metodologias próprias da pesquisa em arte, comportando a subjetividade do processo, sua natureza híbrida e aberta à construções autorais para apresentação/desenvolvimento da pesquisa. Nessa linha foram elaborados artefatos, modelos para inventários e dispositivos adequados às proposições e inquietações que me animaram durante a jornada. O livro é resultante do processo vivenciado e constitui mais um objeto da coleção monstruosa.

Palavras chave: Monstruoso Sensível, processo criativo, desenho, imaginário.

ABSTRACT:

Monstruário: The Book of Sensitive Monsters presents the research developed in the Master of Visual Arts UFPEL, focuses on the creative processes and the poetic dimension of the monstrous in my production. The course contemplates the complexities of artistic practice: attending a conceptual discussion, motivations and peculiarities experienced, the collaboration of artists and authors references and perceptions coming from the meetings, revisiting to personal collection, practices and reflections about drawing and imaginary. The approach follows specific methodologies of research in art, involving the subjectivity of process, in its hybrid nature, open to original constructions for presentation and development of research. In that line artifacts have been elaborated, models for inventories and displays to the propositions and concerns that inspired me during the journey. The book is the result of experienced process and is a further object of the monstrous collection.

Keywords: Sensitive Monsters, Creative Process, Drawing, Imaginary .

Lista de Figuras

Figuras 1 e 2: Desenhos acompanhado das anotações sobre o mito. Fonte: Autor, 2013.

Figura 3: Criatura da Lagoa. Fonte: Autor, 2012.

Figura 4: Páginas do Caderno de Desenho, com detalhes das criaturas. Fonte: Autor, 2013.

Figura 5: Mapa Visual do projeto. Fonte: Autor, 2013.

Figura 6: Personagens. Fonte: Autor, 2000, 2009, 2013, 2014.

Figura 7: Casa Monstro. HQ. Fonte: Autor, 2012.

Figura 8: Mitos infantis. Fonte: Autor, 2012.

Figuras 9 e 10: A Bela e a Fera. Multimídia. Fonte: Autor, 1999.

Figura: 11 Gravuras em água-forte da série Os Caprichos. Goya. Fonte: HAGEN, 2003.

Figura 12: Contra o bem Público. Goya. Fonte: HAGEN, 2003.

Figura 13: Sem Título (1965). Grasmann. Fonte: GRASSMANN, 2010 p.21.

Figuras 14 e 15: Ondina e Curupira. Walmor Correa. Fonte: CORREA, 2012.

Figura 16: Exposição Náusea. José Rufino, Fonte: RUFINO, 2008.

Figura 17: O monstro Bivar. Fernando Duval. Fonte: DUVAL, 2013.

Figura 18: O Boitatá. Frankilin Cascaes. Fonte: CASCAES, 2012.

Figura 19: Criatura. Desenho em cores. Fonte: Autor, 1997.

Figura 20: Negrinho do Pastoreio. Ponta-seca. Fonte: Autor, 1998.

Figura 21: Pannel de criaturas. Fonte: Autor, 2014.

Figuras 22 e 23: Estudos. Fonte: Autor, 2013.

Catálogo dos Monstros

Figura 24: Lobisomem. Lápis 6B, Folha A3. Fonte: Autor, 1997.

Figura 25: Lobisomem. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2014.

Figura 26: Lobisomem. Nanquim Preto, Folha A4. Fonte: Autor, 2009.

Figura.27: Lobisomem. Nanquim Preto, Folha A4. Fonte: Autor, 1999.

Figura 28: Lobisomem. Caneta esferográfica Preta. A5. Fonte: Autor, 2014.

Figura 29: Lobisomem. Nanquim, Folha A4. Fonte: Autor, 2010.

Figura 30: Lobisomem. Carvão, Folha A3. Fonte: Autor, 2013.

Figura 31: Transformação (sequência). Nanquim, Folha A4. Fonte: Autor, 2014.

Figura 32: Metamorfose. Pastel Seco Folha A4. Fonte: Autor, 2007.

Figura 33: Bruxas. Caneta esferográfica Preta. Folha A4. Fonte: Autor, 2011

Figura 34: .Cuca. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2013.

Figura 35: Bruxas. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2013.

Figura 36: Noite de Sabbath das bruxas. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2013.

Figura 37: Bruxa. Caneta esferográfica Preta. Folha A4. Fonte: Autor, 2007.

Figura 38: Mapinguari. Sanguinea. Folha A4. Fonte: Autor, 2013.

Figura 39: Mapinguari. Caneta esferográfica Preta. Folha A4. Fonte: Autor, 2013.

Figuras 40 e 41: Salamanca do Jarau. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2013.

Figuras 42 e 43: Salamanca do Jarau. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2014.

Figura 44: Alma Desencarnada. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2013.

Figura 45: Alma Desencarnada. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2013.

Figura 46: Fantasma. Canetas de cor, Folha A4. Fonte: Autor, 2011.

Figura 47: Alma Desencarnada. Lápis Litográfico, Folha A4. Fonte: Autor, 2008

Figuras 48 e 49: Fantasmas. Caneta esferográfica Preta. Folha A4. Fonte: Autor, 2013.

Figura 50: Morella. Lápis 6B. Folha A3. Fonte: Autor, 2010.

Figura 51: Ligeia. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2013.

Figura 52: Ligeia. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2014.

Figura 53: A Morte. Carvão. Folha A4. Fonte: Autor, 2010.

Figura 54: Berenice. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2013.

Figura 55: Pisadeira. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2010.

Figura 56: Pisadeira. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2010.

Figura 57: Pisadeira. Canetas coloridas. Folha A4. Fonte: Autor, 2010.

Figura 58: Corpo-Seco. Caneta esferográfica Preta. Folha A4. Fonte: Autor, 2013.

Figuras 59, 60, 61 e 63: Corpo-Seco. Caneta esferográfica Preta. Folha A4. Fonte: Autor, 2010.

Figura 62: Corpo-Seco. Sanguinea. Folha A4. Fonte: Autor, 2013.

Figuras 64 e 65: Fogo do Cemitério. Caneta esferográfica Preta. Folha A4. Fonte: Autor, 2005.

Figuras 66 e 67: Fogo-Fatuo. Caneta esferográfica Preta. Folha A4. Fonte: Autor, 2010.

Figura 68: Cumaganga. Carvão. Folha A4. Fonte: Autor, 2013.

Figura 69: Curupira. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2014.

Figura 70: Berrador. Caneta esferográfica Preta e Pincel Atômico. Fonte: Autor, 2013.

Figuras 71, 72 e 73: Berrador. Carvão. Folha A4. Fonte: Autor, 2013.

Figura 74: Alienígena. Caneta esferográfica Preta. Folha A4. Fonte: Autor, 2012.

Figuras 75 e 76: Alienígena de varginha. Caneta esferográfica Preta. A4. Fonte: Autor, 2013.

Figuras 77,e 78: Alienígena de varginha. Caneta Preta. A4. Fonte: Autor, 2013.

Figura 79: Iemanjá. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2012.

Figura 80 e 81: Sereia. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2013.

Figura 82: Monstro. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2010.

Figuras 83 e 84: Monstro da Lagoa. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2010.

Figura 85: Cthulhu. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2013.

Figura 86: Yuggoth. Caneta esferográfica Preta. Folha A3. Fonte: Autor, 2010.

Figura 87: Livro monstro. Lápis 6B. Folha A4. Fonte: Autor, 2015.

Figura 88: Necronomicom (Al Azif). Lápis 6B. Folha A4. Fonte: Autor, 2015.

Figura 89: Livro monstro. Lápis 6B. Folha A4. Fonte: Autor, 2012.

Figuras 90 e 91: Mula sem Cabeça. Caneta esferográfica Preta. Folha A4. Fonte: Autor, 2010.

Figura 92: Mula sem Cabeça. Caneta esferográfica Preta. Folha A4. Fonte: Autor, 2011.

Figura 93: Bicho Papão. Lápis 6B. Folha A4. Fonte: Autor, 2014.

Figura 94: Bicho Papão. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2013.

Figura 95: Bicho Papão. Caneta esferográfica Preta, Pincel Atômico. Fonte: Autor, 2014.

Figura 96: Bicho Papão. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2014.

Figuras 97, 98 e 99: Bicho Papão. Carvão e Canetas. Folha A4. Fonte: Autor 2014.

Figura 100: Bicho Papão. Caneta esferográfica Preta e pincel. Folha A4. Fonte: Autor, 2014.

Figura 101: Chupa-Cabra. Caneta esferográfica Preta. Folha A4. Fonte: Autor, 2004.

Figura 102: Chupa- Cabra. Caneta esferográfica Preta. Folha A4. Fonte: Autor, 2006.

Figura 103: Chupa-Cabra. Caneta esferográfica Preta. Folha A4. Fonte: Autor, 2006.

Figura 104 e 105: Boitáta. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2013.

Figura 106: Sem Título. Caneta esferográfica Preta e Pastel Seco. Folha A4. Fonte: Autor, 2007.

Figura 107: Fada. Caneta esferográfica Preta. Fonte: Autor, 2013.

Figura 108: Sem Título. Caneta esferográfica Preta e Pastel Seco. Folha A4. Fonte: Autor, 2007.

Figuras 109 e 110: Cadernos de Desenho. Fonte: Autor, 2014.

Figuras 111 e 112: Capa e coleção Cahiers de Paul Valéry. Fonte: VALÉRY, 2004.

Figura 113: Páginas internas dos Cahiers de Valéry. Fonte: VALÉRY, 2004.

Figura 114: A coleção de cadernos de Mutarelli. Fonte: MUTARELLI, 2012.

Figura 115: Páginas internas com o desenhos de Mutarelli. Fonte: MUTARELLI, 2012.

Figuras 116 e 117: Páginas internas e Box de R. Crumb. Fonte: CRUMB, 2011.

Figura 118: Logomarca Fonte: Autor, 2013.

Figura 119: Valise de Monstros. Fonte: Autor, 2014.

Figura 120: Museu Portátil (Box Valise, 1914). Marcel Duchamp. Fonte: DUCHAMP, 1999.

Figura 121: Caixa Verde (La boîte verte 1934). Marcel Duchamp. Fonte: DUCHAMP, 1999.

Figuras 122 e 123: Arquivo e Fichário Monstro. Fonte: Autor, 2014.

Figuras 124, 125 e 126: Exposição Era uma Vez. Fonte: Autor, 2014.

Figuras 127 e 128: Desenhos e esculturas para estudos. Fonte: Autor, 2014.

Figuras 129 e 130: Etapas da produção do monstro. Fonte: Autor, 2014.

Figuras 131 e 132: Etapas da produção da floresta. Fonte: Autor, 2014

Figuras 133 e 134: Monstruário: O Livro dos Monstros Sensíveis. Fonte: Autor, 2014

Lista de Tabelas:

Tabela 1: Tipologia do universo dos monstros. Fonte: Dungeons & Dragons (2004).

Tabela 2: Tipologia do universo dos monstros. Fonte: Autor, 2014.

SÚMARIO

| | |
|--|-----|
| INTRODUÇÃO | 21 |
| 1. ESTUDOS PRELIMINARES | 27 |
| 1.1. Objetos, Materiais e Métodos | 33 |
| 2. O MONSTRUOSO SENSÍVEL | 39 |
| 2.1. Sobre Conceitos e Tema | 39 |
| 2.2. Monstros e Lendas na Contemporaneidade | 51 |
| 2.3. O Monstruoso como Tema | 59 |
| 3. PROCESSO CRIATIVO | 73 |
| 3.1. Devaneio, Imaginário e Sensibilidade | 73 |
| 3.2. Referências para a Poética: Lovecraft, Allan Poe e Simões Lopes Neto | 83 |
| 3.3. Sobre o Desenho | 89 |
| 3.4. Catálogo de Monstros | 99 |
| 4. PRODUÇÃO REALIZADA | 157 |
| 4.1. Cadernos de Desenho | 157 |
| 4.2. Logomarca | 171 |
| 4.3. Valise de Monstros | 175 |
| 4.4. Arquivo monstro e Fichário | 179 |
| 4.5. Exposição Era Uma Vez | 181 |
| 4.6. Exposição Pons Dulcis Sulinas II | 187 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 189 |
| REFERÊNCIAS | 193 |

INTRODUÇÃO

A pesquisa aborda minha produção artística voltada às narrativas, constitui uma experiência poética que resgata histórias de assombramento, oriundas de mitos universais, literários e folclóricos. Ao longo do trabalho comparecem rituais, memórias, imaginários, personagens e lendas, com destaque para as criaturas monstruosas, que são projetadas, catalogadas e disponibilizadas sob a forma de cadernos, álbuns, arquivos e desenhos. A produção gráfico-visual é composta de fragmentos de relatos, croquis, ilustrações e *design* de personagens arranjados de forma não-linear; onde criadores e criaturas se amalgamam introduzindo estranhamentos, criando sentidos ambíguos, possibilitando ao leitor inventar sua própria narrativa.

A investigação revisita a estética do assombro que anima minha produção, por ora me interessam o imaginário em torno das narrativas, poetas e poéticas do monstruoso. O fascínio por esse universo motivou vários trabalhos, comparece tanto na produção artística quanto acadêmica, originando um conceito chave – *Monstruoso Sensível*. Uma proposição autoral, cuja complexidade impõe pesquisas continuadas; nessa dissertação o estudo se vincula a minha própria produção artística, tentando ampliar a reflexão e desvendar processos criativos.



Monstruário: o livro dos Monstros Sensíveis reúne a pesquisa documental e artística desenvolvida junto ao Mestrado em Artes Visuais. O neologismo composto a partir das palavras monstro e mostruário expressa o dispositivo de apresentação para a coleção de monstros criados. O álbum alude aos antigos Bestiários Medievais, manuscritos ilustrados sobre espécimes exóticas, criaturas imaginárias e seres lendários. O livro dos *Monstros Sensíveis* foi formado a partir do inventário do acervo e dos cadernos de desenho produzidos ao longo da pesquisa, contemplando a reflexão conceitual e a discussão em torno do processo criativo.

O corpo dos cadernos é constituído de desenhos e anotações, colagens, descrições e fragmentos de textos. O material conjuga informações de ordem verbal e visual, construindo uma narrativa cuja intenção é dar a ver o meu mundo interior e o meu processo criativo. Os cadernos da coleção compreendem a concepção das criaturas, dissecam estruturas, conceitos e complexidades presentes no fazer artístico.

A linha de pesquisa oportuniza a investigação sobre os processos criativos e a dimensão poética do monstruoso, acrescido de contribuições literárias, artísticas e teóricas. Entre os referenciais poéticos adotados destaco as obras de Simões Lopes Neto sobre histórias de assombramento de origem local e os contos de terror Edgar Allan Poe e H.P. Lovecraft. Os estudos acerca dos conceitos se baseiam em Gilbert Durand, Gaston Bachelard e Duarte Junior, entre outros. O levantamento sobre o monstruoso, lendas e seres fantásticos universais se deu a partir de Mário Corso, Jorge Luis Borges, Julio Jeha e Ieda Tucherman.

As questões sobre o desenho e os processos foram desenvolvidas com a contribuição de Márcia Tiburi, Paulo Silveira e Edith Derdick. A valoração da experiência e dos resultados poéticos retomou Paul Valéry, Marcel Duchamp, Walmor Corrêa, José Rufino, Fernando Duval e outros.

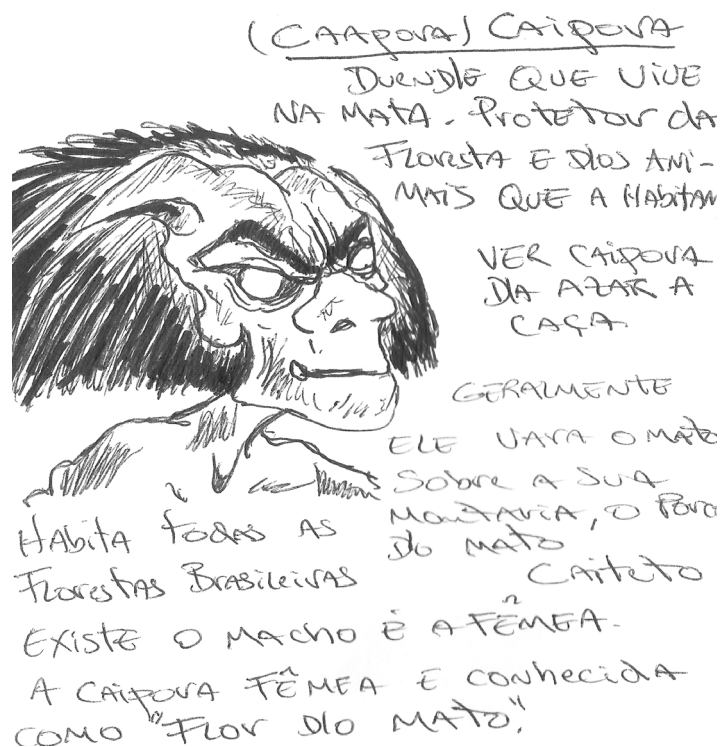
O percurso metodológico, de natureza qualitativa, segue os parâmetros propostos pela *a/r/tografia*. Essa metodologia emergente (Universidade de Colômbia Britânica, Canadá, 2006) privilegia a criatividade como fonte geradora do processo de ensino e pesquisa. O termo *a/r/tography* é uma construção que conjuga A/R/T-artista, pesquisador e professor, grafia-escrita/representação, onde o saber, o fazer e o realizar se fundem. O processo contempla as complexidades da pesquisa baseada em artes, aberto a interpretações pessoais, compreendendo diversidade de experiências, modelos teóricos, práticas e visualidades. Essa articulação que a metodologia propõe se adequa aos interesses do *Monstruário: o livro dos Monstros Sensíveis*, pelas inovações e oportunidades nos modos de dar a ver e compreender a pesquisa desenvolvida. Interessa explorar as relações entre o texto escrito e a representação visual, onde a imagem e o texto se complementam e estabelecem novos significados, não apenas duplicam um ao outro, mas sim se aprimoram para produzir questionamentos incentivando a reflexão e interpretação.

A dissertação inclui os estudos preliminares apresentando as etapas percorridas e as decisões iniciais que auxiliaram e originaram a pesquisa realizada.

Revisões dos conceitos e do tema comparecem no segundo capítulo, com a colaboração de pesquisadores selecionados com os quais estabeleço diálogo em torno do *Monstruoso Sensível*, com o intuito de ampliar sentidos e compreensões.

O terceiro e o quarto capítulos contemplam a discussão sobre o processo criativo e a produção realizada, procurei trazer à tona as motivações e as peculiaridades do fazer, os encontros felizes com artistas e autores referenciais, as escolhas conceituais e materiais experimentadas concretamente, que permitiram o mapeamento da produção, e ainda, percepções oriundas de mediações e do contato com o público nas exposições protagonizadas.

Monstruário: livro dos monstros sensíveis constitui uma investigação poética na tentativa de buscar explicações para fenômenos, processos e práticas sobre as quais transito impulsionado por algumas intuições e indagações. O que está em jogo nessa produção é a criação de conhecimento para poder ir além das informações que possuo, para revisitá-las e transformá-las em outros eventos e vivências, percebendo o trajeto percorrido e possibilidades futuras.



Figuras 1 e 2: Desenhos acompanhado das anotações sobre o mito.
 Fonte: Autor, 2013.

1. ESTUDOS PRELIMINARES

Para realizar a experiência poética que resgata histórias de assombramento presentes em nosso cotidiano, com o intuito de recontá-las a partir do desenho e desígnio das criaturas monstruosas que as protagonizam, implicou em percorrer diferentes etapas e procedimentos. Compreendeu a fase de preparo do projeto, contemplando delimitações e fundamentações iniciais, o desenvolvimento da pesquisa artística e científica, segundo os materiais e métodos selecionados, até alcançar a fase conclusiva do processo.

Na fase inicial do projeto, me inseri em pequenas comunidades da cidade de Pelotas, para coletar as histórias e observar os rituais adotados pelos grupos. A seleção dos sítios seguiu um critério pessoal e intuitivo, são locais frequentados por familiares e amigos que me introduziram junto aos grupos.

O primeiro sítio visitado foi o Café Aquarius, reduto central da cidade, reconhecido pela presença majoritária de senhores mais velhos, frequentadores habituais que se reúnem junto ao balcão e as mesas para conversar, comentar notícias e “causos” de Pelotas. Nas minhas expedições pelo Café procurei observar, ouvir e desenhar. Com o aval do grupo de senhores fiz registros fotográficos e anotações, percebi o local pelo mito que ele mesmo constitui, meu interesse recai sobre esses “narradores”, eles são personagens mais fantásticos do que aqueles que eles descrevem.



Figura 3: Criatura da Lagoa Fonte: Autor, 2012.

Dentre os relatos, destaco a visita do presidente Getúlio Vargas ao Café (inclusive me indicaram a mesa em que ele sentou) ou a passagem do balão Zeppelin, que aterrissou “de surpresa” nos campos da Viação Férrea. As narrativas me interessam, não pelo valor histórico (até porque investiguei e descobri que os fatos não foram como mencionados) e sim, pelas sensações provocadas por essa experiência, pelo ato de narrar que é poético em si. Enquanto eu escutava aqueles senhores contando histórias, rememorava passagens das leituras dos contos de Simões Lopes Neto. As narrativas são cheias de detalhes, trazem informações sobre épocas passadas e sobre a cidade baseadas nas memórias pessoais e coletivas, a construção mistura história local com ficção, originando as lendas.

Esse material coletado foi utilizado no trabalho de conclusão de uma disciplina do curso. Desenhei e modelei personagens, em formato analógico e digital, manipulei as fotos digitalmente e construí uma narrativa, tal qual uma história em quadrinhos experimental.

O segundo sítio explorado foi a zona de pescadores da área direita do Laranjal, conhecida como Barra ou Barra do Laranjal. Ao chegar nessa pequena comunidade, procurei saber mais sobre o lugar, me informei sobre as atividades desenvolvidas e as preocupações dos habitantes. Deparei já de início com o mito do lugar, concorre para isso a própria ambientação – a lagoa. Os pescadores cultivam uma paixão pela água e pelas divindades, que segundo suas crenças regem esse elemento, em especial aquela a quem chamam de Mãe Iemanjá.

Todos eles se dizem filhos desta entidade, uma deusa-mãe que os protege, garantindo sua fonte de renda, o pescado. A descrição desta divindade faz referência a uma mulher jovem e sedutora, envolta em um vestido azul, com longos cabelos negros. Contudo, pode assumir outras formas, um ser aquático que lembra uma cobra ou peixe, para os nativos significa que a deusa está furiosa, e daí não vem boa coisa. Quando amorosa torna a pesca farta, mas quando furiosa eleva a lagoa com ventos e ondas que podem destruir os barcos e as casas dos pescadores.

Impressiona a paixão e a devoção da comunidade por esse mito. Eles cultivam a lenda nas rodas de conversas, enquanto limpam os peixes, colocando as crianças a par das histórias de como lemanjá os ajuda. Geralmente são os mais velhos, aqueles que puxam as histórias, mantendo vivo o folclore.

Observei o quanto a comunidade reverencia os elementos da natureza: água e vento. Inclusive lançam mão de rituais para prever a meteorologia e o movimento das marés, dizem preces e rogam para que a deusa desvie furacões e tempestades.

Esse material subsidiou a construção da personagem mitológica, utilizando software de modelagem 3D, pintura e colagem digital para a produção de uma série de imagens intitulada *Criatura da Lagoa*.

Um olhar mais demorado sobre esses primeiros desenhos do caderno revelou o quanto eu era partícipe do processo. O imaginário da comunidade comparece absorvido e recriado, também as minhas referências culturais e artísticas vêm à tona, no momento em que dou forma aos mitos contados.

Reconheci o meu “eu” presente de forma predominante no processo, assim um novo objetivo se instaura, investigar o meu próprio desenho, como se dá o processo criativo. A intenção é compreender a dimensão do monstruoso a partir das relações que o tema estabelece com o meu olhar e o meu fazer. O trabalho se volta aos questionamentos acerca do processo criativo e sobre o universo temático e conceitual, demandando pesquisa bibliográfica e documental, estudo de metodologias, processos de artistas, análises e interpretações.



"Sou uma Raça Antiga:
Meus pais eram Escadimulos.
Eles f~~u~~anspassava- suas castre
bebiam o próprio ~~BAN~~GE.....
Farei m~~u~~isões por todo o corpo,
Me tatuari, Quero ficar Horr~~u~~oso
Como um ~~MON~~ MONSTRO
VERA, viverei Pelas Ruas."
~~MON~~

Figura 4: Páginas do Caderno de Desenho, com detalhes das criaturas.
Fonte: Autor, 2013.

1.1 Objeto, Materiais e Métodos

O estudo voltado ao processo criativo se iniciou com o ingresso no mestrado, mais precisamente por conta da linha de pesquisa escolhida. Embora já soubesse alguns passos que percorro (que se repetem, instaurando uma rotina), investigar cientificamente o processo é algo novo. Dentre os autores indicados, selecionei Cecília Almeida Salles, pela diversidade de abordagens e exemplos de processos que permitiram identificar semelhanças e diferenças com o meu próprio fazer. No livro, *Gesto Inacabado*: processos de criação artística, a autora valora toda e qualquer anotação, registro material, como documentos do processo, são os “índices do percurso criativo” (2011, p.26).

O caderno integra esse rol de objetos, que guardam as primeiras impressões/ aproximações com a obra, é potência de criação. “Livro em estado germinal” conforme designação da professora Helene Sacco¹ em função do vigor do esboço, raiz provedora para a construção da obra.

Tenho muitos cadernos e pastas com desenhos que fiz em folhas avulsas, é uma coleção que vem sendo formada desde os tempos da graduação. Contudo, para o mestrado iniciei o projeto em um caderno próprio para esse fim, adotei um formato menor pela facilidade de levá-lo comigo o tempo todo.

¹A professora usou a expressão para identificar um segmento da exposição sob sua curadoria, [Lugares-livro]: exposição-feira 2013, que reunia cadernos, blocos e álbuns de diferentes artistas, inclusive um dos meus.

A percepção de que os cadernos eram o material poético e reflexivo desse projeto se deu em meio ao processo, através de conversas com a professora orientadora. Isso mudou meu olhar para o objeto, inclusive passei a pensar em dispositivos de exibição, me dei conta da multiplicidade de funções que esses cadernos desempenham no projeto: são documentos do processo criativo, dão a ver o meu desenho, meu universo imagético e são a obra em si.

Leo Rubifien problematiza o caderno de artista através das interlocuções que estabelece com o autor e com seu processo criativo.

Em teoria, um caderno de esboços não é mais do que seu nome sugere – um terreno para tentativas preliminares na execução de idéias que podem com o tempo ser descartadas ou podem evoluir constantemente em obras mestras. [...] esboços e anotações ocupam um grupo intermediário entre pensamentos inexpressados, não registrados, e arte pública acabada. (apud SILVEIRA, 2008, p.109)

O caderno, como lembra o estudioso, liberta o artista para a criação, permitindo extravagâncias, repetições e incongruências. Aqui, as ideias disparam pelo espaço da folha, são monstros que bombardeiam o papel branco dando início a criação. Percebo que o processo flui livremente, tenho que dar à mão que desenha a mesma velocidade com que as imagens se formam na mente.

Esses desenhos são repensados em outros momentos, tento observá-los sob outros ângulos, situados em outros contextos, empunhando ferramentas ou desempenhando ações, preciso descobrir as estruturas que os animam, dissecá-los e expor suas vísceras.

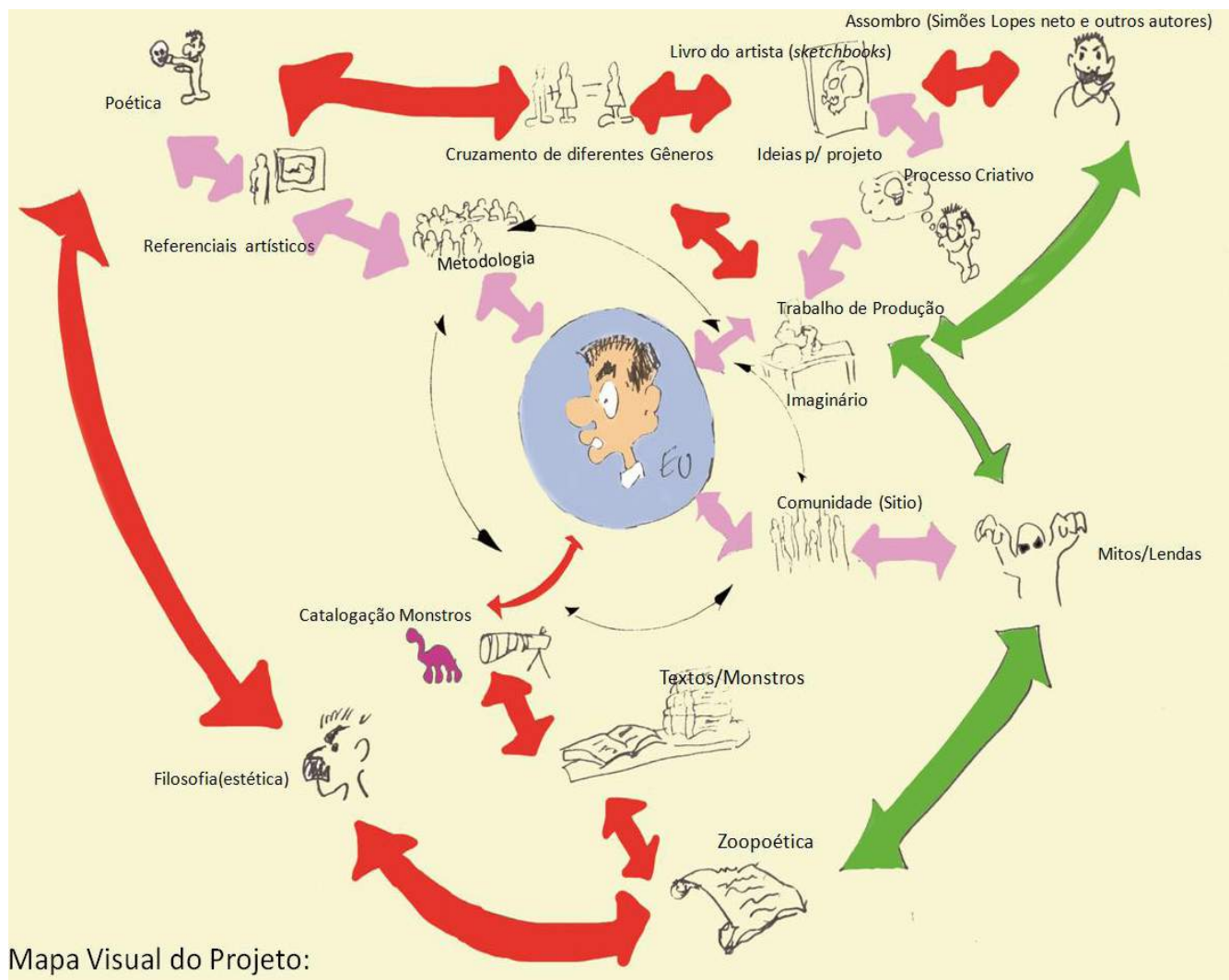
Salles destaca o caráter dinâmico e inacabado presente no processo de criação:

[...] O combate do artista com a matéria-prima, nessa perseguição que escapa à expressão, é uma procura pela exatidão e precisão em um processo de contínuo crescimento. O artista lida com sua obra em estado de permanente inacabamento. (SALLES, 2011, p.84).

Outra peculiaridade dos cadernos são as anotações textuais que acompanham os desenhos, palavra e imagem formam um conjunto interativo, sem obedecer a conceitos pré-estabelecidos, necessidade de organização do espaço, ou de uma sequência temporal, a narrativa que se estabelece é de outra ordem, é aberta.

Esses desenhos começam como meros esboços, um emaranhado de linhas, que vão ganhando corpo e dando corpo a uma criatura, é preciso entrar em sintonia com outro tempo, outro lugar. Tenho tal intimidade com esse “deslocamento necessário”, que consigo estar em duas situações diferentes ao mesmo tempo: estou desenhando e acompanhando uma conversa, desenhando e vendo TV, desenhando e assistindo uma aula. Embora, muitos não dêem crédito, principalmente a essa última possibilidade, observei junto a vários artistas dedicados ao desenho, o quanto esse fazer compulsivo é comum.

Os cadernos estabelecem relações entre si, seja pelos temas, seja pelos materiais explorados, formam grupos. *O Monstruário* é derivado de nove volumes construídos ao longo da pesquisa, onde o desenho dos monstros desempenha papel predominante, confeccionados em sua maioria com canetas nanquim descartáveis, com penas de tamanho variado, na cor preta.



Mapa Visual do Projeto:

Figura 5: Mapa Visual do projeto. Fonte: Autor, 2013.

Construir esses monstros é algo muito prazeroso, o processo se assemelha a um jogo de quebra-cabeça, composto de pequenas partes que vão formar o mosaico final, as páginas funcionam como elemento agregador. O mesmo monstro pode surgir em ângulos ou posições diferenciadas, esse ir e vir reflete a busca incessante pelo ajuste entre forma e conteúdo. Os cadernos reúnem a composição destes fragmentos, abertos para infinitas possibilidades de articulações e leituras.

O traço do monstro é solto e inacabado, a intenção é deixar transparecer uma energia vital, um fogo que está dentro e necessita sair. Algumas criaturas são detalhadas, inclusive possuem nomes, consequência dos estudos já realizados sobre mitologia, cultura popular, lendas e ciências. Estão presentes em outros suportes e contextos de minha produção artística, já outras criaturas são anônimas como as personagens observadas pelo *flanêur*, condenadas ao abandono, como no conto *O Homem da multidão* de Edgar Allan Poe (2012).

Como recurso metodológico construí um mapa, um esquema visual que engloba todas as etapas e circunstâncias percorridas. Desenhado em forma de circuito a partir de um centro gerador (Eu), o mapa aponta as influências diretas e indiretas que concorrem no processo, tal recurso permitiu avançar sobre a pesquisa, colaborando com a estrutura da dissertação.

O conhecimento da metodologia baseada em artes, *artografia*, permitiu inovar na apresentação/construção da pesquisa, pela possibilidade de articular texto e imagem segundo um sistema amalgamado, muito próximo do universo das ilustrações e histórias em quadrinhos, com o qual tenho intimidade. Tal abordagem permitiu elaborar, a partir da experiência e informações, uma versão/interpretação das investigações e inquietações que me animaram durante o processo.

Uma marca distintiva da *a/r/t/ografia* é que os seus artistas, pesquisadores e professores são capazes de criar não só textos, mas também artefatos artísticos que retratam (equivalem a) interpretações obtidas a partir das suas questões originais de pesquisas, ao mesmo tempo que continuam a prestar atenção à evolução dessas mesmas questões que guiam a sua pesquisa. (CHARRÉU, 2013, p.109).

Cabe ressaltar que o artista/pesquisador/educador encontra-se mergulhado e no centro da investigação, portanto suas percepções influenciam e são determinantes para a evolução da pesquisa. Essa concepção foi vivamente experimentada durante as visitas aos sítios selecionados, percebi que personagens, histórias e imaginários se misturavam gerando novas narrativas.

2. O MONSTRUOSO SENSÍVEL

2.1 Sobre Conceitos e Tema

O *Monstruoso Sensível* constitui uma proposição autoral iniciada junto ao curso de especialização em artes, que investigou personagens “monstruosos” protagonistas de filmes de animação contemporâneos, com o intuito de identificar características que fogem aos padrões tradicionais, apresentam um perfil especial baseado nas oscilações em torno de atração/repulsão, fragilidade/brutalidade, heroísmo/vilania. No estudo realizado, o conceito forjado identifica uma nova categoria de personagens que conjugam aparência assustadora com nobreza de caráter.

Tomados isoladamente, os termos monstruoso, sensível e imaginação são de difícil definição em função das múltiplas facetas e mutações que adotam; a tentativa atual busca delinear um campo significativo, que dê conta desse universo fantasioso, tema de minha poética.

A etimologia da palavra monstro vem do latim *monstrum*, entre os muitos significados que pode adquirir: “objeto ou ser de caráter sobrenatural que anuncia a vontade dos deuses; ser, fenômeno ou objeto descomunal, disforme ou, por oposição grande, maravilhoso” (HOUAISS, 2012).

Essa concepção aliada ao sobrenatural é seguida por Thomas Bulfinch (1998) que situa a origem desses seres na mitologia da Grécia Antiga, com base nos poemas épicos *Ilíada* e *Odisseia* de Homero. Os deuses que viviam no Monte Olimpo possuíam uma série de características antropomórficas, as narrativas são plenas de criaturas terríveis e monstruosas como: Minotauro, Medusa, Krakem, Sereias, Ciclope, Quimera, Harpias, entre outros.

No campo da medicina e genética o termo comparece associado às deformações. Gilberto de Lima Garcia (2002) verifica que essa era uma designação comum para aqueles que nasciam com características anormais, deficiências ou excessos anatômicos, sejam fetos humanos ou de animais. Contudo, o monstruoso não se refere apenas a conformações e aparência, Tucherman (2012) alia o termo às criaturas e pessoas capazes de praticar ações de um horror desmesurável, integram essa lista Medéia, Dorian Grey, Hitler, Salazar, Unabomber.

Gonçalo Junior (2008) alinha o monstruoso, como derivado do latim *monstrare*, que tem como significado querer mostrar-se ou revelar-se diante de algo ou alguém, o termo foi muito utilizado no período do renascimento, como sinal ou mensagem de deus aos homens (isso era bem claro na época). Deus – demonstrava sua vontade ou sua ira de forma universal perante todas as criaturas terrenas.

Uma derivação desse sentido provem do latim *monera*, o qual quer dizer avisar, que tem relação com profetizar, porém destaca o temor, prevalece o tom de assombramento, são alusões a eventos trágicos que estão por vir.

Existe ainda uma terceira e última corrente que utiliza do latim a palavra *Monstruim*, com o significado de algo espetacular, fantástico ou aterrorizante. Tanto de forma positiva quanto pejorativa, o termo adquiriu uma certa relação com o ilusório, mítico ou trágico.

Para o pesquisador Julio Jeha “Representar o mal tem sido uma pedra no meio do caminho de filósofos e teólogos” (2009, p.19) As ações se dão segundo uma percepção da realidade que justifica as causas e consequências da existência humana, decretando o que é certo ou errado; mas quando surge o monstruoso, esse se torna um transgressor da organização social, obrigando o grupo a estabelecer fronteiras. “O monstro é um artifício para rotular as infrações desses limites sociais” (p.19). Tal percepção se origina em Aristóteles, que compreendia o monstro não como punição divina, mas como raridade, algo prodigioso, que conforme se investiga racionalmente passa a pertencer a realidade social.

Uma cobra de duas cabeças ou um cachorro de três pernas são ocorrências raras, são prodigiosas, monstruosas. Se a ocorrência do que se considera falta ou sobra se mostra um traço comum, o fenômeno perde seu aspecto extraordinário e passa a fazer parte do nosso repertório de mundo natural, isto é, passa a pertencer à ordem das coisas como as conhecemos (ARISTÓTELES apud JEHA, 2009, p.21)

Esse espectro ampliado que inclui o sobrenatural, o terrífico, o excessivo, o híbrido, o transgressor e o desmedido interessa ao conceito autoral delineado. Contudo, a compreensão de Jorge Luís Borges é determinante para o avanço do conceito, uma vez que o estudioso identifica o monstruoso com o maravilhoso, destacando qualidades positivas e nobreza. Essa acepção conjuga dualidades opostas que convergem para a construção do conceito *Monstruoso Sensível*.



Figura 6: Personagens. Arquivo Monstro. Fonte: Autor, 2000, 2009, 2013, 2014.



Delta



A palavra sensível também é oriunda do latim *sensibile*, diz respeito ao que está sujeito aos sentidos, “que recebe ou capta impressões e sensações externas ou internas por meio dos órgãos dos sentidos, que tem sensibilidade em alto grau” (HOUAISS, 2012). O educador João Francisco Duarte Jr. (2001) defende os valores que são revelados pela sensibilidade, em sua abordagem comparecem o respeito e a sabedoria que advém do cultivo da sensibilidade e suas manifestações em muitas situações: o equilíbrio ao andarmos de moto ou bicicleta, o ritmo que nossas mãos fazem ao desenharmos ou tocarmos um instrumento de percussão, ou quando um jogador mata no peito uma bola de futebol e em sincronia faz um gol.

Também comparecem as sensações que causam estranhamento, ou que fazem mal ao nosso corpo, quando ingerimos um alimento estragado, ou a sensação ruim quando sentimos o cheiro de algo deteriorado. “Nosso corpo (e toda a sensibilidade que ele carrega) consiste, portanto, na fonte primeira das significações que vamos emprestando ao mundo, ao longo da vida” (DUARTE JUNIOR, 2001, p.130). O estudioso convoca toda e qualquer vivência como capaz de refinar a sensibilidade, e, portanto, apurar a nossa percepção poética, origem de nosso saber sensível.

Viver o estado poético é mergulhar no mais profundo de nós mesmos, para trazer à tona o imponderável, as ambiguidades, ou os paradoxos, não para decifrá-los, mas para adentrar nas dimensões intuitivas e imaginárias, alcançar sentimentos e uma expressividade original.

A palavra imaginação, do latim *imaginatio* conjuga “imaginação, imagem, representação, visão; pensamento, ideia, meditação; ilusão (HOUAISS, 2012). Diz respeito à capacidade humana de imaginar e ou evocar coisas, seres e mundos provenientes da fantasia ou memória. Associada à criação e à fabulação, se insere na cultura, origem de crenças e mitos de um povo. Também pode identificar pessoas ou grupos que concebem algo extraordinário, que inovam em sua área de produção. A imaginação se afina com a superstição, com as crendices populares. Conjunto de saberes onde as relações de causas e efeito não se baseiam na racionalidade, ao contrário são atribuídos a divindades ou poderes mágicos. Os indivíduos realizam ações como rezar, fazer conjurações (feitiços), sacrifícios, oferendas e demais rituais em prol de benefícios pessoais.

O termo também alude ao inconsciente, ao mundo dos sonhos, para a ciência o sonho é uma manifestação da imaginação, que se dá de forma inconsciente durante o sono. Uma corrente da ciência psicanalítica defende que são desejos reprimidos buscando atingir a consciência.

Gilbert Durand (1994), estudioso do imaginário, compara o inconsciente com a penumbra ou a noite, oposto ao consciente onde as percepções são mediadas pela luz (a razão que é o funcionamento do pensamento concreto). No inconsciente é que se revela o sonho, a neurose ou a criação poética. O autor defende que a manifestação da imaginação se dá intermediada pela inconsciência e pela consciência, tipo um pensamento indireto que remete ao obscuro.

A partir de Durand a imaginação perde sua desvalorização clássica, deixa de ser algo “louco” para dar acesso aos lugares mais secretos do psiquismo. A imagem se instaura como matéria do processo humano de simbolização, e o imaginário se configura como a capacidade individual e coletiva de dar sentido ao mundo.

Duarte Junior (2001) também defende o papel da ficção e da imaginação como instrumentos que a humanidade tem para a criação do saber. Para a defesa de sua tese, convoca o filósofo Jean-Jacques Rousseau:

A importância do mito, das situações e dos seres criados pela imaginação humana, na proporção em que, ao se dirigirem diretamente ao nosso corpo, à nossa sensibilidade, podem nos propiciar melhores condições para sentir interpretar e compreender este mundo no qual existimos. (ROSSEAU apud DUARTE JUNIOR, 2001, p.136).

A conjugação imaginação e saber ecoa fortemente junto às civilizações não-ocidentais que não separam as informações das imagens. As concepções holísticas do mundo, presentes nessas culturas, tendem a valorar o todo, o múltiplo e o efêmero, em oposição ao pensamento que busca uma verdade única, propósito que conforme Durand desafia a imagem.

Embora, a imagem não possa ser reduzida a verdadeira ou falsa, ela possibilita infinitas contemplações/compreensões, por consequência a imaginação, portanto, muito antes de Malebranche² é suspeita de ser amante do erro e da falsidade (DURAND, 1994, p.10).

² Filósofo Francês do século XVII cuja a obra discute equívocos e erros oriundos da percepção via sentidos, imaginário e entendimento.

A partir do século XVII e durante o século XVIII o imaginário é excluído dos processos intelectuais, cada vez mais confundido com os delírios, sonhos e o irracional. Os poetas e artistas passam a ser considerados os “Malditos”, são aqueles que têm delírios e alucinações, semelhantes aos doentes mentais, sucede uma rachadura entre arte e ciência. A resolução desse impasse se dá com o avanço do conhecimento em todos os setores instaurado ao longo do século XX.

Bachelard problematizou a questão a partir da imaginação poética. Segundo seus estudos, as imagens emergem da consciência, como um produto da alma do ser. Para uma melhor compreensão, o autor propõe uma metáfora do imaginário com o espaço da casa, “A casa se complica um pouco, quando tem um porão e um sótão, cantos e corredores” (BACHELARD, 1993, p.27).

Nessa morada temos o sótão, lugar mais alto, onde a luz incide por primeiro, lá encontramos o silêncio e a razão do ser. Por oposição, temos o porão, o lugar mais baixo e obscuro da casa, onde se escondem as profundezas do irracional.

“No porão, há trevas dia e noite. Mesmo com uma vela na mão, o homem vê sombras dançarem na muralha negra” (p.38). Enquanto que no sótão está a experiência diurna, no porão estão as trevas escondidas.

As grandes imagens têm ao mesmo tempo uma história e uma pré-história. São sempre lembrança e lenda ao mesmo tempo. Nunca se vive a imagem em primeira instância. Toda grande imagem tem um fundo onírico insondável e é sobre esse fundo onírico que o passado pessoal coloca cores particulares (p. 50).



Figura 7: Casa Monstro. HQ. Fonte: Autor 2012.

Para Bachelard a infância é fabulosa, permeada pelas fábulas encantadoras, que ativam a imaginação e servem para divertir quem ouve e quem conta. Fábula e vida se misturam para a criança em seus próprios devaneios; quando adultos perdemos essa capacidade, as fábulas se apagam em nossas memórias. Para que reencontremos a fantasia é necessário termos uma participação ativa no mundo dos sonhos, é preciso substituir a vivência restrita ao mundo das percepções do útil e do prosaico, para abarcar o mundo das percepções poéticas, do inútil e do sensível. Os poetas nos dão uma essência do cosmos, tocando com seus devaneios nossas memórias, um exercício onde a imaginação é avivada, que emociona por evocar o encantamento da vida.

Em minha concepção os *Monstros Sensíveis* habitam os domínios do imaginário e da fantasia. Contudo, ultrapassam a categoria de meros seres desprezíveis, são mais humanizados, porque neles habita o sensível, de que nos fala Duarte Jr, o que lhes confere ambiguidade de caráter, motivações e comportamento, tornando-os fascinantes. Uma riqueza também se verifica quando às possibilidades de representações: se configuram como seres híbridos, conjugam elementos de diferentes espécies, apresentam deformações ou, ainda, oscilam entre o belo e o feio, bondade e maldade, conjugando outros binômios opostos entre si.

Tentei identificar a origem e as características do monstro; porém, percebo sutis apelos na ordem do sensível, para além da humanização das criaturas, consiste no meu território da poesia. Utilizando a mesma metáfora de Bachelard, o *Monstruoso Sensível* é morada da sensibilidade no seu aspecto poético e misterioso.

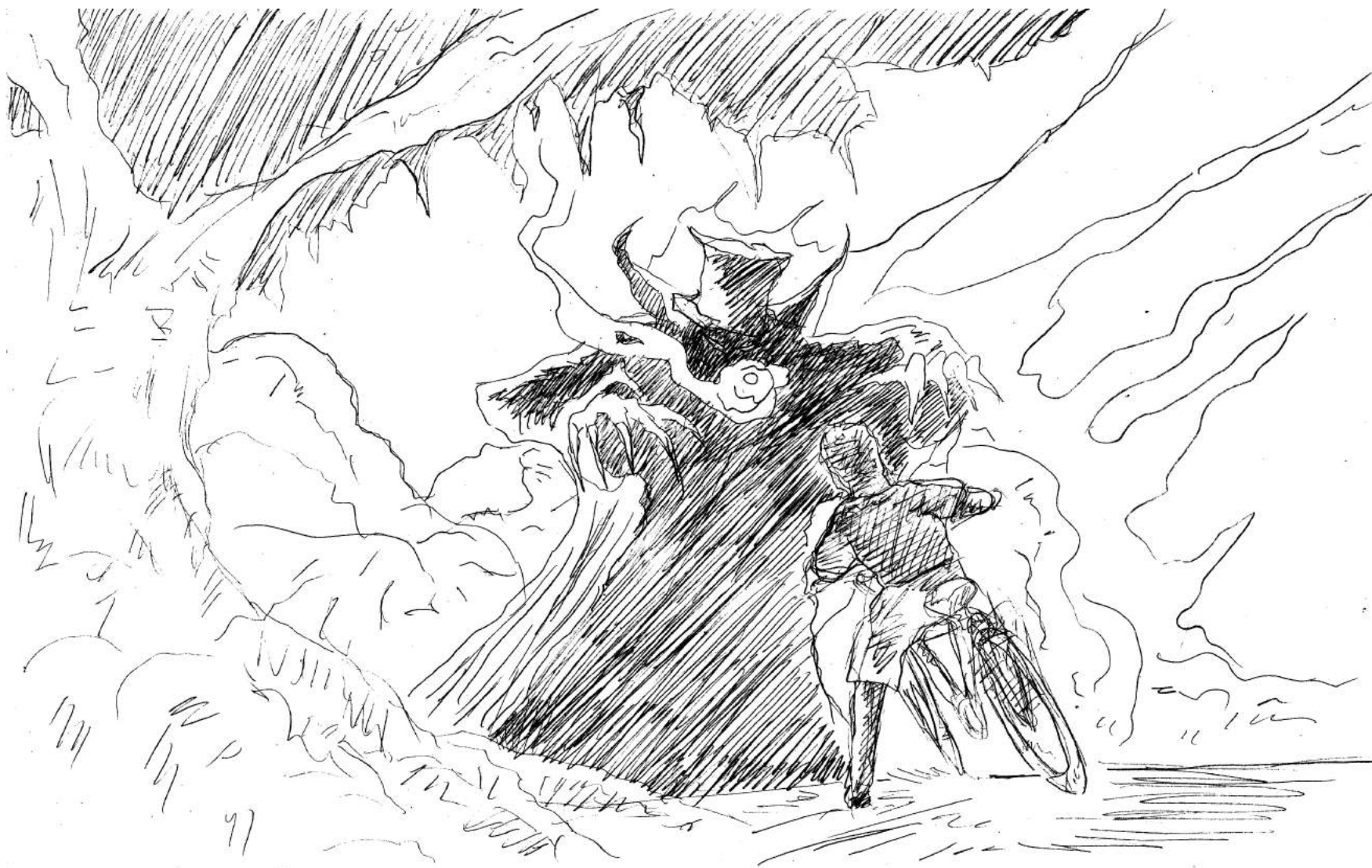


Figura 8: Mitos infantis. Fonte: Autor, arquivo Monstro 2012.

2.2. Monstros e Lendas na Contemporaneidade

O mitológico e o fantasioso permanecem como objetos do cotidiano, se perderam a carga religiosa é certo que ganharam apelo midiático, se fazem presentes em todos os suportes e linguagens, são objeto do *design*, da arte e da cultura contemporânea.

Alguns pesquisadores buscaram um tipo de catalogação universal, apontando transformações e apropriações nas diferentes culturas, fazendo o inventário. Mário Corso organizou um desses inventários de entidades. O trabalho, publicado em 2004, apresenta personagens que são uma mistura de mitos oriundos da cultura europeia com a indígena, com contribuições africanas e asiáticas; uma miscigenação que teve lugar nas Américas, por conta da formação do povo.

O autor procura identificar motivos para o surgimento/continuidade dessas histórias de assombramento, estabelecendo relações entre psicologia, crenças, história e linguística. Um exemplo é o *Bicho Papão*, um mito sem origem definida, mas que participa ativamente na cultura infantil. Corso também apresenta mitos ligados ao universo adulto, como a *Dama da meia-noite*, uma mulher bela e misteriosa que solicita um táxi na madrugada, indica o endereço, que sempre é perto do cemitério, mas quando se aproximam do local ela desaparece.

Para o psicanalista ela representa a morte, é um recado aos vivos quanto aos perigos urbanos.

A cultura brasileira é plena de criaturas e histórias, algumas são reconhecidas nacionalmente e outras são de cunho regional ou local, apresentando variações na aparência, nas designações, narrativas e caracterizações.

Mapinguari, Curupira, Cuca, Mula sem cabeça, Saci, Boto são algumas criaturas, de uma lista imensa, originárias dos contos orais e populares, inspirados na exuberância da fauna e da flora nacional. Reconhecidos graças ao trabalho de autores como Mário de Andrade, Monteiro Lobato, Simões Lopes Neto, Câmara Cascudo, Silvio Romero, entre outros folcloristas, que recontaram os mitos e as lendas.

Os mitos ativam memórias, imaginação e inteligência através da poesia e simbologia presentes nas narrativas, proporcionam experiências que apelam para todos os sentidos, ampliando percepções e ressignificações de si e de mundo. O apelo é de ordem poética e científica, originando tratados e obras.

A catalogação universal organizada por Borges reuniu as criaturas como espécimes de zoológico, formado por seres que combinam elementos reais com infinitas possibilidades fantasiosas. Segundo as pesquisas do autor, a literatura medieval (ocidental e oriental) está repleta destes seres. Assim como Eco (2007), ele chama atenção para este zoológico de monstros e sua semelhança a qualquer outro.

Uma girafa ou um rinoceronte vistos pela primeira vez se parecem com monstros, nos impressionam pela diferença em relação a outros seres que estamos acostumados a ver. Na extensa catalogação, de Borges predomina o tratamento semelhante à zoologia da natureza proposta por Charles Darwin. O diferencial foi o universo da pesquisa – a literatura – com sua imensidão de seres, desde os gigantescos titãs da mitologia grega até as transmutações contemporâneas.

Interessa a investigação que Borges realiza sobre a literatura fantástica, mais precisamente, sobre as fontes de pesquisa, como no conto *Artur Gordon Pym* de Edgar Allan Poe (1838), que narra as aventuras de um personagem nas terras gélidas da Antártida, onde encontra uma fauna estranha e assustadora. Aqui realismo científico se alia ao imaginário. Posteriormente, Poe relatou que a ideia saíra de um dos seus sonhos, ou dos escritos de literatura infanto-juvenil.

C.S.Lewis também constrói um conto a partir de um pesadelo com um animal monstruoso, que lhe visita num bosque escuro. Franz Kafka é outro que integra essa lista, o escritor busca referências em animais ou seres estranhos, como podemos observar no conto *The Cares of a Family Man* (1919), onde apresenta uma estranha criatura chamada *Odradek*, um ser que vive em casa junto à família e que tem a aparência bizarra de um carretel.

A pesquisadora Maria Esther Maciel (2006) investiga os monstros através do imaginário dos escritores, que reinventam o bestiário por meio de uma perspectiva do mundo contemporâneo, onde humano e bestial estabelecem relações de toda ordem, fundando uma “zoopoética”.

Nessa linha situa a brasileira Clarice Lispector, Kafka e Foucault, pelas formas de representar o animalesco, uma espécie de marca com a subjetividade, inaugurando um espaço entre a razão e o bestial. Para a autora, a zoopoética, principalmente a de Clarice Lispector, está relacionada com o paradoxal, flutua entre o monstro e o humano.

A pesquisadora destaca a realidade absurda e a monstruosidade presentes nos diálogos narrativos de Kafka. Para Maciel, o autor constrói uma espécie de “zooliteratura”, onde projeta uma visão própria ao se referir à humanidade e aos fatos em suas histórias. Também, Umberto Eco (2007) identifica um outro tipo de monstro nos escritos de Italo Calvino, mais precisamente, num conto que foi tirado de uma de suas experiências em Cottolengo de Turim. A história se passa em um abrigo para deficientes mentais, com doenças incuráveis, em condições sub-humanas de sobrevivência. O monstruoso se alia a loucura de uns e de outros. Esses exemplos apontam diferenciações no perceber e conceber o monstruoso, os escritores apresentados transitam pelo universo e o revelam de forma autoral.

O escritor de contos Adolfo Bioy Casares (2013) conduz um estudo onde dissectiona os processos de alguns autores e identifica pontos comuns. Observa que a literatura de ficção fantástica apresenta características e funções que se repetem, apesar da variedade nos modos de contar uma mesma história. Semelhante aos estudos que Campbell e Propp realizaram para as sagas de aventuras e fábulas infantis.

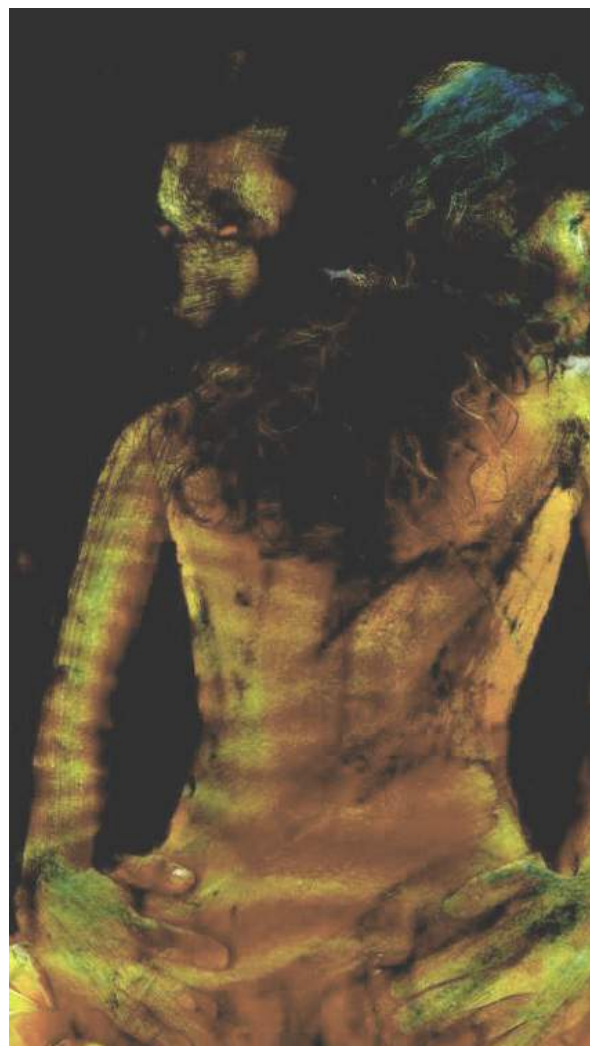
Identifica que uma das formas de estabelecer um olhar assustador é através do ambiente ou da atmosfera em que o conto se apresenta. Mestres da literatura fantástica utilizam esses recursos: portas rangendo, janelas batendo, noite escura, luz precária e solidão. Elementos que auxiliam a construção de tensão ou “clímax”, despertando horror e espanto.

O fator “surpresa” estabelece uma ponte entre o autor e o leitor, nesse momento em que o público imagina os fatos antes de serem apresentados, atentando para o porquê e o como se deu. Casares avança em seus estudos e organiza uma classificação dos contos fantásticos, nessas narrativas há o predomínio de determinadas situações, tais como:

- Permanece o elemento sobrenatural (algo incomum na natureza).
- A explicação é fundada no fantástico e no imaginário.
- Presença do extraordinário, através de intervenções drásticas da natureza.

Exemplos de variações em diferentes argumentos:

- Viagens a lugares sobrenaturais (Dante Alighierie, *Divina Comédia* ou H.G.Wells em *A Máquina do Tempo*).
- Personagens que estão em sonhos ou delírios (como o conto de *Alice no País das maravilhas* de Lewis Carrol ou *A Tumba* de H.P Lovecraft).
- Fantasias metafísicas que são de pura argumentação (*Tlon, Uqbar, Orbis Tertius* de Jorge Luis Borges ou *Tantália* de Macedonio Fernández).
- Romances e contos de monstros, vampiros e criaturas que se transformam (*Drácula* de Bran Stoker, *Frankenstein* de Mary Shelley e *Metamorfose* de Kafka).



Figuras 9 e 10: A Bela e a Fera. Multimídia a partir do conto de Clarice Lispector, trabalho de conclusão de curso.
Fonte: Autor, 1999.

A figura do monstruoso estabelece uma perturbação oriunda no sentido da visão, olhar para uma aberração causa alívio e temor, por identificação ou contraste. Para Tucherman o monstro de hoje apresenta um excesso de presença, em função da multiplicidade de meios de exposição e da infinitude de aparições.

Os seres monstruosos estabelecem uma fronteira entre o que é idêntico (igual ao grupo) e o que é diferente (o outro). O fascínio advém da capacidade de amedrontar e atrair, como num jogo. Um exemplo é a figura do Diabo que é temida e rejeitada, mas que também exerce um tipo de sedução, que apela para a sexualidade, por isso se faz presente desde sempre.

Vivemos um momento de obscenidade, no sentido baudrillardiano do termo, onde tudo se dá a ver, o que, de certa forma, domesticou a nossa percepção visual. O mal e os seus paroxismos, que acompanharam uma certa recepção da monstruosidade, foram banalizados, e o nosso medo, como a nossa indignação foram, de certo modo domesticados. (TUCHERMAN, 2012, p103).

Os monstros estão em plena produção, surgem em todos os lugares, seja na literatura adulta ou infantil, cinema, histórias em quadrinhos, artes plásticas, videogames e brinquedos. Esses seres estão inseridos em nosso cotidiano, com uma certa banalização, o que os torna menos assustadores.

No final do século XX, e nesse início do século XXI, temos uma nova relação com o assustador, surgem novos corpos que se utilizam de estéticas bizarras para se opor ao normal. Tatuagens, *body-piercing*, remodelações, inserções são tão corriqueiras que já não surpreendem mais ninguém.



Figura: 11 Gravuras em água-forte da série *Os Caprichos*. Goya. Fonte: HAGEN, 2003.

2.3 O Monstruoso como Tema

A história da arte e da cultura é plena de artistas dedicados e inseridos nesse universo, o monstruoso se instaura como tema e como poética nas diferentes linguagens artísticas. Selecionei alguns desta lista numerosa por gosto pessoal, filiação e afinidades estéticas.

Goya (Fuendetodos, Espanha, 1746-1828)

Goya é um “monstro sagrado” comparece primeiro pelo desenho assombroso, capaz de provocar o “maravilhoso”. Seja pela qualidade gráfica que imprime as suas monstruosas criaturas, seja pela ousadia política ou originalidade. O artista traz o fantástico para suas obras, com intenção de zombaria ou como sátira para criticar as injustiças sociais de sua época. Seus monstros são antes de tudo políticos, através de suas criaturas Goya denunciava as aterrorizantes atividades da Santa Inquisição (Espanha do século XVIII).

Bruxas em vassouras, cães voadores e demônios povoam as obras de Goya, representados em rituais satânicos, orgias e bestialidades. Outro de seus temas eram as levitações, pessoas, crianças e seres míticos eram representados em pleno ar. Estudiosos de sua arte apontam que o gosto pelo “ocultismo” estaria afinado com as pesquisas científicas da época, sobre as leis da gravidade, a leis de Newton, e o eletromagnetismo.

Porém, quanto mais a ciência avançava em explicar o mundo, mais o artista desconfiava dos princípios da razão pura. O lado escuro da razão, a força da irracionalidade, a energia das paixões e o medo do desconhecido constituíam suas inquietações. Nessa linha, os sonhos eram revisitados, sendo um tema fascinante para o artista.

Nas pinturas e desenhos comparece a escuridão da alma humana tratada pelo preto da tinta que domina o espaço compositivo, os elementos mitológicos, religiosos e políticos se hibridizam para enfatizar o medo, seja medo dos monstros, medo do destino ou medo do homem, criando imagens do enigmático e do angustiante.

Wolfgang Kaiser (2003) observa que na série de gravuras *Contra o bem Público* aparece um personagem (um tipo de juiz), escrevendo friamente e indiferente ao público, seria esse um ser humano? Com mão em forma de garras, os pés que são patas, com asas no lugar de orelhas, trata-se de um ser fantástico, demonstrando que em nosso mundo o monstro ocupa um lugar dominante, puramente político. “Nessas gravuras escondem-se, ao mesmo tempo, um elemento lúgubre, noturno e abismal, diante do qual nos assustamos e nos sentimos atônitos, como se o chão nos fugisse debaixo dos pés” (KAISER, 2003, p. 16). Compartilho com o autor esse sentimento de assombro e melancolia diante de sua obra gráfica, percebo a denúncia da barbárie e tal como o artista me comovo diante da desumanidade que se alastra na sociedade.



Figura 12: *Contra o bem Público*. Goya.
Fonte: HAGEN, 2003.

Marcello Grassmann (São Paulo, SP, 1925)

O artista vive e trabalha na cidade de São Paulo. Sua produção compreende cerca de sete décadas de arte em torno de um universo de fantasia, mitologias medievais e narrativas surreais. O artista afirma que suas obras são concebidas como “ilustrações fabulosas para narrativas de sonhos ou pesadelos” (2010, p.12). Essas histórias que habitam a mente do artista são povoadas de criaturas, seres alados, centauros, musas e cavaleiros de armadura.

Grassmann construiu uma sólida carreira como artista gráfico, ganhou prêmios e participou de exposições importantes que o projetaram internacionalmente. A gravura em metal é uma das técnicas preferidas, pelo cuidado e valor atribuídos à linha ao longo do processo, as tramas são minuciosas, o toque aveludado. A obsessão pelo desenho é uma marca do artista não somente pela sua qualidade como também pela quantidade de trabalhos criados.

Os pequenos cadernos de desenho começaram a surgir num momento crítico do artista, são tentativas de Grassmann de relacionar escrita e desenho. Debilitado fisicamente, ele construiu um sistema de comunicação poético e funcional.

O artista me emociona pela semelhança de temáticas e processos. Seu universo fantasioso tem raiz nos mitos antigos e medievais, e assim como no meu trabalho, há um gosto revelado pelas criaturas bizarras e situações de estranhamentos. Porém, mais do que o arrepio prevalece a sedução, seus personagens desfilam diante de nossos olhos como se estivessem em uma festa de carnaval, isso me remete ao *Corcunda de Notre Dame* (1831), de Vitor Hugo, na cena em que o personagem participa do desfile como se estivesse disfarçado de monstro e ainda, *O Rei Peste* (1835) de Edgar Allan Poe onde a Morte é um dos convidados do baile de máscara. Grassman constrói um mundo de sonhos que se confronta com a realidade.



Figura 13: Sem Título (1965). Grassmann.
Fonte: GRASSMANN, 2010 p.21.

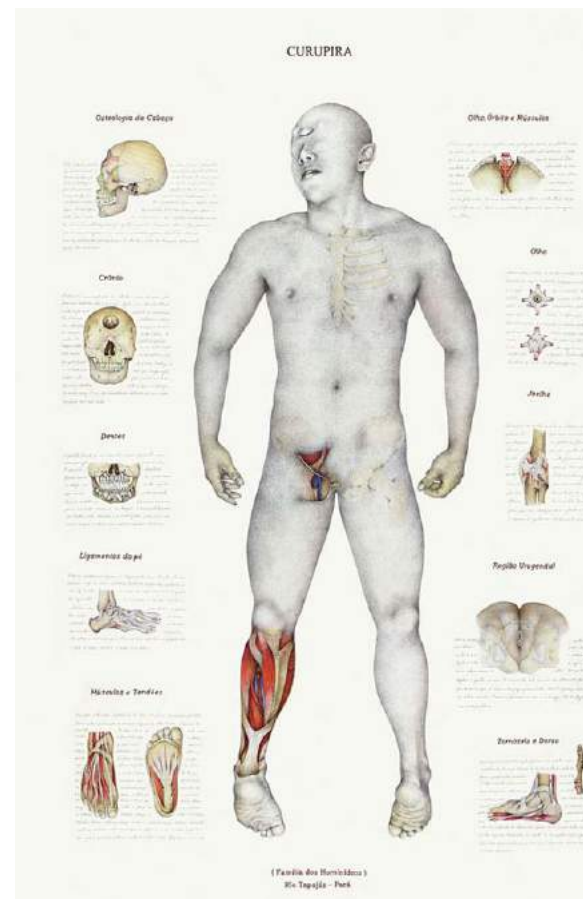
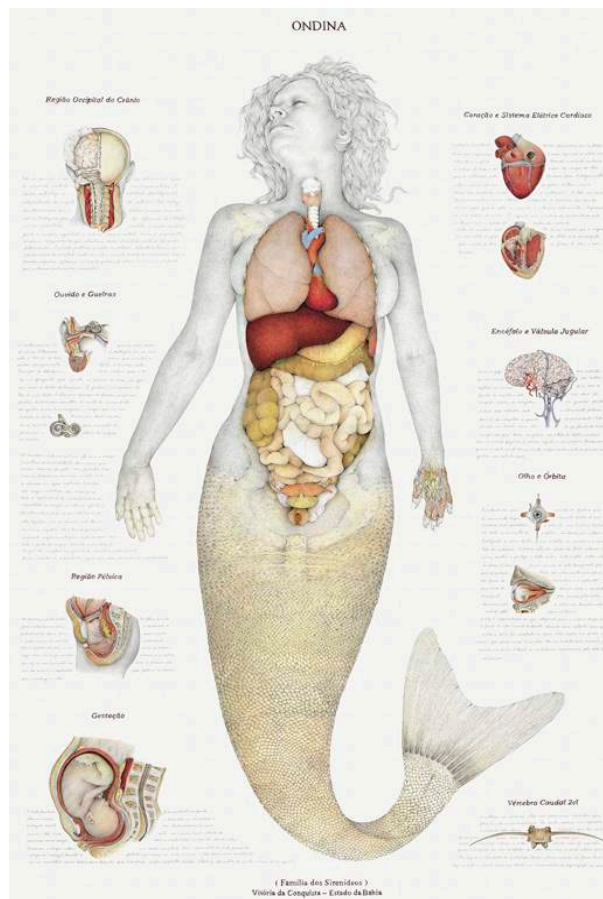
Walmor Corrêa (Santa Catarina, 1962)

O artista plástico vive e trabalha em Porto Alegre. Graduado em Publicidade e Propaganda e Arquitetura e Urbanismo, destaca-se em sua carreira artística a participação na 26ª Bienal de São Paulo com a série Catalogação/ esqueleto (2004).

Walmor Corrêa funda sua poética num universo de lendas e contos, onde os personagens são tratados com rigor científico, em uma investigação gráfico/plástica que utiliza técnicas apuradas de ilustração ou taxidermia.

Seu processo de trabalho compreende pesquisas minuciosas onde consulta diferentes fontes e documentos: livros de anatomia, manuais de zoologia e compêndios. Sua motivação busca a construção anatômica e funcional de uma espécie mitológica da cultura universal ou nacional.

O desenho é rigoroso, detalhista, preservando delicadezas próprias da técnica da aquarela. Impressiona a “veracidade” que ele imprime aos detalhes anatômicos, estrutura óssea, muscular, funcionalidade dos órgãos (sistema digestivo, circulatório, reprodutivo, etc.).



Figuras 14 e 15: Ondina e Curupira. Walmor Correa. Fonte: CORREA, 2012.

Durante o seu processo de trabalho o artista realiza uma minuciosa pesquisa consultando diferentes fontes e documentos: livros de anatomia, manuais de zoologia e compêndios. Sua motivação busca a construção anatômica e funcional de uma espécie mitológica da cultura universal ou nacional.

O desenho é rigoroso, detalhista, preservando delicadezas próprias da técnica da aquarela. Impressiona a “veracidade” que ele imprime aos detalhes anatômicos, estrutura óssea, muscular, funcionalidade dos órgãos (sistema digestivo, circulatório, reprodutivo, etc.).

O artista retoma uma tradição própria dos artistas viajantes, que acompanhavam as expedições científicas com o propósito de ilustrarem as enciclopédias naturais, recriando fauna e flora. Em Corrêa, predomina a imaginação, se o artista integrasse a comitiva teria a função de “ilustrador do imaginário local” construindo uma descrição “realista” daquilo que é pura ilusão, mitologia.

A obra de Walmor Corrêa impressiona pelo rigor científico aliado a poesia, esses trabalhos trazem uma beleza que é resultante das aproximações que o artista realiza entre arte e ciência. Sua produção me fascina, relaciono suas descrições visuais com as descrições narradas pelo autor de ficção H.P. Lovecraft, como *Nas montanhas da loucura* (1936), conto que apresenta uma criatura que está enterrada no gelo, um ser extraterrestre, percebido pelo narrador em seus mínimos detalhes anatômicos e fisiológicos, como as “dissecações” promovidas por Corrêa.

José Rufino (João Pessoa, PB, 1965)

Com formação em Geologia e com pós-graduação em paleontologia, Rufino se inicia na pintura e escultura através de cursos livres, atuando em várias frentes e experimentando diferentes linguagens: poesia visual, arte postal e desenhos.

Jose Rufino é conhecido como um “artista da memória”, por criar obras que fazem referência ao passado, seja o seu próprio ou o de sua família (ativistas políticos durante a ditadura brasileira). Segundo o artista suas obras acrescentam fatos novos indo além do mero resgate do passado, de certa forma reinventa os acontecimentos, encenando novas narrativas. Por ter herdado uma antiga fazenda de cana de açúcar do seu avô, Rufino começou a produzir obras reutilizando os moveis da casa, documentos da família e acervos pessoais de personagens da história recente, dando a ver questões políticas.

Na série *Cartas de areia* (1991), o artista utiliza parte das 5.000 cartas herdadas que contam histórias familiares desconhecidas. Sobre esse material ele fez desenhos e monotipias, como uma tentativa de reconstruir este passado, para que ele pudesse seguir adiante. O título chama atenção para a impossibilidade de reter o passado tal qual a areia nos escapa pelo meio dos dedos.



Figura 16: Exposição Náusea. Rufino.
Fonte: RUFINO, 2008.

Na exposição *Náusea* o artista apresenta monotipias (têmpera sobre papéis burocráticos) e mobiliário de metal, trazendo uma profusão de móveis de aço (escrivadinhas, arquivos de fichas, arquivos de pastas suspensas e armários) de cujas gavetas “escorrem” gravuras simétricas à maneira das manchas psicanalíticas de Hermann Rorschach. Os armários constituem espectros que escondem em seu interior registros fantasmas, documentos inacessíveis sobre uma triste história.

Lether produzida em 2009 faz referência ao rio do esquecimento da mitologia grega, apresenta móveis escolhidos que faziam parte do escritório da casa grande e estavam ligados à burocracia que envolvia esta estrutura de poder. As cadeiras e mesas antigas estão deitadas como se tivessem sido largadas no leito de um rio, porém essas peças contêm muitas raízes. Meu interesse pelo artista advém do tratamento poético que confere ao mobiliário do cotidiano e apropriações que faz de acervos e documentos, instaurando um diálogo entre memória e esquecimento. Seus “arquivos monstros” guardam o desconhecido, o atemorizante e o vergonhoso.

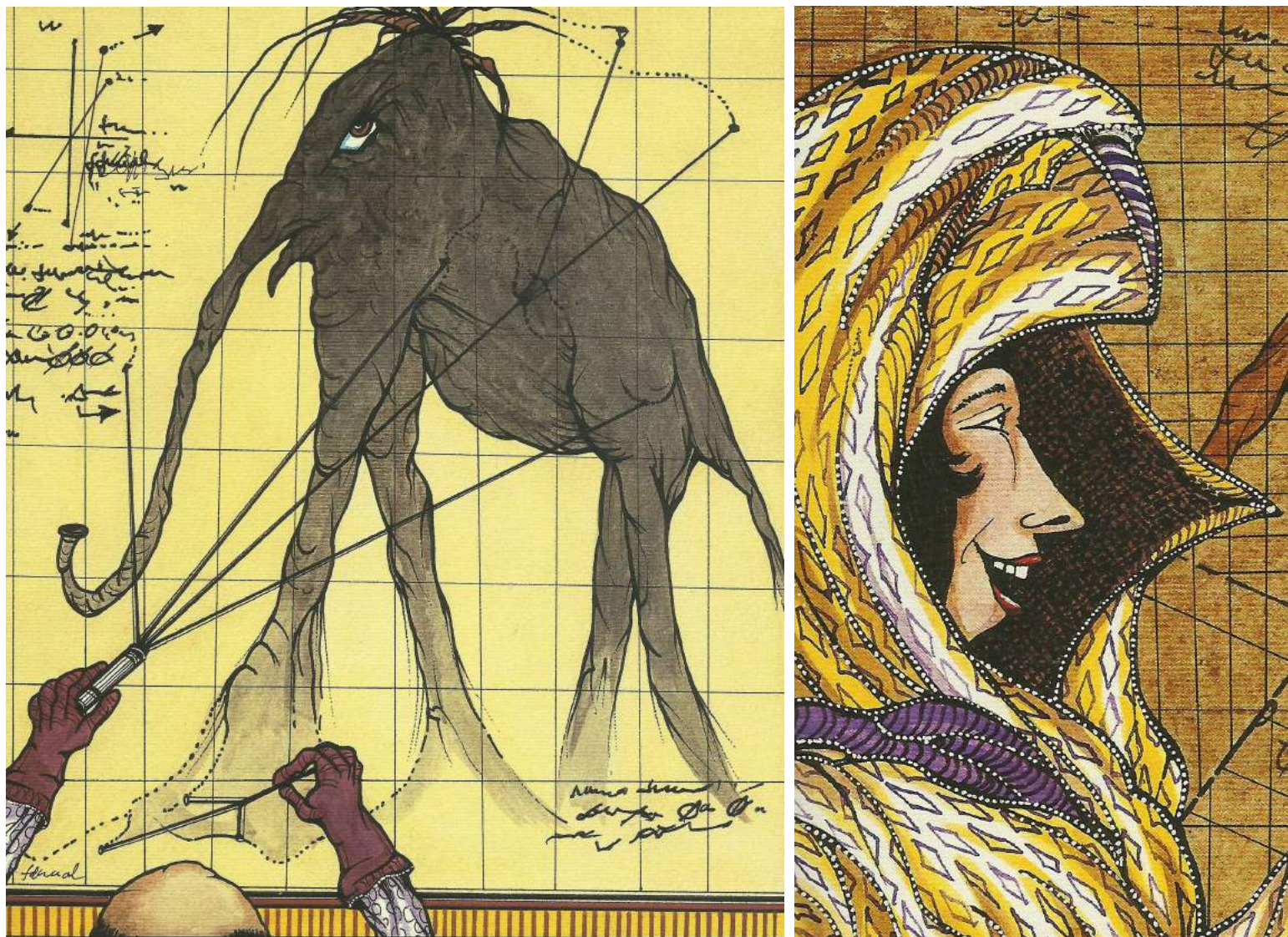


Figura 17: O monstro Bivar. Fernando Duval. Fonte: DUVAL, 2013.

Fernando Duval (Pelotas, RS, 1937)

Nos anos 90 eu era estudante de artes na Universidade Federal de Pelotas, quando conheci a obra do artista pelotense Fernando Duval. Seu trabalho me influenciou desde então, principalmente por apresentar em desenhos, pinturas e rascunhos um mundo fantástico com fauna, flora, cartografia, tecnologia e criaturas oriundas de sua imaginação. Sua criatividade me animou a desenvolver um universo povoado pelos meus próprios personagens, a partir de então passei a construir o que hoje concebo como *Monstruoso Sensível*.

Fernando Duval começou cedo a frequentar o ambiente artístico cultural, fez curso de desenho e pintura na antiga Escola de Belas Artes. Mudou-se para o Rio de Janeiro, onde deu continuidade aos seus estudos, frequentando cursos e ateliês de renomados artistas nacionais.

Sua produção fantasiosa é uma crítica social e de costumes, com seus personagens monstrenhos, corruptos, esnobes e trapalhões. Dentre sua obra destaco as ilustrações que fez para o conto de H.P. Lovecraft *At the Mountains of Madness*. Segundo o próprio artista³ esse trabalho foi muito difícil, pois demandou pesquisa sobre fatos, geografia e objetos de época para representar uma viagem aos recônditos da terra.

³Por ocasião da exposição “Redescobrimdo o Universo de Fernando Duval” no Museu do MALG em Pelotas 2014, pude conversar com o artista a respeito do seu processo criativo

Sobre seu processo criativo, o artista relata que parte de esboços em preto e branco, muitas vezes utilizando referências do seu cotidiano e ainda personagens e cenários da cidade de Pelotas. Assim nasceu o mundo imaginário de *Wasthavastahunn* território explorado em sua poética. “Às vezes penso que passei férias em *Wasthavastahum* e voltei apenas para descrever o lugar”.

Bernardo José de Souza (2013) descreve que durante a sua infância escutava de sua mãe, várias histórias sobre o universo de Fernando Duval e a saga de um povo que preferiu enfrentar uma tragédia cósmica do que perder seu passado de glória. Souza estabelece uma relação direta com a abonada Pelotas do final do século XIX. Memórias e imaginação concorrem para dar vida a um mundo de ficção complexo e excêntrico.

Franklin Cascaes (São José, SC, 1908 -1983)

Professor, artista e pesquisador sobre mitos e lendas Franklin Joaquim Cascaes reconstroi em suas primeiras obras plásticas a paisagem do campo e as cenas do cotidiano, dando a ver aspectos da cultura açoriana na ilha de Santa Catarina.

De acordo com Araujo (1977) o artista começou como auxiliar de mestre na oficina de modelagem, posteriormente atuou como professor de desenho na Escola Técnica de Santa Catarina.

A produção compreende trabalhos em argila, desenhos de bico de pena e grafite, além de documentos e anotações sobre lendas e mitos. Esse fazer origina o *Museu imaginário*.

Nas décadas de 60 e 70, Cascaes encena seres fantasiosos a partir de anotações e conversas com comunidades, um processo semelhante ao que eu utilizo para representar mitos locais. O artista também destaca sua presença ativa em meio ao processo, percebendo combinações que se dão com seu próprio imaginário. O sensível habita as criaturas pensantes, uma espécie de projeção das próprias ideias do artista, seus monstros tem uma força vital demonstrada através das história e costumes representados. Nessa linha comparecem *O Boitatá*, *Monstro Simoníaco* e *Vampiro Sugador*.

No Museu Universitário Osvaldo Rodrigues Cabral, da Universidade Federal de Santa Catarina, se encontra o acervo da coleção de Elizabeth Pavan Cascaes (esposa), com os 124 cadernos escolares e 476 manuscritos, todos escritos em caneta esferográfica ou caneta tinteiro e grafite. Entre os vários documentos estão os fragmentos autobiográficos e pequenos relatos de anotações nos versos dos desenhos. As anotações são sobre as inúmeras passagens e entrevistas do artista com a comunidade, descrevendo assim vestígios das histórias contadas. Minha afinidade com o artista é evidenciada pela semelhança de objeto, materiais e técnicas utilizadas para desenvolver a pesquisa poética.



Figura 18: O Boitatá. Franklin Cascaes. Fonte: CASCAES, 2012.

3. PROCESSO CRIATIVO

3.1. Devaneio, Imaginário e Sensibilidade

Para dar conta do meu universo imaginativo e refletir sobre motivações poéticas, estabeleço com Bachelard uma interlocução intensa. Percebo uma afinidade com suas ideias que chega a me surpreender, principalmente nas obras *A Poética do Espaço* (1993) e *A Poética do Devaneio* (2009).

O autor concebe o devaneio como algo fenomenológico que provoca o aumento da consciência sobre o ilusório e a imaginação, como um estado de maravilhamento, próprio para a poética. Durante o devaneio todos os sentidos estão despertos e impulsionam a criação artística. Encontro em meus cadernos de desenho traduções visuais desse fenômeno, apontamentos e rabiscos que tentam dar conta de um estado da alma. Nos esboços construídos rapidamente procuro abandonar a certeza e abrir espaço para o enigmático, para o território sem limites da imaginação.

Reconheço o devaneio, tal qual descrito por Bachelard, no meu processo criativo; ao começar um desenho de forma espontânea, sou impulsionado por uma força imaginativa, revela-se um poder que está no meu íntimo, há uma naturalidade no gesto, decorrente de um exercício repetitivo que quer tornar presente, dar visibilidade ao sonho e as ideias.

O devaneio é um fenômeno espiritual demasiado natural – demasiado útil também para o equilíbrio psíquico – para que o tratemos como uma derivação do sonho, para que o incluamos, sem discussão, na ordem dos fenômenos oníricos. (BACHELARD, 2009, p.11)

O autor estabelece diferenciações entre o devaneio e o sonho, porque no sonho não existe um domínio, um controle, já o devaneio é uma abertura consciente para o mundo dos sonhos. Parodiando Bachelard: Como não devanear enquanto se desenha? É o lápis que devaneia. É a página branca que dá o direito de devanear. Então, a pesquisa que se debruça sobre o processo poético tem que deixar o traço correr, as ideias dispararem e o devaneio transparecer.

Descrever o devaneio implica trazer à tona a emoção, com um certo gosto e prazer, um tipo de obra então é criada, um mundo que é o nosso mundo sonhado é dado a ver.

A correlação do sonhador ao seu mundo é uma correlação forte. É esse mundo vivido pelo devaneio que remete mais diretamente ao ser do homem solitário. O homem solitário possui diretamente os mundos por ele sonhados. Para duvidar dos mundos do devaneio, seria preciso não sonhar, seria preciso sair do devaneio. O homem do devaneio e o mundo do seu devaneio estão muito próximos, tocam-se, compenetram-se. Estão no mesmo plano de ser; se for necessário ligar o ser do homem ao ser do mundo, o cogito do devaneio há de enunciar-se assim: eu sonho o mundo; logo, o mundo existe tal como eu sonho. (p.152).

Os monstros habitam os meus sonhos, muitas vezes acordo no meio da noite para registrar/desenhar essas aparições, que irrompem sutilmente do inconsciente para o consciente. “Os monstros pertencem à noite, ao sonho noturno. Os monstros não se organizam em um universo monstruoso. São fragmentos do universo” (BACHELARD, 2009 p.175).

Os meus monstros imaginados, sonhados, rememorados fazem parte desse universo partilhado com outros sonhadores – os artistas, os malditos, as almas sensíveis. Quando ganham formas, essas criaturas fantásticas concretizam o imaginado. “O poeta inventou um ser, portanto é possível inventar seres. Para cada mundo inventado, o poeta faz nascer um sujeito que inventa. Delega seu poder de inventar ao ser inventado” (BACHELARD, 2009, p.196).

Os monstros são os seres mais divertidos que se possa inventar, ativam o imaginário, o criativo, a invencionice, a distorção, a especulação e toda a sorte de operações que rompem com a banalidade. Não há uma regra para os criar, é antes de tudo um fazer intuitivo, onde eu posso dispensar os cânones e proporções, alterar tonalidades, revelar contrastes. Em alguns momentos, a experimentação apenas insinua o que está por vir, e como adentrar em um espaço nebuloso, já em outros as impressões são tão vívidas que podem ser representadas com plenitude de detalhes.

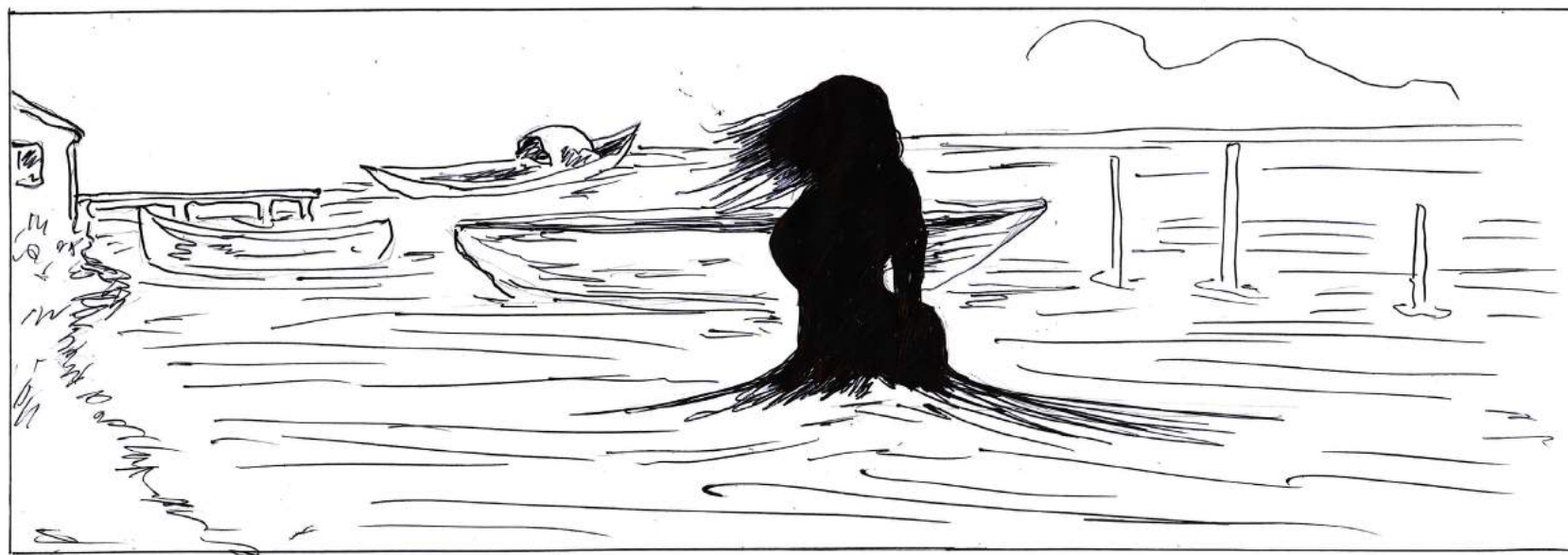
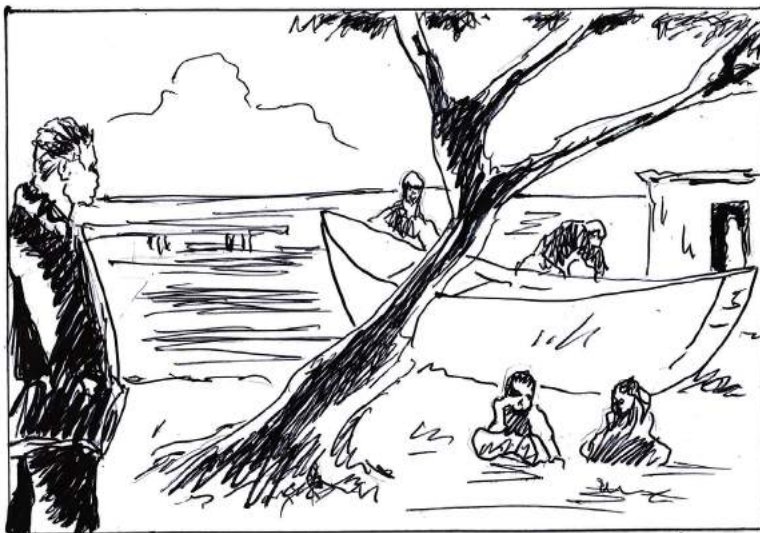
O universo monstruoso sempre esteve ao meu lado, através da literatura, cinema, histórias em quadrinhos, ilustrações e animações. Comecei como apreciador e cedo passei a produtor. O desenho foi a linguagem escolhida para expressar as ideias, configurar criaturas e apreender os sentidos desse universo.

A pesquisa possibilitou revisitar guardados, resgatar memórias e obras, que reelaborei segundo uma narrativa visual que explicita motivações e vinculações com o *Monstruoso Sensível*.













3.2. Referências para a Poética: Lovecraft, Allan Poe e Simões Lopes Neto

Entre as melhores recordações de minha infância despontam as histórias que meu avô me contava antes de dormir, muitas delas derivadas dos contos populares e histórias de assombrações. Foi ele quem me apresentou as obras de Edgar Allan Poe e H.P. Lovecraft, marcos da origem de minha paixão pela literatura fantástica.

A narração de meu avô foi fundamental para tornar a experiência inesquecível. Semelhante a compreensão de Walter Benjamin (2012) sobre o narrador: como um ser que dá conselhos, que comunica tornando o momento uma experiência plena, que cria uma sugestão, e vai narrando uma história envolvente. “O narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas as experiências dos seus ouvintes” (BENJAMIN, 2012, p. 201).

Sou um fã assumido desses autores, li vários contos e também acompanhei versões das histórias para outras mídias, o imaginário que eles criaram é referência para a minha produção artística.

Howard Philips Lovecraft (Providence, EUA, 1890-1937)

Lovecraft é um autor que estabelece uma relação de parceria com seu leitor, contando com o imaginário e os temores pessoais.

Seus textos resgatam mitos ancestrais venerados por povos primitivos convivendo com traumas e fobias da sociedade moderna. O princípio orientador de sua literatura é reconhecido como “cosmicismo”, uma espécie de terror cósmico, que toma como base o enigmático, a vida e o universo são incompreensíveis para a mente humana. O autor compreende a devoção popular ao misticismo e aos ritos folclóricos como manifestação de uma emoção primitiva, observa ainda, uma certa obsessão pelo passado histórico que vigora independente da evolução social e científica.

Como recordamos a dor e a ameaça da morte mais vivamente que o prazer, e como nossos sentimentos para com os aspectos benfazejos do desconhecido foram, desde o início, captados e formalizados por rituais religiosos convencionais, coube ao lado mais escuro e maléfico do mistério cósmico reinar em nosso folclore sobrenatural e popular. (LOVECRAFT, 2008, p.15).

Braga (2009) destaca a complexidade psicológica que envolve os protagonistas de Lovecraft, os sujeitos questionam sua sanidade, lançam-se no horror, para no ato final descobrirem sua impotência, ou que é impossível fazer algo para salvar a humanidade, que é frágil diante do poder do cosmos.

Edgar Allan Poe (Boston, 1809-1849)

Poe é outra referência para a minha poética, um ícone da literatura de horror ocidental. Suas obras se alinham ao estilo gótico (um tipo de romantismo com elementos sombrios) a temática compreende a morte em suas variadas formas: decomposições, indivíduos enterrados vivos, reanimações de pessoas mortas e personagens que não conseguem superar o luto.

Para Baudelaire, Poe prioriza a imaginação sobre as demais faculdades humanas, indo além da fantasia e da sensibilidade.

Imaginação não é a fantasia; não é a sensibilidade, mesmo que seja difícil conceber um homem imaginativo que não seja sensível. A imaginação é uma faculdade quase divina que percebe tudo com antecedência, à parte dos métodos filosóficos, as relações íntimas e secretas das coisas, as correspondências e as analogias. (BAUDELAIRE apud POE, 2012, p.15)

Comparações entre Lovecraft e Poe:

Além da temática e do gosto pelo horror, os dois autores apresentam semelhanças na composição de seus personagens, que oscilam entre a lucidez e a loucura, a ingenuidade e a perversidade, de alguma forma estão doentes.

As histórias são sempre narradas em primeira pessoa, acentuando o terror psicológico; também compartilham um sentimento de descrédito em relação a humanidade.

Lovecraft destaca que antes de Poe os escritores estavam num escuro de ideias e conceitos, ainda não existia compreensão a respeito da psicologia do horror e sua atração pelo mesmo; persistiam os finais felizes e explicações lógicas para todos os eventos. “Poe ao contrário, percebeu a impessoalidade essencial do verdadeiro artífice. Sem impor regras ou limites, sem questionar se algo estava de forma repulsiva ou atrativa” (LOVECRAFT, 2008, p.62).

Comecei ilustrando algumas das criaturas descritas por esses autores, muitas delas frequentam meus álbuns de desenho e serviram de base para compor meus próprios personagens, destaco as versões que criei para: Cthulhu, Necronômicon, Yuggoth, Morella, Máscara da morte vermelha, Ligeia e Berenice.



Figura 19: Criatura. Fonte: Autor, 1997.

Simões Lopes Neto (Pelotas, RS, 1865-1916)

Referência local para minha produção, Simões Lopes Neto, traz em *Contos Gauchescos* (1912) e *Lendas do Sul* (1913) o regionalismo e o folclore celebrado no sul do país.

Comparecem as distinções do vocabulário, as descrições da paisagem e os personagens extravagantes (muitos deles oriundos de lugares distantes, variações de lendas cultuadas pelos imigrantes).

Os textos em prosa de Simões Lopes Neto tem uma rítmica espontânea, o ponto alto é o linguajar das personagens, que revela a simplicidade do homem do campo, comparecem os “causos” e as lendas. Schlee (2010), estudioso de sua obra, destaca que a intimidade do autor com essa temática advem da infância vivida na campanha.

Contos Gauchescos é a obra que mais me interessa, por ser uma compilação de histórias. Resgata a memória do velho gaúcho, apresenta curiosidades e magias, com casos vividos ou testemunhados. Da vasta coleção de monstruosidades, me encantam Teiniaguá, Boitatá e Negrinho do Pastoreio, que figuram em diferentes materiais e técnicas ao longo de minha produção.

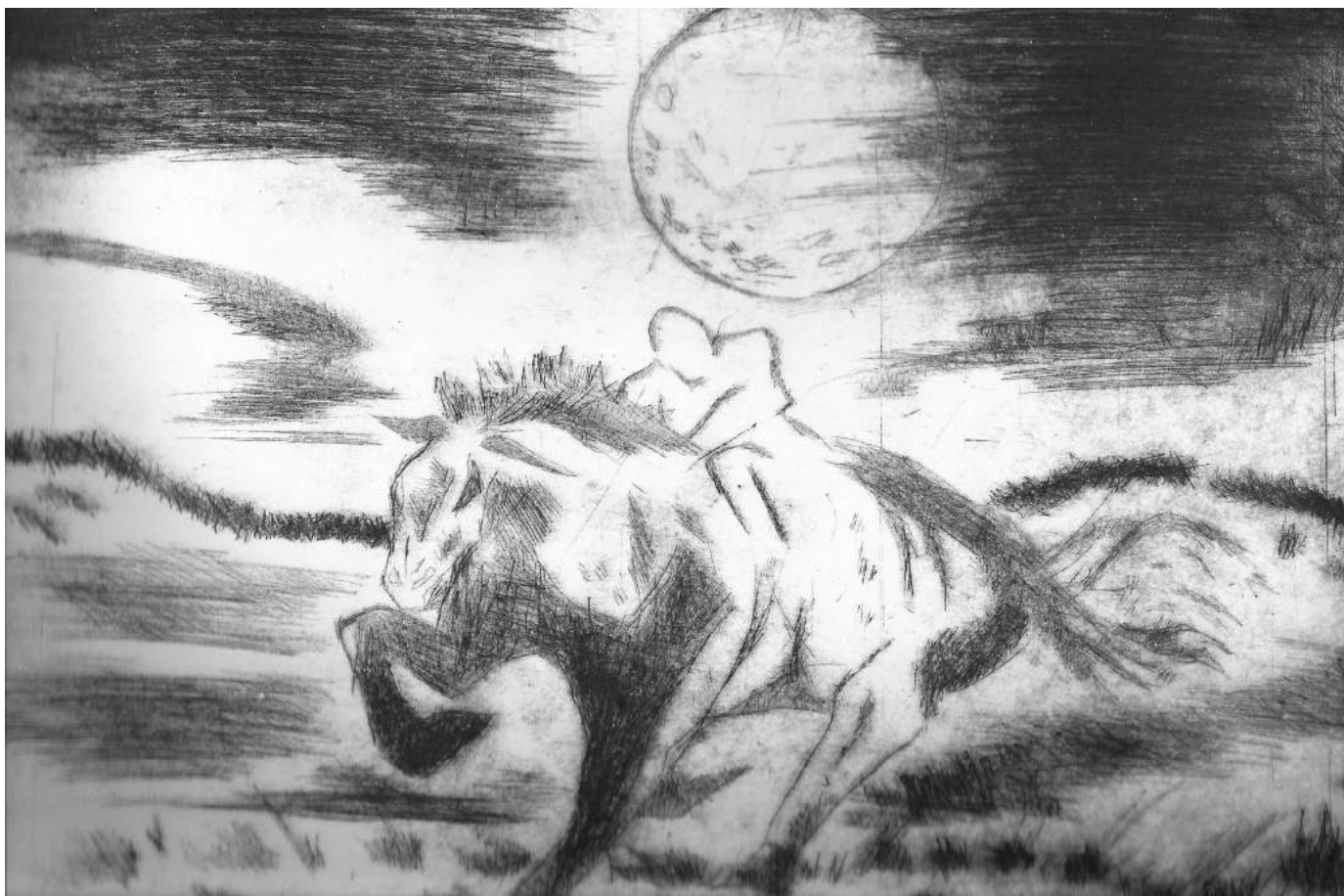


Figura 20: Negrinho do Pastoreio. Ponta-seca. Fonte: Autor, 1998.

3.3. Sobre o Desenho

A linguagem gráfica predomina em meus trabalhos. Através do desenho me expresso melhor, daí ser uma presença constante em minha vida, desde muito cedo. Compreendo a mim e ao mundo através de imagens, sejam criações minhas ou de outros, os desenhos me auxiliam no entendimento das coisas, desde as prosaicas, científicas ou as elucubrações mentais mais fantásticas.

Os monstros que habitam o meu imaginário aparecem primeiro sobre a forma de rabiscos, num mundo em preto e branco, com apelo dramático. Busco essa mesma atmosfera de fantasia, da qual falam os escritores de ficção, a tentativa é alcançar um equilíbrio, entre o que quer ser visível e o que precisa ficar oculto.

Para compreender o ato de desenhar, investigar a linguagem e o lugar que o desenho ocupa no meu cotidiano, selecionei passagens da discussão entabulada por Márcia Tiburi e Fernando Chuí.

Interessa saber se o desenho pode ser um tipo de língua primeira, algo que é adquirido e que se perde com a chegada da palavra? Ou então se as palavras poderiam ser o que restou do desenho?

Nascimento da alma a partir do gesto. Como se a maneira que cada pessoa tem para se expressar pela ação de seu corpo pudesse ser concretizada no espaço-tempo de uma folha de papel; ou na areia a delineação preguiçosa realizada com um graveto, um dedo ou a forma mera e efêmera herdada da passagem das ondas do mar (TIBURI, 2010 p.17)

Tanto Tiburi como Edith Derdyk (2010) concordam que o desenho está na origem do pensar, revelam a relação direta que se estabelece entre pensamento e traço. Mais que uma ação da mão é uma ação do olhar, o desenhar vai além da coordenação, é aprimoramento da inteligência e, portanto da percepção do mundo.

As pessoas infelizmente estão desenhando cada vez menos, talvez porque pouco percebem, ou pouco refletem sobre a vida. “Um desenho revela algo mais, um tipo de projeção do próprio ser, não seria o desenho um testemunho da alma humana?” (TIBURI, 2010, p.30.). O desenho de si mesmo, o autorretrato, vai além da superfície, representa a busca do artista por algo que está por detrás da imagem, talvez sua alma.

O exercício não é feito sem um certo temor, que nas crianças pequenas não se manifesta. Porém, na medida em que a cultura e os valores apreendidos vão tomando sua consciência, se instala o medo do erro, e o não sei desenhar. Mas os desenhos insistem em aparecer, mesmo depois que o deixamos de lado, permanece o desejo pelo registro de marcas, aparecem nos rabiscos dos cadernos, paredes, páginas de livros, etc., “como relíquias à espera de revelação” (p. 41).

Esse livro reverberou e fez consonância com aquilo que penso a respeito do meu próprio desenho, meus cadernos ficaram repletos de citações, anotações e desenhos.

O desenho estabelece um encontro, entre a razão e a imaginação, é uma experiência que articula ciência, técnica, expressão artística. O ato de desenhar implica em realizar uma série de operações mentais e físicas, que precisam se dar quase que simultâneas: o resgate de informações, memórias, reconhecimento de realidades e possibilidades de representações articuladas com o imaginário. Isso é verdadeiro, tanto para o desenho de um monstro marinho, com cara de homem, ou um primata com chifres de demônio, como para o desenho do mapa mental do projeto de pesquisa.

Reconheço que meu desenho é expressivo. As linhas são resultados de gestos nervosos, ficam em aberto, mas definem áreas. A imagem é construída com fluidez, “num folego só”, essa tensão me instiga a terminar o desenho para não perder esse momento que é único. O tal estado de suspensão, destacado por Bachelard, que ativa o emocional; como as moléculas em estado de ebulição, provocam um movimento agitado, propício para o desenho inicial.

O gesto é muito rápido e as decisões são tomadas quase no “automático”. Os colegas que me observam desenhando perguntam: Você não erra? Você não faz um esboço?

Contudo, existem os momentos em que é preciso parar e olhar o desenho como um todo. Etapa fundamental para decidir como finalizar, se devo fazê-lo, ou se o projeto requer novos estudos. Essa última opção é a mais comum, pois me alinho àqueles artistas que por mais que tenham revisitado um modelo, sempre há algo de incompreensível que preciso apreender pelo desenho.

Sou um destes desenhistas que coleciona histórias e imagens diversas, desenhos de outros e os meus próprios. O acervo serve de guia para o processo de criação.

Desenhando monstros

Os meus desenhos inquietam (talvez perturbem?). Percebo esse sentimento nas pessoas que pegam para olhar os cadernos de desenhos e me questionam: São monstros? Por que esses tipos?

É o meu imaginário, mesmo que alguns desses monstros sejam baseados em mitos ou lendas, elas são fabulações autorais. Conforme, explicitiei anteriormente são concretizações do meu universo sensível. Posso partir do devaneio ou de descrições poéticas, contudo o desenvolvimento das criaturas implica uma série de decisões e pesquisas para definir características fisiológicas, habitat, personalidade e as influências que o constituíram.

As criaturas são esboçadas e redesenhadas várias vezes até eu ficar satisfeito com o resultado. Por vezes, faço anotações ao lado dos desenhos, para lembrar de inserir (ou verificar) determinados detalhes. Em função da pesquisa de mestrado passei a incluir informações sobre a origem, natureza e tipologia das criaturas, visando a catalogação do acervo.

Busco criar personagens e histórias que acionam o medo, desejos e lembranças, seguindo uma minuciosa elaboração que ativa linguagens e conhecimentos artísticos para dar forma a esse universo. Uma quimera, por exemplo, é projetada de forma mental, para acionar o primeiro esboço, na sequência elaboro articulações e variáveis que permitirão encontrar a solução para o desenho final.

Para ampliar o imaginário do monstruoso é necessário ter conhecimento de muitas espécies de animais, chamo de “Estudo Leonardiano” porque sigo de perto os conselhos do Mestre:

Si queremos hacer que uno de los animales imaginarios aparezca natural, por ejemplo, un dragón, tomemos por cabeza la de un mastín, por ojos, los de un gato; por nariz, la de un galgo; por orejas, las de un león; por sienes, las de un galo viejo, y por cuello, el de una tortuga de agua. (DA VINCI, apud GÓMEZ MOLINA, 2011, p.514)

Cabe ressaltar que a combinação de partes de animais distintos para construir um ser imaginário é um parâmetro ancestral comum às civilizações primitivas, para representar divindades e seres bestiais, como a Esfinge, Anúbis, Minotauro, Harpias, só para citar alguns de uma longa lista.





Figura 21: Pannel de criaturas em diferentes materiais e técnicas para estudo anatômico. Fonte: Autor, 2014.



Embora, esses personagens sejam fictícios eles apresentam fisiologias oriundas do mundo natural, possuem estrutura óssea, muscular e articular, sistema orgânico e sensorio, que lhes conferem forma e função. Essa formação foi aprimorada nas aulas de anatomia e nos cursos livres que frequento. Porém, não tenho a pretensão de alcançar um rigor científico.

Os manuais de desenhos incentivam o artista a desenhar protótipos de formas para assimilar princípios e desenvolver seus próprios esquemas. Contudo, por mais conhecimento que se tenha daquilo que se quer representar, um desenho é sempre algo novo.

Si el pintor quiere ver bellezas para enamorarse de ellas, está en su mano producirlas, y si quiere ver cosas monstruosas que horrorizan o son necias o risibles o merecen compasión, él es su señor y dios (DA VINCI, apud GÓMEZ MOLINA, 2011, p.525)

Em função do conhecimento existente e em constante atualização, resolvo mentalmente as estruturas para a construção das criaturas, prescindindo de esqueletos pré-elaborados, ou armações de palito.

Os monstros nascem da cabeça, no traço e na concepção (tal qual Atena, filha de Zeus), decido a tipologia, a origem e a natureza. Dependendo da complexidade, consulto meu acervo, faço variações, inclusive, utilizando outros materiais e técnicas.

Materiais e Técnicas

O acervo e a produção realizada priorizam o desenho como linguagem, frequentemente trabalho com os materiais tradicionais (lápis, carvão, canetas esferográficas, tinta nanquim) sobre papéis variados. Prefiro papéis de fundo claro para iniciar a criação das personagens, utilizando apenas uma cor contrastante, quase sempre o preto da caneta esferográfica. Saliento linhas e formas com pincel atômico ou nanquim, já enfatizando o drama que emana da criatura. Poucas linhas aplicadas em uma ou duas direções, não tão próximas umas das outras, constroem os meios tons; em outros momentos, percebo o uso que faço para evidenciar o branco do papel, tornando-o ativo, principalmente para salientar tecidos ou pontos de luz.

A maioria desses esboços lançam a figura de chofre sobre o fundo, sem maiores informações, aproveitando a amplitude do espaço vazio; o recurso (utilizado em narrativas gráficas) acentua a solidão e o enigmático. O papel branco com o tempo fica amarelo, esse desgaste também atinge a tinta que vai ficando mais fraca e isso me encanta, esse tempo incorporado ao desenho amplia a sua história. Os papéis mais utilizados são os do tipo canson, vegetal e sulfite, nos formatos padrões (A2, A3 e A4).

Faço uso de pranchetas, mesas de desenho e os cadernos próprios para esboços. Os cadernos de desenho foram adotados pela praticidade e como suporte preferencial para desenvolver a pesquisa, pois possibilitam a consulta ao acervo e oferecem um panorama da trajetória percorrida nesses dois últimos anos. Percebo diferenciações compositivas em função do formato (A5), conforme os volumes avançam exploro as margens e adoto outros ângulos para traçar as criaturas.



Figuras 22 e 23: Estudos. Fonte: Autor, 2013.

3.4 Catálogo de Monstros

A diversidade de criaturas que habitam esse rico universo demandam estudos de diferentes áreas. Os pesquisadores assinalam diferenças e semelhanças, buscam origens e estabelecem classificações. São exemplares os inventários elaborados por Borges, Cascudo, Corso, Cascaes, entre outros.

Nem sempre um ser monstruoso demonstra ser mal, assim como o belo não é sinônimo de bondade Calabrese (1987) relembra o personagem literário que tem beleza física e um coração maldoso na obra “O Retrato Dorian Gray” de Oscar Wilde, 1891. O protagonista apresenta beleza e jovialidade, porém seu comportamento é cruel, crescendo em perversidade à medida que envelhece, somente o retrato revela seu verdadeiro caráter e sua idade.

O pesquisador aponta a sociedade como responsável por estabelecer as regras do ver e a valoração dos conceitos, que podem mudar em função do contexto e dos modismos. Salaria, ainda, que os mesmos monstros compreendidos como seres disformes, feios e maus podem vir a ser apreciados como perfeitamente belos.

O cinema, a televisão, a literatura e a publicidade forjam uma impressionante galeria destes seres, dando a ver complexidades, com requinte de detalhes, explorando diferentes tipologias, que permitem leituras e interpretações continuadas.

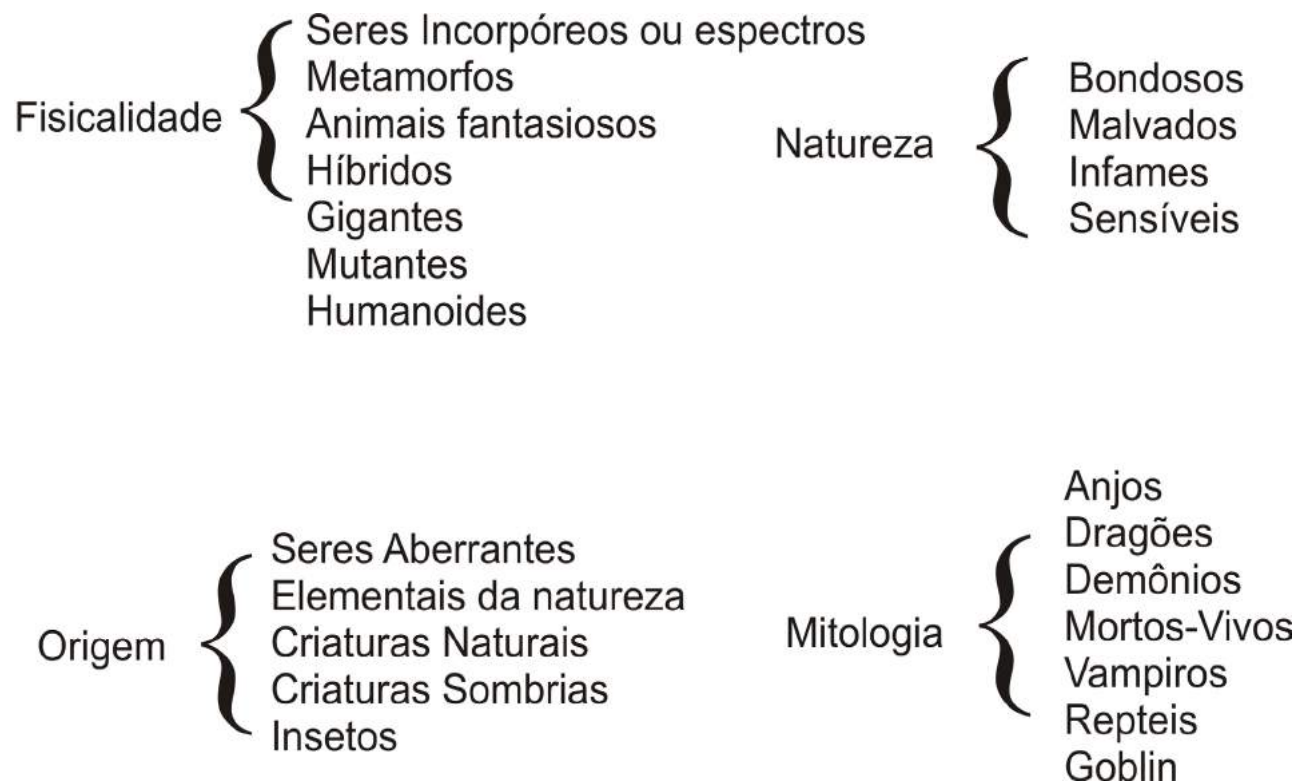


Tabela 1: Tipologia do universo dos monstros. Fonte: Dungeons & Dragons – Livro dos monstros (2004).

Catalogar e classificar os monstros surgiu da necessidade de organizar um acervo de obras, com predomínio de desenhos, guardados em uma *Pasta Monstro*. O estudo implicou na construção de um sistema que identifica características físicas e psicológicas, origem e mitologia. Utilizei o estudo desenvolvido para os jogadores de RPG⁴ Dungeons & Dragons – Livro dos monstros (2004), que organiza as criaturas segundo essas quatro ordens classificatórias: fisicalidade, origem, natureza e mitologia (Tabela 1).

Podemos observar que o quadro é amplo, porém não dá conta da variedade de monstros que surgem na contemporaneidade, contudo serviu para estruturar meu próprio sistema. Para organizar os meus desenhos de monstros, escolhi a tipologia como categoria principal para classificar o acervo, as demais diferenciações aparecem como informações complementares nas fichas elaboradas como referências literárias, folclore ou mito de origem. Quanto a natureza, não faço a distinção proposta pelos autores Gary Gygax e Dave Arneson (2004), pois conforme o conceito proposto, o meu universo é o do *Monstruoso Sensível*.

⁴*Role-playing game*, conhecido pelo termo RPG (em português: jogo de interpretação de personagens) um tipo de jogo em que os participantes assumem os papéis de personagens e criam narrativas onde interagem coletivamente.

Classificação do acervo a partir das tipologias selecionadas com elenco de criaturas:

Metamorfo

Lobisomem
Bruxas
Mapinguari
Salamanca do Jarau

Espectro

Fantasmas
Morella, Máscara da Morte Vermelha, Ligeia, Berenice
Pisadeira
Fogo Fatuo
Corpo-Seco

Híbrido

Monstros Aquáticos
Sereia
Cthulhu
Yuggoth
Livro Monstro
Necronômicom

Animais Fantásticos

Bicho Papão
Chupa-Cabra
Monstros Infantis
Mula sem Cabeça
Fada
Boitáta ou Mboi-táta

Humanóide

Alienigenas
Berrador
Saci
Curupira
Iemanjá
Cumacanga

Tabela 2: Tipologia do universo dos monstros. Fonte: Autor, 2014.

Lobisomem

Tipologia: Metamorfo

Origem: Mitologia Grécia Antiga

Fontes: Câmara Cascudo, Cascaes, Borges, Theobaldo Miranda, Mário Corso.

Descrição: O mito do homem que se transforma em lobo nas noites de lua cheia esta associado a uma doença rara, conhecida como licantropia. Existem várias versões para a lenda: como uma maldição hereditária, vinculada ao sétimo filho, através da mordida; ou por encantamento e feitiçaria. Na versão brasileira a criatura faz vários nós em sua roupa durante a metamorfose, ele corre muito (seja nas quatro patas ou nas duas). Durante o período em que é monstro tem a missão de passar por sete lugares que podem ser cemitérios ou encruzilhadas.

A criatura se faz presente em minha produção desde muito cedo, projetada e experimentada em diferentes materiais e técnicas.



Figura 24: Lobisomem. Lápis 6B, Folha A3.
Fonte: Autor, 1997, Arquivo Monstruário.

Metamorfo

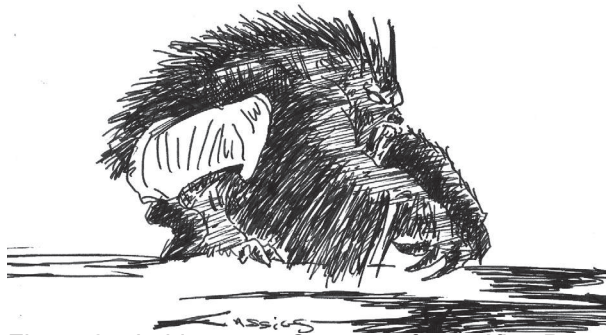


Figura 25: Lobisomem. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2014, Caderno de Desenho.



Figura 26: Lobisomem. Nanquim Preto, Folha A4.
Fonte: Autor, 2009, Arquivo Monstruário.



Figura 27: Lobisomem. Nanquim Preto, Folha A4.
Fonte: Autor, 1999, Arquivo Monstruário.

Metamorfo



Figura 28: Lobisomem. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2014, Caderno de Desenho.



Figura 29: Lobisomem. Nanquim Preto, Folha A4.
Fonte: Autor, 2010, Arquivo Monstruário.



Figura 30: Lobisomem. Carvão, Folha A3.
Fonte: Autor, 2013, Arquivo Monstruário.

Metamorfo

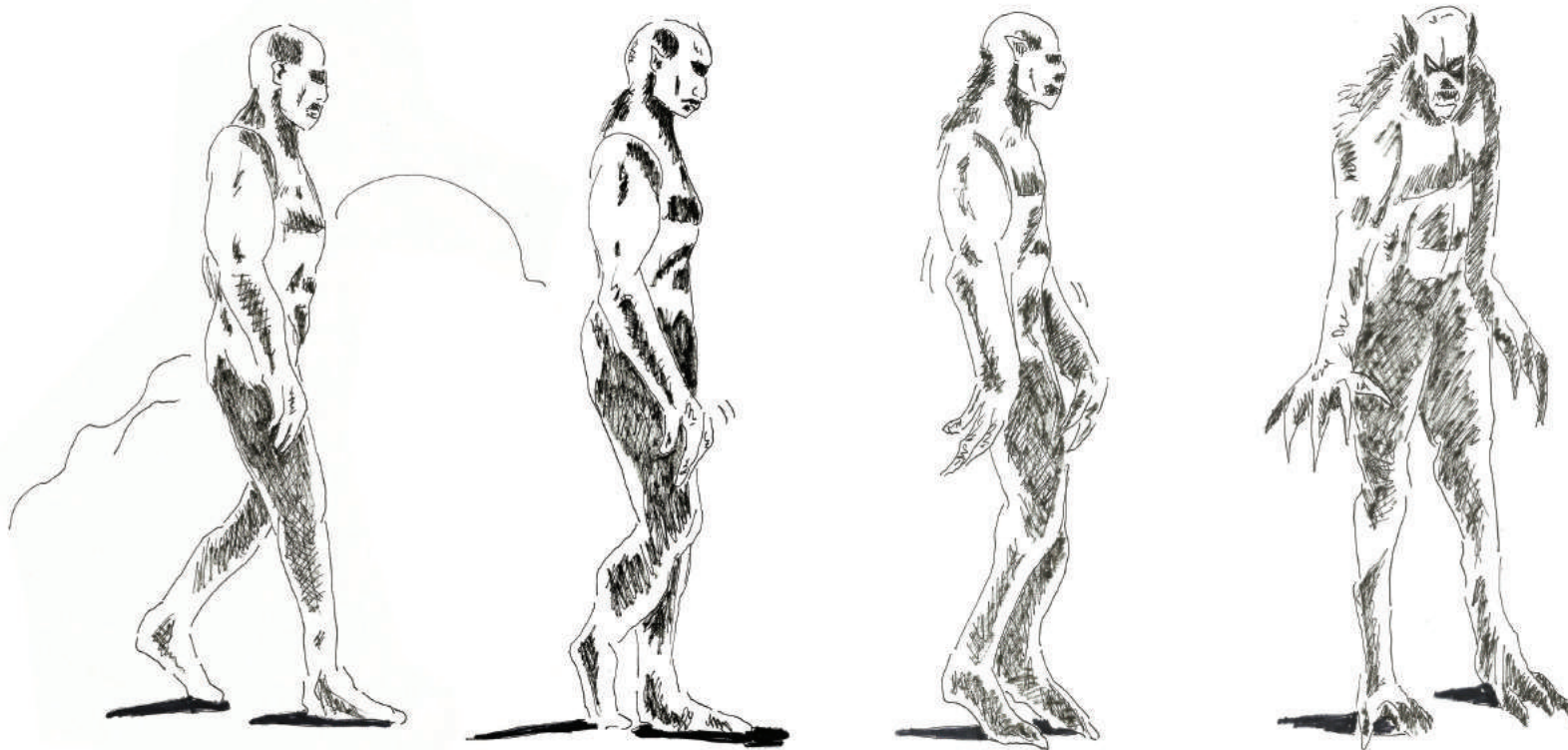


Figura 31: Transformação. Nanquim, Folha A4. Fonte: Autor, 2014

Metamorfo



Metamorfo

Bruxas

Tipologia: Metamorfo

Origem: Mitologias e lendas Universais

Fonte: Câmara Cascudo, Cascaes, Borges, Theobaldo Miranda, Mário Corso.

Descrição: Caráter associado a mulher que manipula poções e conhece os mistérios da vida e da morte. As Bruxas arderam nas fogueiras da Inquisição, por conta dessa sabedoria das mulheres mais velhas, daí decorre a aparência de velha, feia e mal vestida. Suas vítimas são quase sempre as crianças, as quais servem para o perpétuo serviço doméstico. As bruxas são seres antropófagos que tem preferência por carne humana infantil, considerada suculenta e ativadora de poderes. A bruxa é um ser estéril que inveja as crianças dos outros, são a antítese da fada madrinha.



Figura 32: Metamorfose. Pastel Seco Folha A4.
Fonte: Autor, 2007, Arquivo Monstruário.



Figura 33: Bruxas. Caneta esferográfica, Folha A4.
Fonte: Autor, 2011, Arquivo Monstruário.



Figura 34 Cuca. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2013, Caderno de Desenho.

Metamorfos



Figura 35: Bruxas. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2013, Caderno de Desenho.



Figura 36: Noite de Sabbath das bruxas. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2013, Caderno de Desenho.



Figura 37: Bruxa. Caneta Preta. Folha A4.
Fonte: Autor, 2007. Arquivo Monstruário.

Metamorfos

Mapinguari

Tipologia: Metamorfo

Origem: Mito Regional (Floresta amazônica) Brasil.

Autores: Câmara Cascudo, Cascaes, Theobaldo Miranda, Mário Corso.

Descrição: A criatura narrada pelos indígenas é monstruosa, vista a distância lembra a forma humana, apresenta garras enormes nas mãos, a boca tem forma vertical que começa embaixo do nariz e vai até o estômago, seus hábitos são notívagos. Selvagem e irracional, apenas morre com um tiro certo no umbigo. Em algumas versões, Mapinguari foi um velho pajé que resolveu alongar sua vida tomando uma poção mágica.

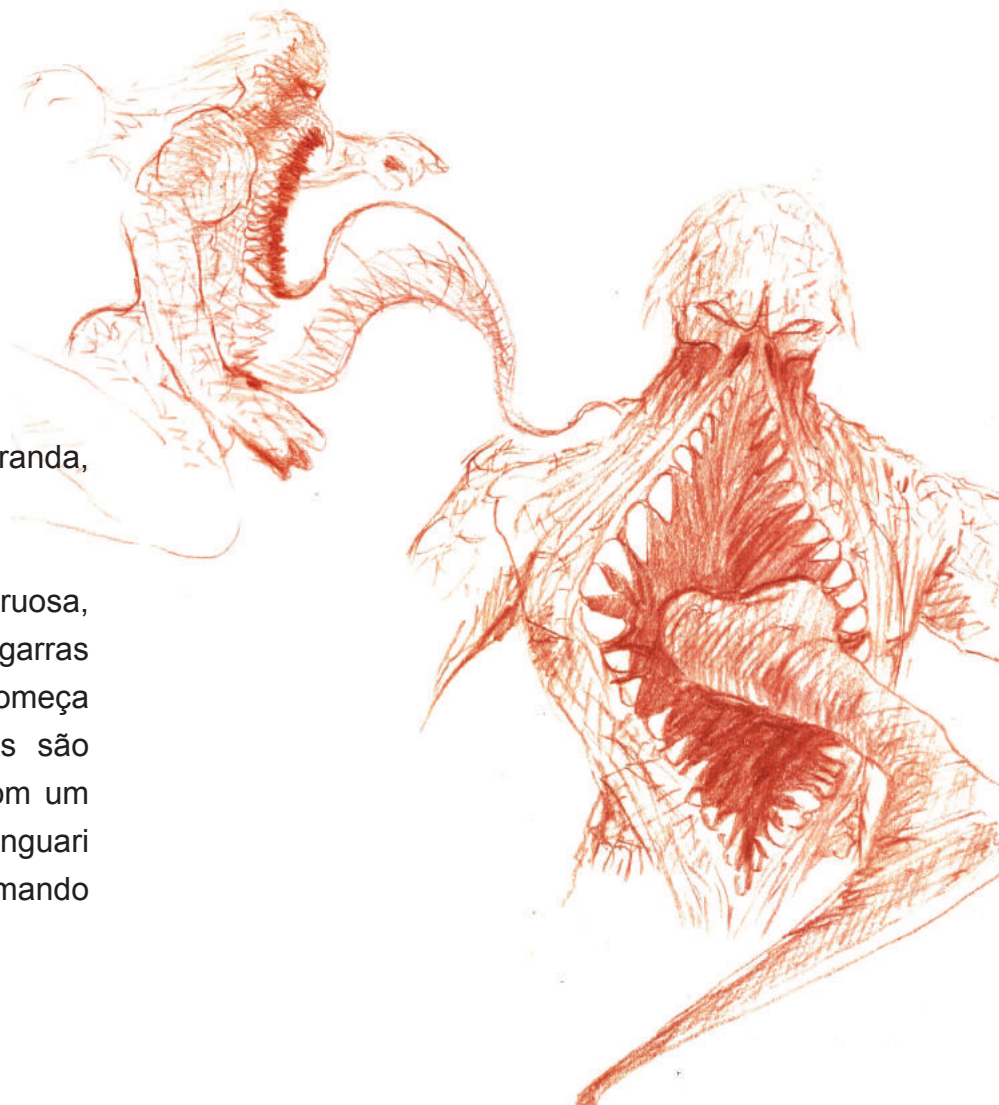


Figura 38 Mapinguari. Sanguinea, Folha A4.
Fonte: Autor, 2013, Arquivo Monstruário.



Figura 39: Mapinguari. Caneta Esferográfica Preta, Folha A4.
Fonte: Autor, 2013, Arquivo Monstruário.



Metamorfos

Salamanca do Jarau

Tipologia: Metamorfo

Origem: Mito Regional (Rio Grande do Sul) Brasil.

Autores: Simões Lopes Neto, Câmara Cascudo, Cascaes,

Descrição: Narra a história de uma linda princesa moura que foi enfeitiçada e se transforma em lagartixa, e que teria vindo em uma urna de Salamanca, da Espanha. Por causa da maldição acabou indo morar em uma caverna no Cerro do Jarau, Quaraí.

A lenda foi recontada por João Simões Lopes Neto e publicada em 1913, a história também aparece no romance *O Tempo e o Vento* de Érico Veríssimo.

Figuras 40 e 41: Salamanca do Jarau. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2013, Caderno de Desenho.





Figuras 42 e 43: Salamanca do Jarau. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2014, Caderno de Desenho.

Espectro

Fantasma

Tipologia: Espectro

Origem: lendas Universais

Autores: Câmara Cascudo, Cascaes, Borges, Theobaldo Miranda, Mário Corso.

Descrição: Fantasma designa uma forma incorpórea que é luminosa, um ser transparente. Trata-se de uma alma que pela morte deixou seu corpo para trás, mas por alguma razão não encontra repouso. Uma presença que pode estar em amargura ou sofrimento, que tenta se comunicar com os vivos por meio de sessões espíritas ou assombramentos.



Figura 44: Alma Desencarnada. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2013, Caderno de Desenho.



Figura 45: Alma Desencarnada. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2013, Caderno de Desenho.

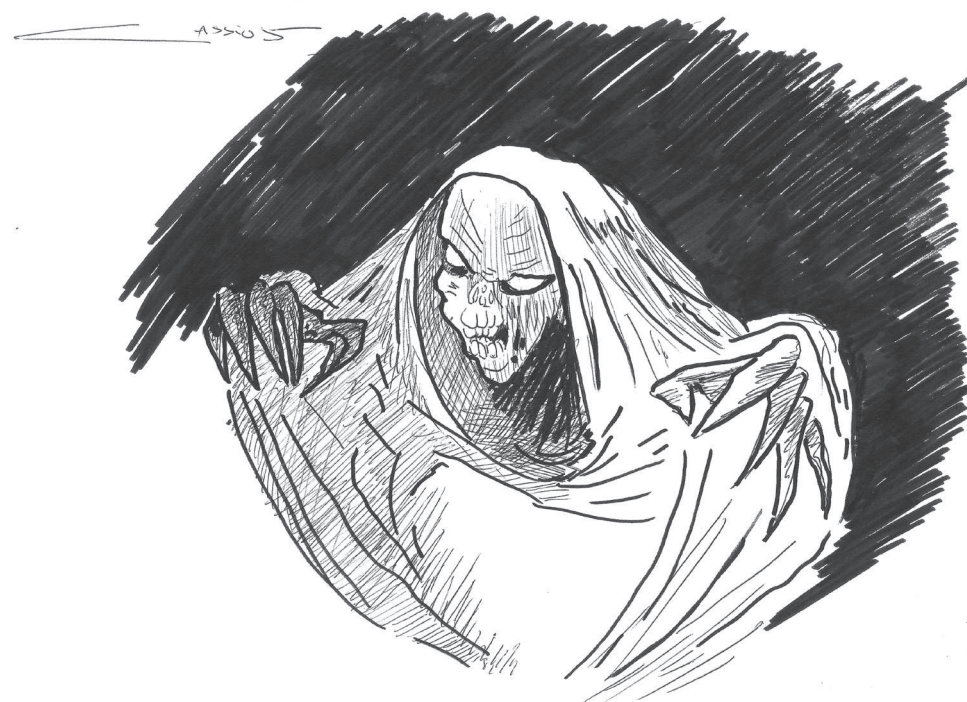
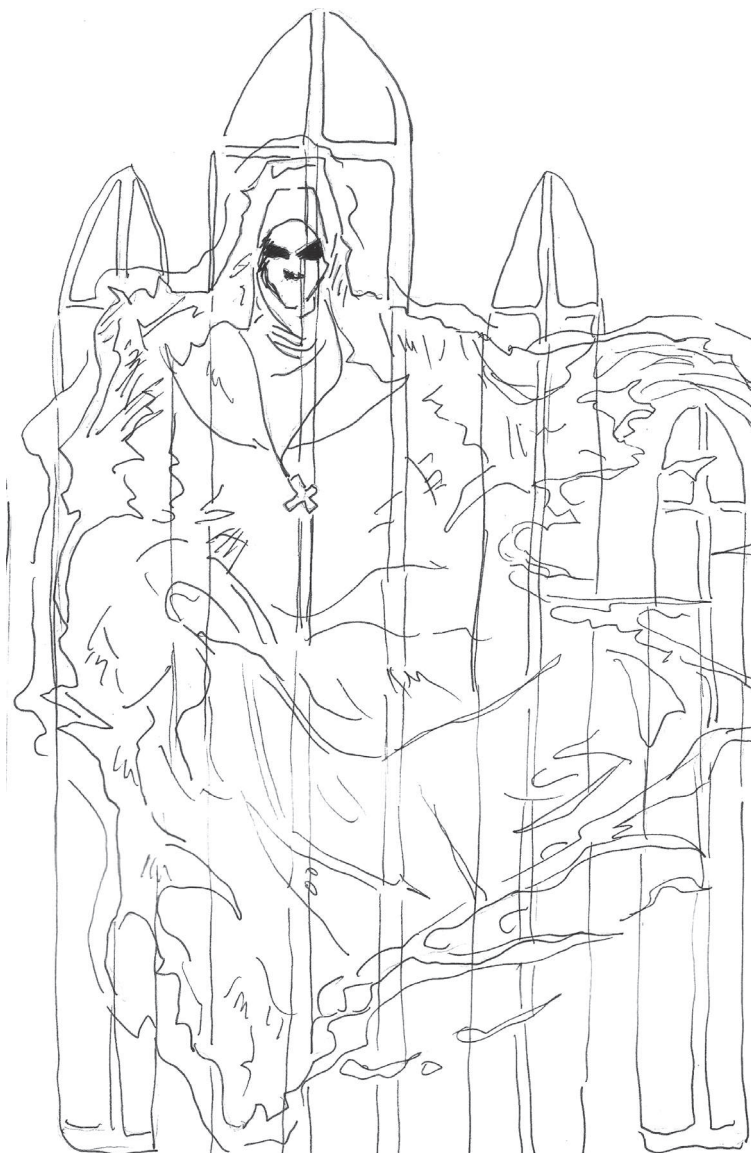


Figura 46: Fantasma. Canetas Folha A4.
Fonte: Autor, 2011, Arquivo Monstruário.

Espectro



Figura 47: Alma Desencarnada. Lápis Litográfico, Folha A4.
Fonte: Autor, 2008, Arquivo Monstruário.



Figuras 48 e 49: Fantasmas. Caneta esferográfica Preta. Folha A4.
Fonte: Autor, 2013, Arquivo Monstruário.

Espectro

Morella

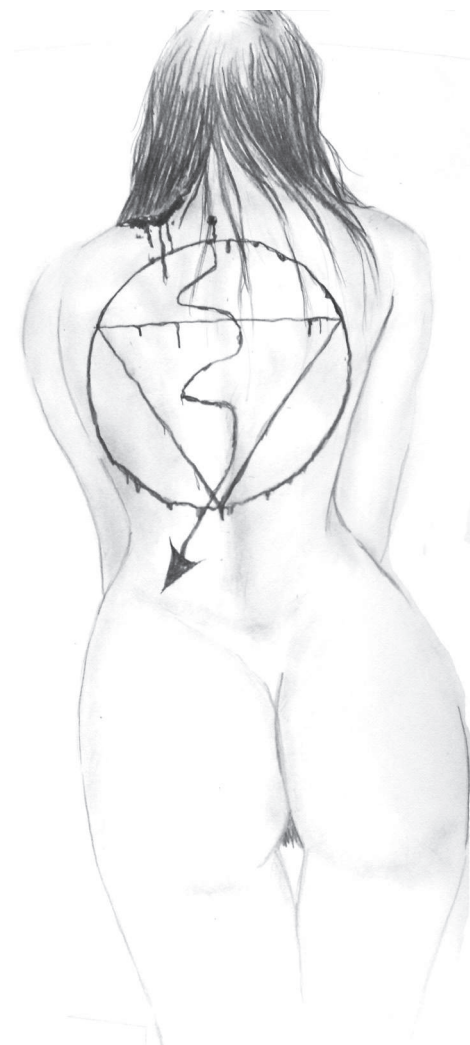
Tipologia: Espectro

Origem: Literatura internacional

Autor: Edgar Allan Poe

Descrição: “Morella. Os ventos do firmamento não sopravam senão um som em meus ouvidos, e as ondulações do mar encrespado murmuraram para todo o sempre” (POE, 2012, p.190).

Figura 50: Morella. Lápis 6B. Folha A3.
Fonte: Autor, 2010, Arquivo Monstruário.





Ligeia

Tipologia: Espectro

Origem: Literaria

Autor: Edgar Allan Poe

Descrição: “Para Ligeia, a adorada, a augusta, a bela, a sepultada. Eu me deleitava em recordações de sua pureza, de sua sabedoria, de sua natureza altiva, etérea, de seu amor apaixonado, idolatra. Agora pois, meu espírito ardia de modo pleno e livre com mais calor do que todas as chamas dela própria” (POE, 2012, p.213).



Figuras 51 e 52: Ligeia. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2014, Caderno de Desenho.

Espectro

Máscara da Morte Vermelha

Tipologia: Espectro

Origem: Literatura internacional

Autor: Edgar Allan Poe

Descrição: “A figura era alta e descarnada, e amortalhada da cabeça aos pés nas roupagens do túmulo” (POE, 2012, p.147).

Figura 53: A Morte. Carvão, Folha A4.
Fonte: Autor, 2010, Arquivo Monstruário.





Berenice

Tipologia: Espectro

Origem: Literatura Universal

Autor: Edgar Allan Poe

Descrição: “Vejo-os agora ainda mais inequivocamente do que os contemplei então. Os dentes! – os dentes!” (POE, 2012, p.197)

Figura 54: Berenice. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2013, Caderno de Desenho.

Espectro

Pisadeira

Tipologia- Espectro.

Origem: Universal.

Autor: Mário Corso.

Descrição: Entidade que aparece durante o sono para oprimir o peito de quem dorme, e desaparece quando a pessoa acorda. Pode assumir formas de fantasma, mulher, homem, anão, gigante, velha ou outro aspecto pavoroso. A Pisadeira é um peso sobre o corpo de quem dorme. Durante a idade média existiam mitos sobre uma criatura demoníaca que sugava a força vital das pessoas pelo sexo durante o sono. Quando em forma de donzela chamava-se súcubos (que se deita ou põe-se por baixo) quando em forma masculino eram incubos (que se deita, ou coloca-se por cima). Os romanos também tinham uma versão intitulada de “Nocturna Oppresio” sobre uma velha feia que atormentava os sonhos. Os índios guarani tinham a velha “Kerepiúua” cuja função era importunar a pessoa para que não pudesse dormir.



Figura 55: Pisadeira. Caneta Preta. Fonte: Autor, 2010, Caderno de Desenho.



Figura 56: Pisadeira. Caneta Preta.
Fonte: Autor, 2010, Caderno de Desenho.



Figura 57: Pisadeira Canetas Coloridas. Folha A4.
Fonte: Autor, 2010, Arquivo Monstruário.

Espectro

Corpo-Seco

Tipologia: Espectro

Origem: Nacional, Brasil.

Autores: Câmara Cascudo, Cascaes, Borges, Theobaldo Miranda, Mário Corso.

Descrição: Um tipo de zumbi ou morto-vivo. Um corpo que apodrece aos poucos ficando seco. Seu castigo é ficar vagando pela terra, sem ninguém que o aceite, uma alma sem lugar no mundo dos vivos. Não faz nada de mal, apenas caminha desorientado pelo mundo. Mais uma fábula cristã, com um intuito moral que demonstra o castigo para quem desrespeita as leis divinas.

Existe uma versão da lenda, muito conhecida no interior de São Paulo, que identifica em Corpo Seco o espectro de um homem, que apenas pensava em fazer o mal para as pessoas; assim, nem deus nem o diabo o aceitaram depois de sua morte.



Figura 58: Corpo-Seco. Caneta Preta. Folha A4.
Fonte: Autor, 2013, Arquivo Monstruário.

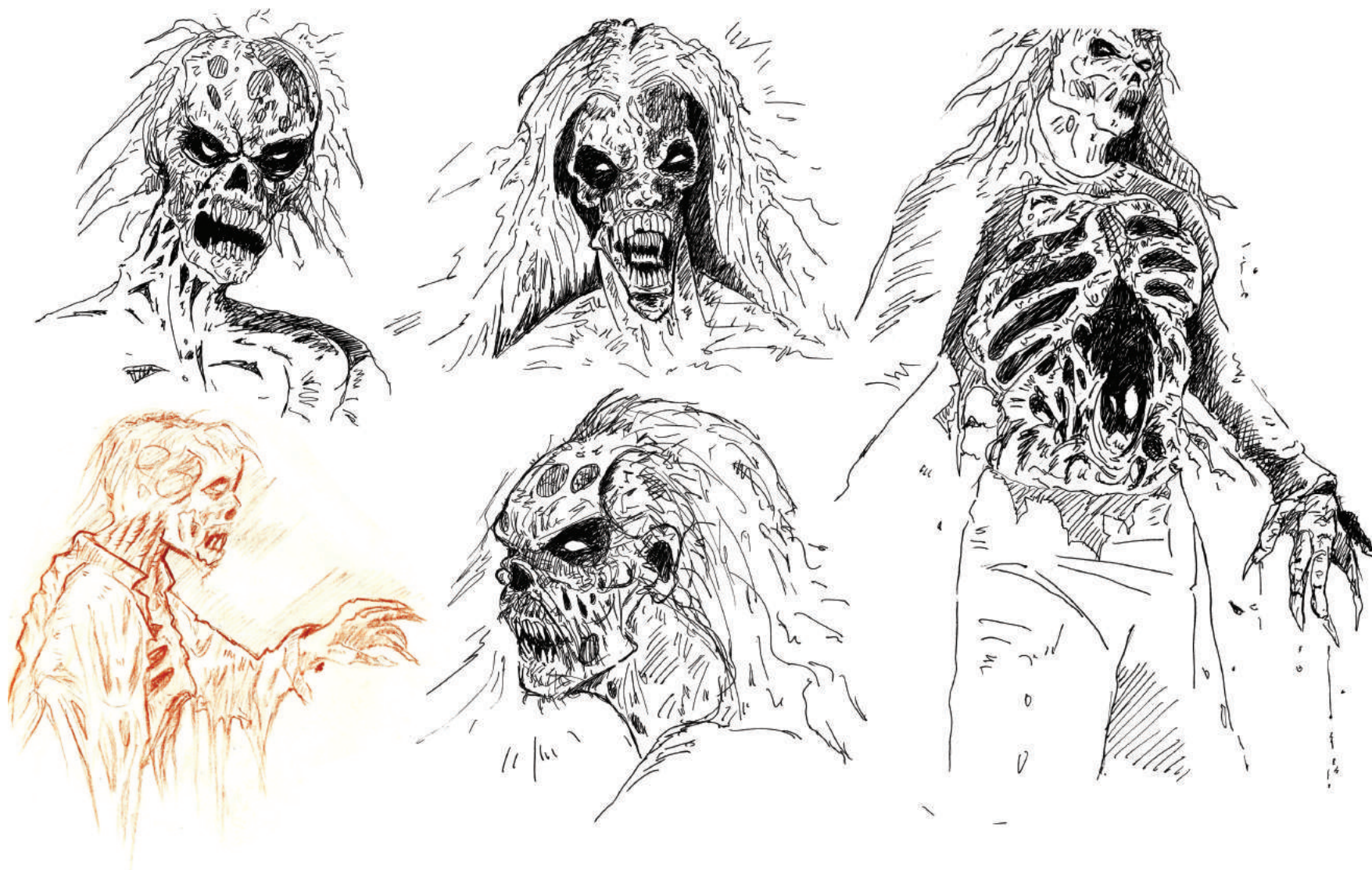


Figura 62: Corpo-Seco. Sanguinea. Folha A4. Fonte: Autor, 2013, Arquivo Monstruário.

Figuras 59, 60, 61, 63: Corpo-Seco. Caneta Preta.Folha A4. Fonte: Autor, 2013, Arquivo Monstruário.

Espectro

Fogo-Fátuo ou Cabeça de Fogo

Tipologia: Espectro

Origem: Universal

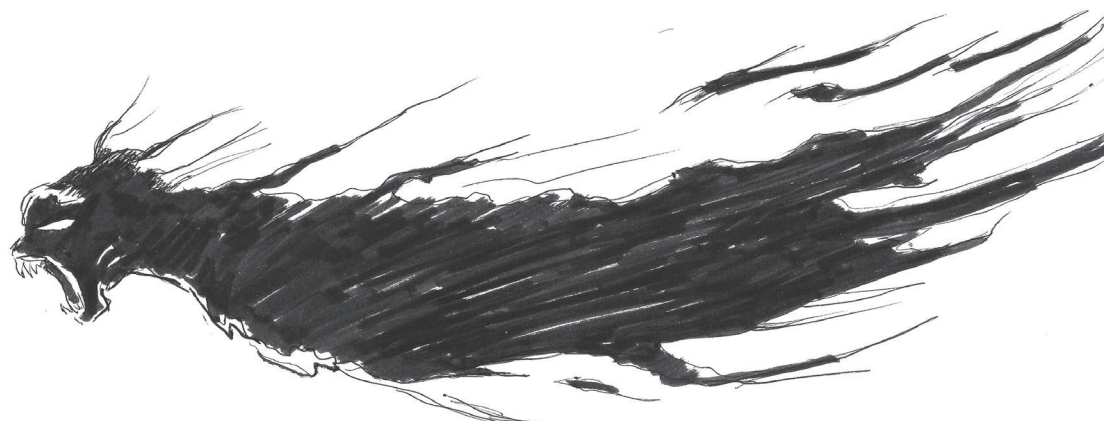
Autores: Câmara Cascudo, Cascaes, Borges, Theobaldo Miranda, Mário Corso.

Descrição: Essa entidade tem inúmeras versões sobre a sua aparência, alguns descrevem que é uma alma que se incendeia pela noite até ser consumida pelo mundo.

Comprovado cientificamente o fogo fátuo é uma luz azulada que pode ser avistada em campos, pântanos e brejos, trata-se da combustão espontânea do gás metano, resultante da decomposição de seres vivos, plantas e animais.

Figuras 64 e 65 : Fogo do Cemitério. Caneta Preta. Folha A4.
Fonte: Autor, 2005, Arquivo Monstruário.





Figuras 66 e 67: Fogo-Fatuo. Caneta Preta. Folha A4.
Fonte: Autor, 2010, Arquivo Monstruário.

Humanóide

Cumacanga

Tipologia: Humanóide.

Origem: Regional (norte e nordeste) Brasil.

Autores: Câmara Cascudo, Cascaes, Borges, Theobaldo Miranda, Mário Corso.

Descrição: Conhecida na região do Pará e do Maranhão, refere-se a uma mulher que foi amaldiçoada. Nas noites de sexta-feira a cabeça sai de seu corpo sem rumo em voo noturno (toma a forma de uma bola de fogo ou alonga-se do corpo) com o primeiro cantar do galo o feitiço se desfaz. Durante o dia é uma mulher normal, sua maldição é um castigo por ter pecado em relações incestuosas, nascida de uma união proibida ou ter tido relações com um padre. Ela pode nascer com essa maldição se for prole só de mulheres, sendo a sétima filha, mas nesse caso existe um contrafeitiço, em seu casamento a mãe deve convidar a irmã primogênita a ser sua madrinha.

Figura 68: Cumaganga. Carvão. Folha A4.

Fonte: Autor, 2014, Arquivo Monstruário.





Curupira

Tipologia: Humanóide.

Origem: Nacional, Brasil.

Autores: Câmara Cascudo, Cascaes, Theobaldo Miranda, Mário Corso.

Descrição: Entidade protetora da fauna e da flora, tem a aparência de um anão, todo peludo, com cabeleira vermelha, a peculiaridade são os pés virados para trás.

Existem versões em que a personagem é mais amável, em outras é mais diabólica. Curupira pode ser do sexo masculino ou feminino.

Figura 69: Curupira. Caneta Esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2014, Caderno de Desenho.

Humanóide

Berrador ou Gritador

Tipologia: Humanoide

Origem: Universal.

Autores: Câmara Cascudo, Cascaes, Mário Corso.

Descrição: O berrador é um ser com forma desconhecida, até porque a pessoa que o vê morre instantaneamente. A criatura produz um uivo assustador, seus gritos transmitem uma mistura de dor e medo, parece ser uma alma sofredora, que não deixa nenhum sinal de sua passagem. Sua origem esta relacionada com pessoas que tiveram uma vida muito sofrida ou pecadora, que depois de mortas ficam vagando na terra. Conhecido no Brasil, na área do Vale de São Francisco com o nome de Gritador, onde seria um vaqueiro que desrespeitou a sexta-feira da paixão ao caçar e nunca mais voltou.



Figura 70: Berrador. Caneta esferográfica Preta e Pincel Atômico.
Fonte: Autor, 2013, Caderno de Desenho.



Figuras 71, 72 e 73: Berrador. Carvão. Folha A4. Fonte: Autor, 2013, Arquivo Monstruário.

Humanóide

Alienígenas

Tipologia: Humanóide

Origem: Universal.

Autores: Borges, Mário Corso.

Descrição: São seres de outro planeta ou mundo, criaturas humanóides (quase sempre são bípedes) descritas por pessoas que os avistaram ou tiveram algum contato imediato. Os estudiosos criaram uma ciência, a ufologia, para reunir as pesquisas sobre essas criaturas, investigam hábitos, tipos ou raças, entre as mais conhecidas: Pleiadianos, reptilianos, Greys, etc.

Figura 74: Alienígena. Caneta esferográfica Preta. Folha A4.
Fonte: Autor, 2012, Arquivo Monstruário.



Humanóide

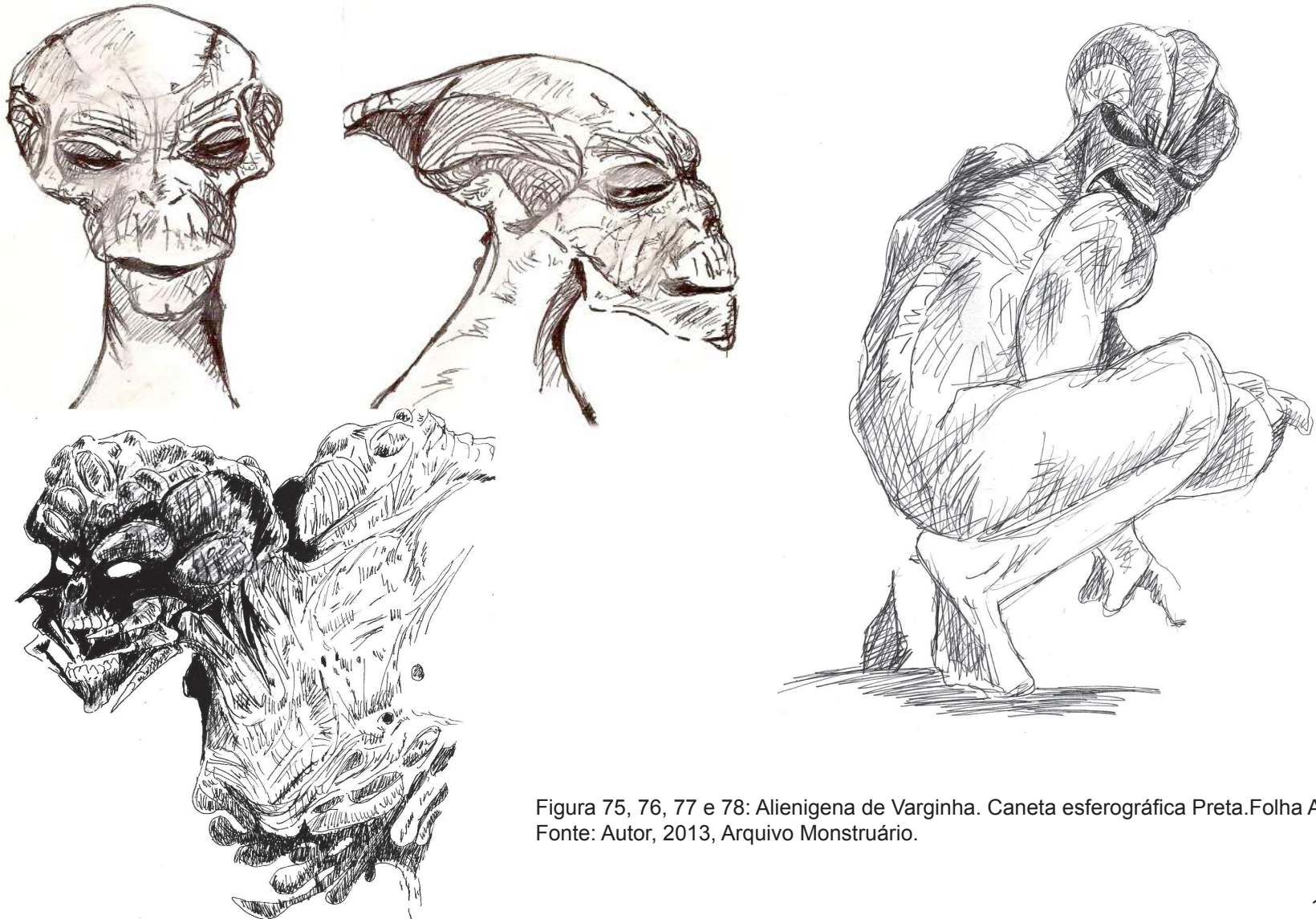


Figura 75, 76, 77 e 78: Alienígena de Varginha. Caneta esferográfica Preta.Folha A4.
Fonte: Autor, 2013, Arquivo Monstruário.

Humanóide

Iemanjá

Tipologia: Humanoide

Origem: Nacional, Brasil.

Autores: Câmara Cascudo, Cascaes, Borges, Theobaldo Miranda, Mário Corso.

Descrição: Orixá feminino (divindade africana) presente nos rituais do Candomblé e Umbanda. Associada ao mar, como regente ou mãe. No Brasil, diferentes mitos e lendas apresentam entidades semelhantes, como: Dandalunda, Inaé, Ísis, Janaína, Princesa do Mar, Rainha do Mar, etc. Iemanjá é a padroeira dos pescadores. É ela quem decide o destino de todos aqueles que entram no mar. Também é considerada como a “Afrodite brasileira”, a deusa do amor a quem recorrem os apaixonados em casos de desafetos amorosos. A festa popular dedicada a Iemanjá é uma das maiores, ao longo do litoral e rios do país, reunindo os fiéis trajados de branco em procissões, onde deixam presentes no mar.



Figura 79: Iemanjá. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2012, Caderno de Desenho.

Sereia

Tipologia: Híbrido.

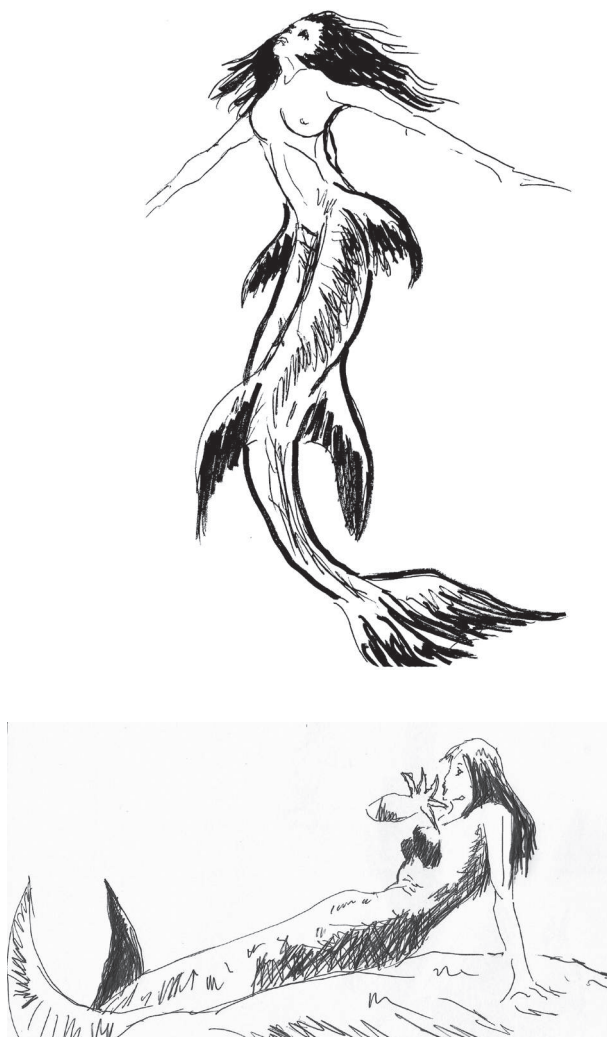
Origem: Universal.

Autores: Câmara Cascudo, Cascaes, Borges, Theobaldo Miranda, Mário Corso.

Descrição:

Criatura lendária, geralmente representada com a metade superior do corpo em forma de mulher e a parte inferior como peixe. Surgia na água próximo aos cascos dos navios, para seduzir os homens com sua beleza e seu canto, que morriam ao tentar se aproximar. Um monstro traiçoeiro que matava os marinheiros afogados ou que se alimentava deles. No Brasil Colônia predominavam relatos de sereias nas ilhas de Florianópolis e Fernando de Noronha.

Figuras 80 e 81: Sereia. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2013. Caderno de Desenho.



Híbrido

Monstros Aquáticos

Tipologia: Híbrido.

Origem: Universal.

Autores: Cascaes, Borges, Mário Corso.

Descrição: São monstros originários das lendas contadas pelos navegadores, que se impressionavam com criaturas desconhecidas ou mutações, geralmente seres enormes que dominavam os oceanos. Frequentes nas ilustrações dos mapas marítimos antigos, os monstros indicavam perigo, depois viram elementos decorativos.



Figura 82: Monstro. Caneta esferográfica Preta. Folha A4.

Fonte: Autor, 2010, Arquivo Monstruário.



Figuras 83 e 84: Monstro da Lagoa. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2013, Caderno de Desenho.

Híbrido

Cthulhu

Tipologia: Híbrido

Origem: Literatura Universal

Autor: H.P. Lovecraft.

Descrição: Chamado de *Antigos*. Esse Monstro viveu antes do homem e permanece adormecido até os dias atuais, um ser tão poderoso quanto o deus cristão que pretende retornar um dia para dominar a terra. Seus seguidores se reúnem em seitas secretas. A aparência é descrita nos contos como um monstro gigantesco (bípede) que tem asas de morcego e tentáculos que saem pela boca.

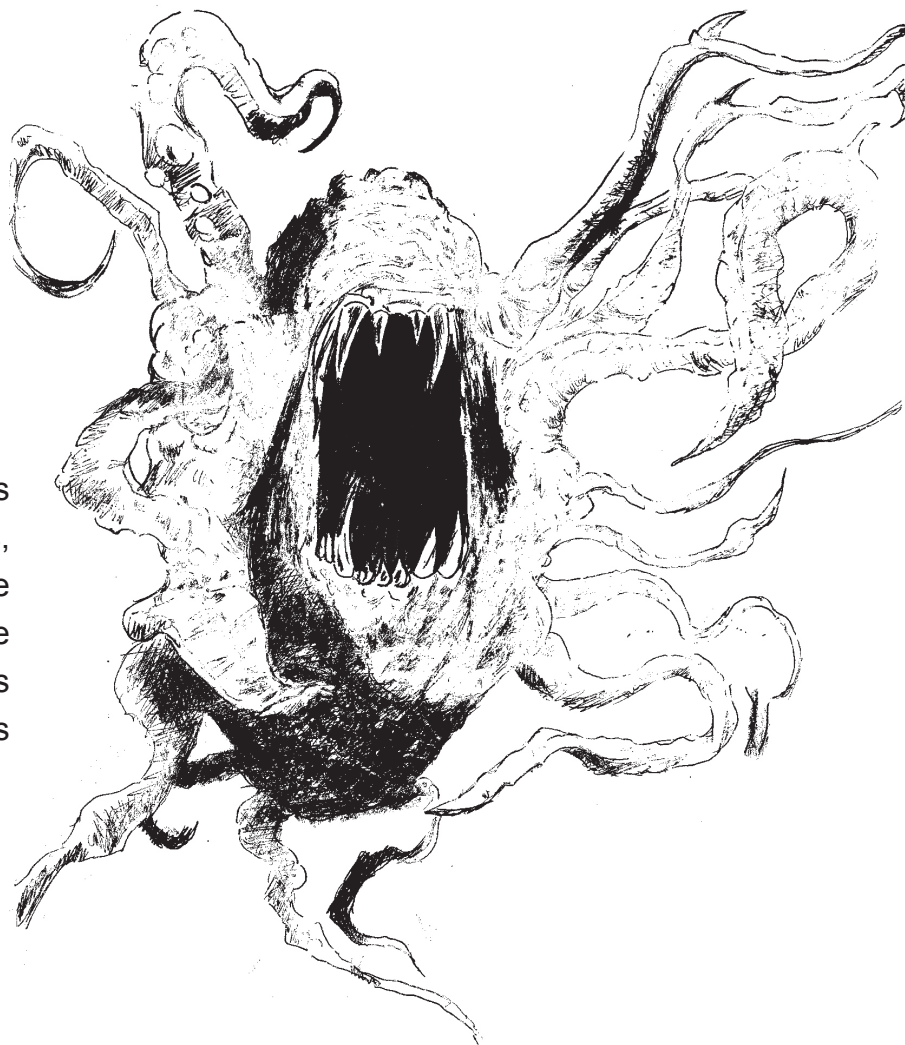


Figura 85: Cthulhu. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2013, Caderno de Desenho.



Yuggoth

Tipologia: Híbrido

Origem: Literaria Universal.

Autores: H.P. Lovecraft.

Descrição: Mito presente nos contos de H.P. Lovecraft sobre um estranho e escuro planeta, nos confins do sistema solar, onde habitam seres inteligentes que desejam dominar a terra, tem a aparência diversificada, com características de animais marinhos, alguns tem asas e não carecem de luz.

Figura 86: Yuggoth. Caneta esferográfica Preta. Folha A3.
Fonte: Autor, 2010, Arquivo Monstruário.

Híbrido

Livros-Monstros, Necronômico

Tipologia: Híbrido

Origem: Literatura Universal.

Autor: H.P. Lovecraft, J.K. Rowling.

Descrição: As bruxas e os feiticeiros tem sempre ao seu lado os inseparáveis livros de magia, neles estão descritas as fórmulas secretas de conjurações místicas, as receitas de poções e magias. Um desses livros malditos é o Necronômico, descrito por Lovecraft, também associado ao livro dos mortos. Na literatura infantil o livro monstro comparece na saga Harry Potter, da escritora britânica J.K. Rowling. A criatura Livro-Monstro habita meus cadernos de desenho, ou são os próprios.



Figura 87: Livro monstro. Lápis 6B. Folha A4.
Fonte: Autor, 2015, Arquivo Monstruário.

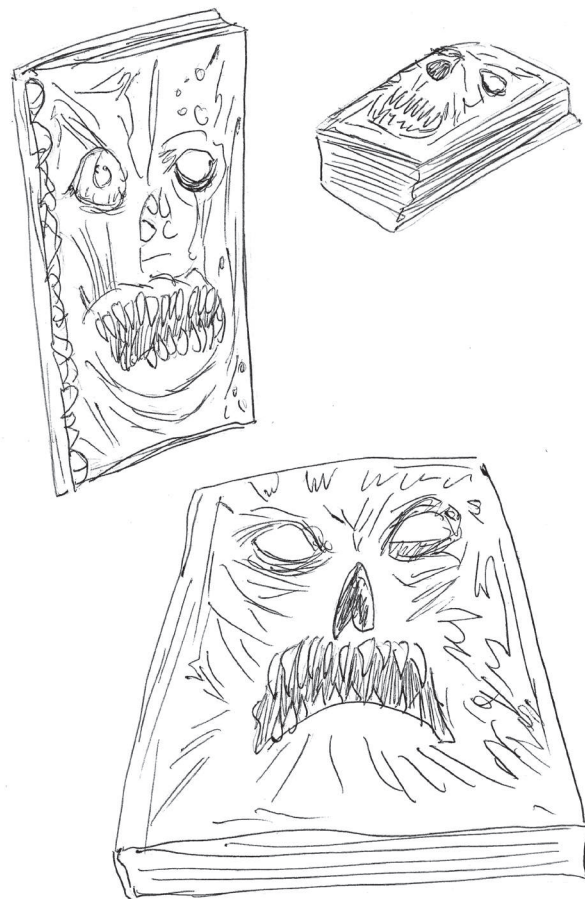


Figura 88: Necronomicom (Al Azif). Lápis 6B. Folha A4.
Fonte: Autor, 2015, Arquivo Monstruário.



Figura 89: Livro monstro. Lápis 6B. Folha A4.
Fonte: Autor, 2012, Arquivo Monstruário.

Animais Fantásticos

Mula sem Cabeça ou Burrinho de Padre

Tipologia: Animais Fantásticos

Origem: Nacional Brasil.

Autores: Câmara Cascudo, Cascaes, Borges, Theobaldo Miranda, Mário Corso.

Descrição: Trata-se de uma mula que sem cabeça sai troteando e escoiceando desatinadamente o que estiver em seu caminho. Seus cascos são fortes e afiados, produz um som assombroso enquanto galopa em grande velocidade. Ela tem uma cauda de fogo e um pescoço onde sai um jato de chama intensa. A lenda tem origem no catolicismo, diz que uma mulher que namora com padre vira mula-sem-cabeça.

Figuras 90 e 91: Mula sem Cabeça. Caneta Preta. Folha A4.
Fonte: Autor, 2010, Arquivo Monstruário.

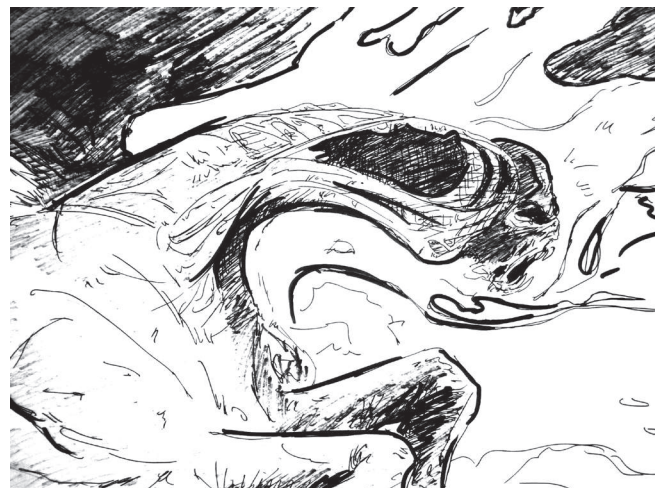




Figura 92: Mula sem Cabeça. Caneta esferográfica Preta. Folha A4. Fonte: Autor, 2011, Arquivo Monstruário.

Animais Fantásticos

Bicho-Papão

Tipologia: Animais Fantásticos.

Origem: Nacional Brasil.

Autores: Câmara Cascudo, Cascaes, Borges, Theobaldo Miranda, Mário Corso.

Descrição: Criatura da mitologia infantil que mete medo nas crianças pequenas. Não existe uma configuração específica, as crianças o imaginam de formas variadas, predomina a associação a um ser noturno, que vigia o sono. Servia para assustar e convencer as crianças a ser obedientes. O bicho papão também pode ser uma bêbe que pensa apenas em comer tudo em sua volta, ou que leva tudo à boca, como as crianças pequenas.



Figura 93: Bicho Papão. Lápis 6B. Folha A4.
Fonte: Autor, 2014, Arquivo Monstruário.

Animais Fantásticos



Figura 94: Bicho Papão. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2013, Caderno de Desenho.



Figura 95: Bicho Papão. Caneta esferográfica Preta, Pincel Atômico .
Fonte: Autor, 2014, Caderno de Desenho.



Figura 96: Bicho Papão. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2014, Caderno de Desenho.

Animais Fantásticos



Figuras 97, 98 e 99: Bicho Papão. Carvão e Canetas. Folha A4.
Fonte: Autor, 2014, Arquivo Monstruário.



Figura 100: Bicho Papão. Caneta Preta. Folha A4.
Fonte: Autor, 2014, Arquivo Monstruário.

Animais Fantásticos

Chupa-Cabra

Tipologia: Animais Fantásticos.

Origem: Latino

Autores: Mário Corso.

Descrição: Animal desconhecido pela ciência que mata animais nas áreas rurais de regiões da América do Sul e Central. O nome da criatura se deve ao modo como cabras apareceram mortas. A marca principal da criatura são as dentadas nos pescoços da vítima onde supostamente ela drena o sangue. Também estão relacionados com o avistamento de ovnis (objetos voadores não identificados).



Figura 101: Chupa-Cabra. Caneta esferográfica Preta. Folha A4.
Fonte: Autor, 2004 Arquivo Monstruário.



Figuras 102 e 103: Chupa-Cabra. Caneta esferográfica Preta.Folha A4.
Fonte: Autor, 2006, Monstruário.

Animais Fantásticos

Boitatá ou Mboi-táta

Tipologia: Animais Fantásticos.

Origem: Nacional, Brasil.

Autores: Simões Lopes Neto, Theobaldo Miranda, Mário Corso.

Descrição: Uma cobra de fogo que é gigantesca, o monstro vive na água, em algumas regiões da Mata Atlântica, é considerado uma entidade que protege os campos e os relvados naturais. Nas Lendas do Sul, era uma cobra que apareceu com a enchente, um tipo de jiboia que apenas comia os olhos dos animais mortos. Assim foi aos poucos se empanturrando, pela enorme quantidade de pupilas que incorporou, ficou um ser luminoso, seus olhos além de enxergarem no escuro são uma fonte de luz de fogo.

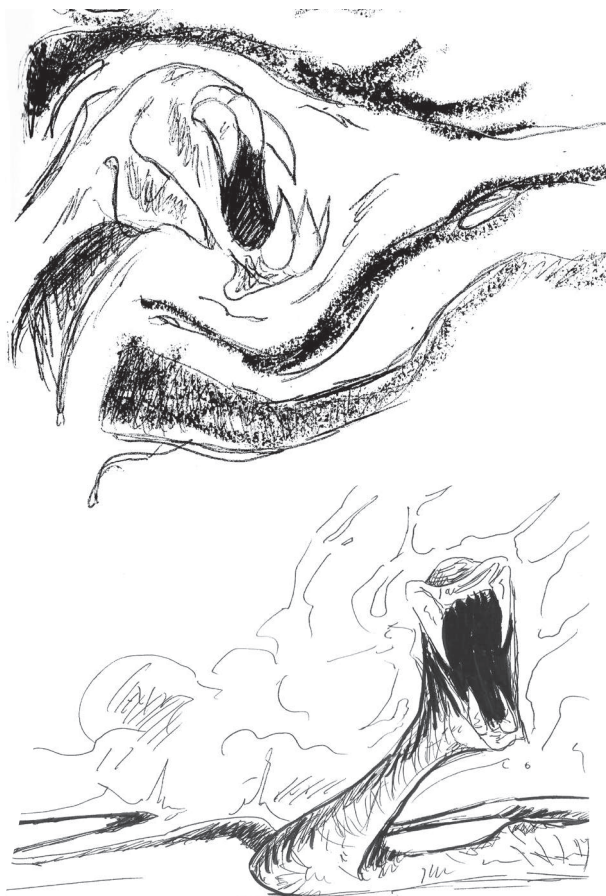


Figura 104 e 105: Boitáta. Caneta esferográfica.
Fonte: Autor, 2013, Caderno de Desenho.

Animais Fantásticos

Monstros Infantis

Tipologia: Animais Fantásticos.

Origem: Universal

Autores: Câmara Cascudo, Cascaes, Borges, Theobaldo Miranda, Mário Corso.

Descrição: São personagens que vivem no imaginário das crianças podem ser provenientes dos contos infantis ou de seus sonhos e imaginações. Alguns tem a aparência assustadora, mas ao mesmo tempo que a criança teme por esses seres, ela também tem a curiosidade em conhecê-los melhor. Marca a infância aparecendo nas diferentes mídias voltadas para esse público.



Figura 106: Sem Título. Caneta esferográfica Preta e Pastel Seco. Folha A4.
Fonte: Autor, 2007, Arquivo Monstruário.

Animais Fantásticos



Figura 107: Fada. Caneta esferográfica Preta.
Fonte: Autor, 2013, Caderno de Desenho.



Figura 108: Sem Título. Caneta esferográfica Preta e Pastel Seco. Folha A4.
Fonte: Autor, 2007 Arquivo Monstruário.



Figuras 109 e 110: Cadernos de Desenho. Fonte: Autor, 2014.

4. PRODUÇÃO REALIZADA

4.1. Cadernos de Desenho

Em função do produto/suporte/veículo escolhido para a pesquisa, busquei ampliar o conhecimento a respeito do livro de artista. Como livro-guia adotei “A página violada” de Paulo Silveira (2001), resultante de suas pesquisas em torno desse objeto. Me valho de suas definições, classificações e problematizações, bem como dos exemplos analisados para encontrar proposições semelhantes as minhas.

O estudioso identifica o Livro de Artista como um produto da arte contemporânea, é uma obra que tem um suporte próprio e preexistente, o livro. Ao longo de sua transmutação, em livro de artista, páginas e estrutura podem sofrer toda espécie de alterações inclusive ultrapassando a condição objetiva do livro, o objeto pode virar “um monstro” (SILVEIRA, 2001, p.31). Na origem dos livros de artista podemos situar os cadernos de esboço, que possibilitavam aos artistas avançar no seu próprio desenho e no conhecimento da arte; a história lhes atribuiu caráter artístico e documental. Um exemplo são os estudos de Leonardo da Vinci, compostos tanto de imagens (desenhos) como de texto (palavras e pensamentos do próprio artista).

Os cadernos configuram-se como uma obra aberta, suporte de ideias em estado bruto, onde o artista recorre frequentemente, uma caixa de pandora particular.

Derdyk (2013) e Silveira (2001) constataam a presença constante dos cadernos de artista junto à arte contemporânea, houve um resgate desse suporte, porém obedecendo a novos paradigmas, não são acervos secretos, são peças de comunicação. Quanto aos cânones, os pesquisadores detectam alterações em prol dos conceitos, que acabam destruindo a plasticidade tradicional, a ponto do caderno/livro se transformar em outra coisa, podendo ser classificado como escultura, objeto ou livro-objeto. Esse híbrido, pode ser feito de materiais diversos, tem características de peça única, são artesanais na sua maioria.

Silveira disseca o objeto, a partir de sua menor unidade, a página:

A página é matéria plasmável por sua interação positiva com o texto e a imagem, e também porque é rasgada, furada, colada, desfeita ou refeita, por mutilação ou reciclagem. A página que, às vezes, não passa de uma remissão, uma menção, uma possibilidade. Ela não deve ser confundida com uma folha solta de papel. Ela guarda consigo os sinais de ser parte de um todo. (SILVEIRA, 2001, p.23).

Silveira resgata os estudiosos pioneiros na sistematização e catalogação dos livros de artista: Riva Castleman, Johanna Drucker, Anne Moeglin-Delcroix e Clive Phillpot. Uma síntese das contribuições de Castleman apontam para a valoração do livro de artista junto a arte conceitual e, a classificação dos produtos/livros em grupos conforme sua formação e intenção.

O primeiro grupo traz “artistas com autores” é formado pela justaposição de obras com textos já existentes, contemporâneos ou não; no segundo grupo, “artistas como autores”, o artista é o próprio autor da obra; no terceiro grupo temos “artistas para autores” identificam obras encomendadas, o artista é um mero ilustrador; por último aparece “artistas sem autores” está relacionado às produções onde predomina o visual, com poucos escritos ou legenda.

Um exemplo, destacado por essa pesquisadora, merece maior atenção, trata-se de “A caixa verde” de Marcel Duchamp, protótipo de livro-objeto, que rompe a linearidade proposta no livro costurado, tal qual um baú de guardados, as páginas estão soltas e podem ser acessadas livremente, sem preocupações com ordens estabelecidas a priori.

Johanna Drucker é enfática quanto à origem do livro de artista, como produto da arte do século XX. Justifica sua posição por conta do avanço tecnológico que tornou acessível a produção dos livros, e pelos vínculos que a arte de vanguarda, estabelece com a palavra escrita e impressa. Drucker não faz menção aos livros-objetos, ela apenas declara que eles não precisam seguir nenhuma regra básica para serem livros de artistas.

Anne Moeglin-Delcroix realiza sua pesquisa sobre o livro de artista, livro ilustrado e livro objeto, trata de identificar o que são uns e outros e o que é próprio de cada um.

Para a estudiosa, o livro ilustrado não chega a se configurar como livro de artista, é uma produção onde permanece um viés conservador, contudo, sua classificação é mais abrangente e ousada no que diz respeito aos livros de artistas, compreendendo as produções mais radicais alcançando os livros híbridos.

Reconhece duas correntes heterogêneas de livros objetos. A primeira que remonta aos poemas-objetos dos surrealistas e as encadernações de George Hugnet, e a segunda corrente que se inspira nas colagens da pop art, nas acumulações do novo realismo e nas reutilizações da art povera, e seria um objeto em forma de livro, liberto da origem literária. (SILVEIRA, 2001, p.41)

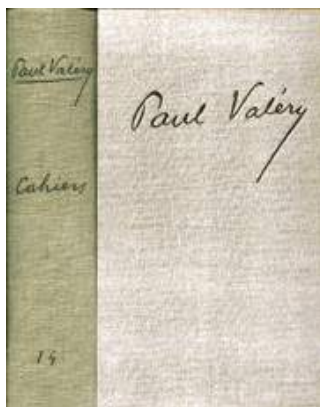
Clive Phillpot amplia conceitos já estabelecidos sobre o livro de artista, considerando a participação de profissionais que auxiliam a produção junto com o artista. O pesquisador escreveu um artigo esclarecedor, onde separa livro de artista, de livro de arte e da tradição da arte do livro (essas duas últimas não pertencem a categoria livro de artista).

Silveira destaca a valoração da produção proposta por Phillipot, quebrando a noção de que essa é uma modalidade secundária para os artistas. Ao contrário, os livros são concebidos como arte, ou arte que assume a forma de um livro, experimentando fazeres, subvertendo convenções formais e inventando um novo objeto.

Na pesquisa elaborada por Edith Derdyk (2013), há uma compreensão dos livros de artistas como lugares abertos a experimentações e investigações que se operam de diferentes maneiras. A produção pode ser direcionada para vertentes de ordem plástica, visual, design, literária e poética, incluindo outras áreas de conhecimento como a filosofia, ciência e história numa conexão direta e livre. Derdyk identifica alguns artistas que fazem do livro de artista, um objeto de referência para si mesmos, para outros essa produção constitui um suporte/veículo do seus trabalhos.

A pesquisadora reconhece e elenca diferentes materiais na produção dos livros-objetos, assim como processos técnicos utilizados na elaboração dos mesmos, desde o resgate de artesanias primitivas até o uso dos recursos mais sofisticados das tecnologias de informação e comunicação. Ressalto sua preocupação pedagógica, chamando atenção para os cursos e oficinas voltados para a construção destes livros-objetos, principalmente aqueles destinados ao público infanto-juvenil, possibilitando uma experiência criativa com o objeto.

O desenvolvimento dos meus cadernos levou em consideração procedimentos e a compreensão adotadas por vários artistas, destaco aqui o pioneiro Paul Valéry, pela concepção e defesa filosófica de que os cahiers constituíam a obra em si. Na sequência trago Mutarelli e Crumb pela afinidade com a linguagem artística.



Figuras 111 e 112: capa e coleção *Cahiers* de Paul Valéry. Fonte: VALÉRY, 2004.

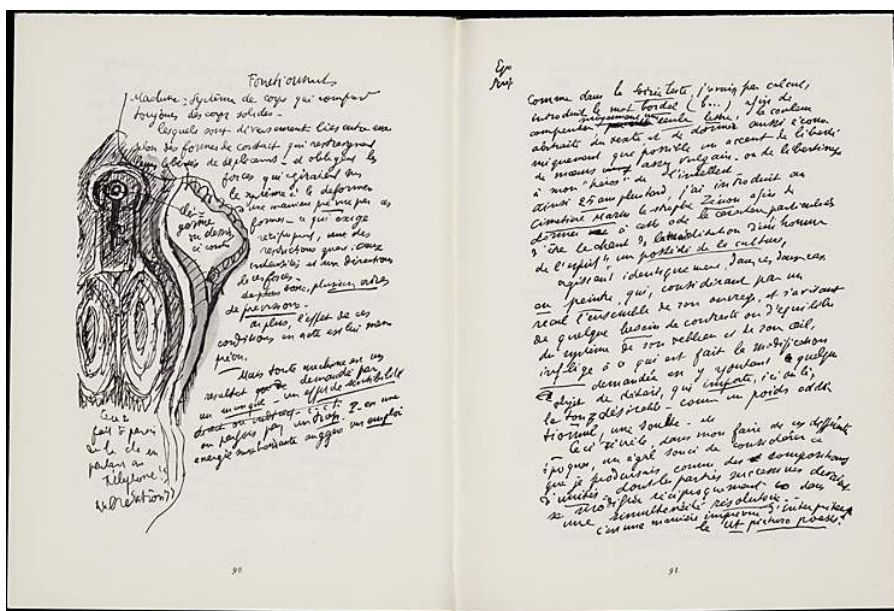


Figura 113: Páginas internas dos *Cahiers*. Fonte: VALÉRY, 2004.

Paul Valéry (Sète, França, 1871-1945)

Poeta, filósofo e escritor Valéry teve uma educação primorosa. Jovem publicou seus primeiros versos influenciado pela estética simbolista dominante na época. Instalou-se em Paris onde trabalhou como redator, dedicou-se inteiramente a literatura e foi aceito pela academia francesa em 1925.

Fez parte do círculo de Mallarmé, uma referência constante em suas obras poéticas. Tornou-se um escritor versátil, percorrendo áreas como arquitetura, música, literatura e dança. Valéry destaca-se como pensador e poeta, um autor transgressor, cuja poética se situa entre as mais relevantes do século XX.

Em sua prática comparece à recusa a metafísica, aos sistemas filosóficos e aos historiadores, para Paul Valéry qualquer poder de ensinamento e de previsão serão ultrapassados pelo acontecimento.

Sua produção é vasta, compreende ensaios, poemas, romances, críticas. Publicou em 1936, *Degas Dança Desenho* aproximando a literatura das artes plásticas. Um exercício intimista, onde aparece o artista, o fazer e a obra intermediados pelas análises críticas e questões estéticas.

Os *Cahiers* de Paul Valéry impressionam pela extensão da produção, são milhares de páginas de anotações com suportes de cadernetas, blocos, folhas soltas. Meticuloso, ele anotava tudo: questões familiares, aventuras amorosas, acontecimentos sociais, dificuldades financeiras etc. Também estabelecia rituais e horários próprios para esse registro do cotidiano do artista.

Sobre os *Cahiers*, o artista reconhecia que ali não estavam as obras e sim os trabalhos, seus melhores anos, seu potencial criativo, exclusivo para o seu olho, para terceiros seriam apenas um caos de matéria. Um caderno perdido não podia ser reconstituído. Um dado peculiar, nesses cadernos não havia nenhuma nota, índice, ou data, para classificá-los, o manuscrito era circunscrito ao universo do artista e só por ele podia ser acessado.

O meu interesse por esse trabalho é pela amplitude da produção e pelos rituais adotados no fazer, assim como pelas articulações que o artista instituiu entre biologia, física e matemática e o cotidiano mais prosaico. Para os vários pesquisadores, que se debruçaram sobre essas obras, elas se tornaram conscientemente abertas, inacabadas são potência de criação.

Percebo que os fragmentos, podem ser estruturados virtualmente, segundo um encaixe coerente ou não, seus cadernos adquirem um movimento próprio, apresentam uma complexidade ainda não acessível para os estudiosos.

Lourenço Mutarelli (São Paulo, SP, 1964)

Artista, escritor e quadrinista Mutarelli inicia sua trajetória na Faculdade de Belas Artes, fez estágios e atuou em agências e estúdios, incluindo uma passagem como desenhista profissional junto ao grupo Mauricio de Sousa Produções, também fez cenografia e quadrinhos.

Suas narrativas são consideradas mórbidas e estranhas, identificando sua produção com o universo *underground*. Sua obra é reconhecida e premiada, os títulos mais prestigiados pelo público e pela crítica são: *Trasnsubstanciação*, *A Soma de Tudo*, *Desgraçados* e *Eu te amo Lucimar*. Recentemente publicou novelas gráficas como: *O cheiro do Ralo*, *Miguel e os Demônios* e *Jesus Kid*.

Os trabalhos de Mutarelli trazem a personificação dos indivíduos contemporâneos, escapam a categoria de heróis, seus personagens passeiam pelo trágico e pelo burlesco; os típicos fracassados, que convivem com a insegurança e as decepções, eles habitam um submundo, são depressivos ou violentos, quase sempre se encontram em momentos cruciais ou terminais de suas vidas (um universo mais apoiado no real do que gostaríamos, sem ética e moral).

Conforme relemos suas histórias reconhecemos elementos que antes pareciam despercebidos, como sua paixão pelo cinema expressionista alemão, identificamos referências literárias de Kafka e Dostoievski.

Os *Sketchbooks* de Mutarelli conduzem a uma viagem pela mente do artista, onde ele retrata seus momentos criativos. Foram editados cinco exemplares em *fac-símile*, contendo anotações, desenhos, colagens, ideias. Os cadernos revelam que a linguagem dos quadrinhos é a melhor forma que o artista encontra para se comunicar.



Figura 114: A coleção de cadernos de Mutarelli.
Fonte: MUTARELLI, 2012.



Figura 115: Páginas internas com os desenhos de Mutarelli.
Fonte: MUTARELLI, 2012.

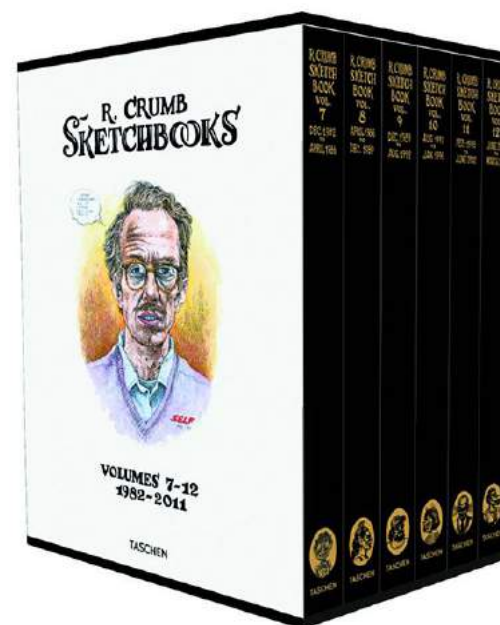
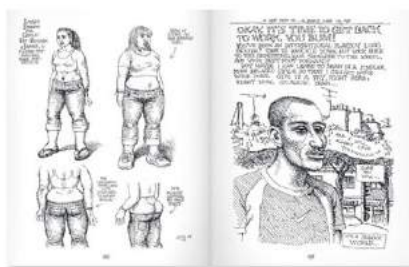
Os desenhos demonstram o que o artista sente e como observa o mundo ao seu redor. Conforme folheamos as páginas, percebemos a expressividade de sua linha, os contrastes do preto da tinta com o branco da folha, a cor é um elemento raro, serve para realçar o seu realismo fantástico. Parece impossível dissociar a palavra das imagens, o artista domina esse código com propriedade.

As páginas são preenchidas com detalhes acerca dos personagens que não podem ser esquecidas, também utiliza colagem de *tickets*, carimbos e demais anotações que aludem a momentos importantes do artista ou coisas que merecem ser destacadas. Parece claro que os personagens do artista são sinônimos dele mesmo ou do seu mundo, onde a dor existencial e a miséria humana persistem.

Me interessam os cadernos organizados para o público dando visibilidade ao imaginário do artista e seu processo criativo. Seus trabalhos são expressivos e livres, aliam experiência do momento, com memórias e imaginação configuradas de forma aleatória.

Apesar de buscar em meu trabalho algo mais quimérico, tenho Lourenço Mutarelli como referência, cada uma de suas páginas revelam um pouco mais do seu processo criativo.

O material é extenso e permite revisitações, reconheço o caminho trilhado pelo artista.



Figuras 116 e 117: Páginas internas e Box. R. Crumb. Fonte: CRUMB, 2011.

Robert Crumb (Filadélfia, EUA, 1943)

Crumb é reconhecido como um dos fundadores do Quadrinho *Underground* Norte Americano, que continua atuante no movimento. Seu ponto de partida foi a revista *ZapComix*. Os quadrinhos de Crumb partem do seu estilo de vida, um exemplo é o hippie *Mr. Natural*, uma espécie de guru espiritual, modismo dos anos 60. Também dessa época é *Fritz The Cat*, fazendo uma sátira do ambiente sexo, drogas e rock-and-roll em vigor. Nos anos 70 Crumb começou a desenhar para Harvey Pekar, o qual era arquivista, a dupla ficou famosa pelo magazine *American Splendor*, de cunho biográfico que mostrou o mundo dos subúrbios e seu cotidiano tedioso.

Um dos trabalhos mais marcantes de Robert Crumb é a novela gráfica *Meu Problema com as Mulheres*, conjunto de histórias para adultos, mostrando a obsessão do artista pelo sexo, sua reflexão sobre o universo feminino, relações amorosas, a vida prosaica dos casais. Terry Zwigoff dirigiu um documentário *Crumb* onde apresenta o “artista em família”, foca as relações com os irmãos, a educação severa, seu início na arte dos quadrinhos, e depoimentos acerca do processo criativo.

A edição dos cadernos de esboço de Robert Crumb acompanham vários períodos de sua carreira de 1964 a 1981. Um ponto alto dessa coletânea, é a sátira que faz de si mesmo, com *O carinho que vive dentro do meu cérebro*, o personagem é o seu alter ego.

O estilo gráfico de Robert Crumb desempenha papel importante em minha pesquisa, pelo trabalho detalhista na concepção de personagens, um processo semelhante ao meu. Ele não tem “preguiça de desenhar”, o mesmo personagem aparece inúmeras vezes, explorando detalhes, expressões, posturas, a intenção é atingir um conhecimento tal, que o personagem adquira vida própria.

Interessante notar como ele conserva hábitos que são próprios dos iniciantes na linguagem, como a manutenção de um acervo com diferentes tipologias físicas, explorando etnias e culturas para ampliar seu conhecimento acerca da figura humana.

4.2.Logomarca



Figura 118: Logomarca
Fonte: Autor, 2013.

Com o intuito de personalizar e identificar a coleção desenvolvi uma marca, que funciona como os antigos *ex libris* que associavam uma biblioteca a um proprietário.

A expressão latina “*ex-libris*” ou “*ex-bibliotheca*” significa “dos livros de..” ou “da biblioteca de...”, ou ainda “livros dentre aqueles” pertencentes a determinada pessoa ou instituição. A denominação *ex-libris* não é apenas dada a etiquetas fixadas em livros, também são chamados de *ex-libris* toda a marca de posse feita em uma obra, quer seja o nome do possuidor por escrito, um sinal convencional, um símbolo, um brasão de armas, um monogramas ou uma sequência de iniciais, carimbos diversos e por fim, esta etiqueta isolada, que o possuidor da obra cola, em geral, à capa interna do livro encadernado ou numa das suas folhas de guarda. (FRIEIRO, 1957 apud BEZERRA 2006)

O símbolo é formado por um crânio em vista lateral, que apresenta como particularidade, um chifre despontando do osso frontal e uma arcada dentaria pontiaguda. A ossada indica que trata-se de um criatura fantástica, um tipo híbrido.

Escolhi a caveira pelas simbologias frequentemente associadas a essa imagem, que relaciona o microcosmos humano com o macrocosmos natural e o universo celestial. A caveira é transmutação e sabedoria.

Ossadas são objetos de investigação arqueológica e biológica, são restos que ficam do ser (antes de virar pó). O esqueleto constitui a armação que nos estrutura e serve para proteger nossos órgãos internos.

Um dos principais ossos do corpo humano é o crânio, além de proteger o cérebro, dá base ao rosto. Para Poe, a beleza pode ser reconhecida pelos rostos, mas detrás deles persiste um mórbido crânio, constatação final do ser; em vários de seus contos faz referência a ossadas como fetiches.

A representação do desenho do crânio já foi símbolo da ciência e da alquimia, aludindo a busca por conhecimento, no imaginário popular a caveira se mantém como indicativo de veneno ou risco de perigo de morte.

A opção pela caveira leva em consideração essas prerrogativas e um certo apelo romântico, pois a imagem me surgiu como uma aparição. Durante uma viagem, quando estava regressando de uma visita a cidade de Rio Grande, olhava pela janela do ônibus quando avistei no muro branco do cemitério da cidade uma enorme mancha, conforme o ônibus se aproximava a mancha tomou a forma de um crânio. Com o caderno em mãos eu comecei a reproduzir o que estava vendo, era um crânio com chifres, que a partir de então se tornou a minha logo.

Os esqueletos aparecem em meus desenhos para indicar um estado terminal, figuras em decomposição que deixam ver sua estrutura interna, estão entre as criaturas mais viscerais do meu repertório.

Um dos elementos mais importantes do desenho da logomarca é o chifre, ele tem uma relação simbólica com o diabo (ou diabólico). A palavra diabo vem do latim *Diabolus* (HOUAISS, 2012) identifica uma entidade maligna da tradição cristã que se opõe ao poder de Deus na mesma magnitude, trazendo o lado selvagem.

Em minha produção o chifre é um indicativo de seres bestiais, estabelece um elo com força descomunal, se cortados ou excessivos representam perda ou ganho de poder.



Figura 119: Valise de Monstros. Fonte: Autor, 2014.

4.3. Valise de Monstros

A valise constitui um dispositivo para o *Monstruário* surgiu por ocasião do exame de qualificação, de forma casual. Escolhi uma mala para transportar os cadernos elaborados, que se revelou um dispositivo peculiar. Para a professora Alice Monsell, o objeto extrapolou a função primeira, me transformou em personagem de minha obra, como um caixeiro viajante, desses que transportavam mercadorias de porta em porta, ou ainda, um antigo vendedor de livros. De fato, essa ideia já havia sido experimentada por Marcel Duchamp no Museu Portátil e na Caixa Verde.

Marcel Duchamp (Crevon, França, 1887-1968)

Duchamp começou sua carreira junto aos movimentos de vanguarda do início do século XX, transitando entre o cubismo e o futurismo. Dessa época é o trabalho *Nu descendo as escadas* (1912), obra divisora, que antecipa concepções e explorações em torno da arte.

Esse pensar ampliado sobre a obra, autoria e circulação, o coloca como um dos precursores da arte conceitual, sendo o *Ready Made* a produção prática, o objeto que suporta as teorias.



Figura 120: Museu Portátil (Box Valise, 1914). Marcel Duchamp.
Fonte: DUCHAMP, 1999.



Figura 121: Caixa Verde (La boîte verte 1934). Marcel Duchamp.
Fonte: DUCHAMP, 1999.

Em *Museu Portátil* (1914) comparecem versões em miniatura e reproduções de trabalhos anteriores. A obra é uma caixa articulada, com partes armadas em dobradiça, à medida que vão sendo desdobradas, abertas, vão montando a exposição, revelando ligações temáticas, conceituais e, ou formais entre obras, que foram realizadas ao longo de mais de três décadas de produção.

Caixa Verde (1934) é outra obra, na mesma linha, aqui estão abrigadas inúmeras páginas de escritos, fotografias e estudos visuais sobre o processo de produção e os significados do trabalho. Tal qual um catálogo rico de informações, porém disponibilizadas ao acaso, não há nenhuma espécie de classificação ou ordenação nessas páginas; sabemos apenas que dizem respeito aos anos de estudos para a criação da obra *A noiva Despida por seus Celibatários*, também conhecida como *O grande vidro* (1915-1923).

As produções de Duchamp evidenciam o aspecto colecionista do artista, a ênfase dada aos documentos do processo criativo, reunidos e disponibilizados de forma aleatória, permite intuir que sua motivação era mostrar a complexidade, o enigma que anima a criação artística.

A Valise Monstro dá a ver, guarda e transporta uma coleção. A performance me transforma em um vendedor de monstros, um tipo especial que poderia muito bem ter saído de um livro de contos infantis para distribuir ao público a magia dos monstros.



Figuras 122 e 123: Arquivo e Fichário Monstro.
Fonte: Autor, 2014.

4.4. Arquivo Monstro e Fichário

O arquivo foi outro dispositivo desenvolvido para acessar o acervo. O “Arquivo monstro” reúne a produção catalogada e classificada segundo os critérios estabelecidos. Compreende os desenhos dos vários tipos de monstros, executados em técnicas diferenciadas ao longo dos anos. O arquivo foi organizado a partir do inventário, que priorizou a tipologia como categoria de classificação. Por exemplo, a pasta Bruxas, reúne essas criaturas, sem impor subcategorias como origem, técnica ou ano de produção. Tal se deu em função da enormidade da tarefa, reconheço que esses critérios devem ser adotados em uma nova investida junto ao acervo, refinando os termos de busca.

O fichário é um dispositivo de pesquisa, um recurso para facilitar o acesso aos dados e documentos consultados. No meu projeto cumpre a função de fornecer informações básicas sobre os monstros, mantendo a tipologia como critério de diferenciação, as fichas estão organizadas por ordem alfabética em um fichário do tipo comum. O objeto, embora não projetado com fins estéticos, integra a lista de dispositivos do Monstruoso Sensível.



Figuras 124, 125 e 126: Exposição Era uma Vez.
Fonte: Autor, 2014.



4.5. Exposição Era Uma Vez

Fui convidado para realizar uma exposição voltada para o público infantil promovida pelo projeto Arte na Escola para o Espaço Cultural e Artístico da Laneira, administrado pelo Centro de Artes da UFPEL.

O interesse era mostrar meus desenhos, em grande formato e as sequencias que abordam narrativas míticas e a fabulação infanto-juvenil. Em torno da metamorfose de um homem em lobisomem, desenvolvi uma narrativa aberta que dialoga com o conto do Chapeuzinho Vermelho. A personagem lendária foi selecionada a partir de uma história local, que tem o bairro como cenário, sobre um Lobisomem que atacava nas paradas de ônibus, nas noites de lua cheia.

O assunto virou notícia nos anos noventa do século passado, inclusive foi publicado nas páginas policiais do Diário Popular (jornal local). Mais tarde, se descobriu que era um homem num casaco de pele, que assustava passageiros e motoristas de ônibus. Porém, a lenda já estava instaurada e daí para imaginar e criar outras histórias é só mais um passo, e outro, sem fim.



Figuras 127 e 128: Desenhos e esculturas para estudos. Fonte: Autor, 2014.

Em função da dimensão do espaço (antiga fábrica de lãs) e da disposição das vigas, a opção foi pelos desenhos sequenciais, dando a ver uma narrativa, com a viga funcionando como a calha (espaço entre os quadrinhos, que introduz o intervalo de tempo).

Foi feita uma série de estudos anatômicos sobre a criatura, assim como sua metamorfose. As referências foram a obra do fotógrafo e cientista inglês, Edward J. Muybridge (1830-1904) conhecido por seus dispositivos para projetar e capturar imagens em movimento, particularmente as sequências de um homem caminhando; bem como as projeções de metamorfoses comuns nos shows de bizarrices, tal qual a mulher-gorila, mulher-aranha, entre outros. Os estudos foram elaborados sobre papel com diferentes materiais: carvão, grafite e caneta nanquim, com o intuito de avaliar possibilidades expressivas, testar proporções e selecionar as distorções fisiológicas necessárias para dar conta da metamorfose do homem em lobisomem.

Para melhor compreender o monstro foram construídas duas peças de escultura; um modelo em miniatura em argila *Clay*, uma cabeça do lobisomem de silicone e fibra de vidro, em tamanho grande.

Essas etapas auxiliaram na concepção dos desenhos que seriam ampliados, com a intenção de capturar os visitantes para essa história, são os seus deslocamentos que permitem acompanhar as transformações do homem em monstro.



Figuras 129 e 130: Etapas da produção do monstro. Fonte: Autor, 2014.

Esse material fez parte da exposição, pelo caráter didático, dando a ver o processo criativo.

A execução dos desenhos direto na parede demandou um mês de trabalho, usei o retroprojektor para ampliar a sequência, que cobriram onze intervalos da parede (lateral interna do prédio), com as fases da metamorfose. Optei por um formato padrão para a criatura com aproximadamente três metros de altura. O material para a confecção foi a tinta acrílica.

Os estágios da metamorfose começaram com o simples caminhar de um homem até alcançar o lobisomem uivando, segundo uma seleção de onze momentos marcantes, que acabam por estabelecer um ritmo visual. O traçado a pincel e trincha busca manter o grafismo presente nos desenhos.

A outra parte da exposição foi elaborada em parceria com a equipe do projeto Arte na Escola, e alunos de Artes Visuais (UFPEL). A intenção foi criar um cenário para o Lobisomem do Fragata; assim, o arvoredo que compõe a avenida principal do bairro foi a referência para construir uma floresta. E, como uma coisa leva a outra, essas silhuetas negras e lúgubres deram o clima para um conto de terror, uma versão para um clássico da literatura infantil – Chapeuzinho Vermelho. Essa é uma linha contemporânea, que investe em recriações das narrativas, seja a partir da ótica de determinados personagens, ou em abordagens que reforcem o drama, ou a comicidade, refazendo trajetórias, invertendo papéis, desconstruindo estereótipos, ou atualizando cotidianos e acrescentando aspectos pluridimensionais às narrativas.



Figuras 131 e 132: Produção da floresta e detalhe de Chapeuzinho. Fonte: Autor, 2014.

A antiga Laneira se transformou em um grande livro, com suas paredes/páginas que narram um conto infantil, com personagens que dão a ver outras facetas, transformações, subversões e sutilezas. Chapeuzinho fantasma ou é só uma capa (mágica que confere poderes especiais para quem a veste), a imagem é nebulosa, aberta a imaginação das crianças.

4.6. Exposição Pons Dulcis Sulinas II

Em setembro de 2014 participei de uma exposição coletiva no espaço A Sala, Galeria do Centro de Artes da UFPel. A curadoria propôs pontes poéticas interligando colegas e professores do programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. A intenção foi mostrar as pesquisas em desenvolvimento, estabelecendo encontros e explicitando filiações.

Apresentei o Monstruário: o livro dos Monstros Sensíveis, a coletânea de cadernos que desenvolvi durante o mestrado. Para essa exposição mostrei o acervo em uma mesa com uma plataforma articulada, acompanhada de um banquinho. Dispus os cadernos sobre a mesa de forma aleatória, alguns abertos, outros empilhados. Deixando claro, um convite ao público para folheá-los. Ainda sobre a mesa, coloquei uma caveira, modelada em dimensões semelhantes ao natural, um objeto que complementa a cena.

Durante a exposição adultos e crianças tiveram a oportunidade de folhear as páginas de meus cadernos e compartilhar meu universo.



Figura 133 e 134: Monstruário: O Livro dos Monstros Sensíveis.
Fonte: Autor, 2014.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao chegar ao final dessa jornada, rememoro o caminho percorrido e percebo as transformações e implicações consequentes da experiência, tal qual o herói que responde afirmativamente ao chamado da aventura. O monomito, estudado por Campbell, identifica os estágios comuns a maioria das narrativas; com liberdade poética estabeleço comparações entre as provas, encontros, travessias, enfrentamentos, descobertas e recompensas que o Mestrado em Artes Visuais me proporcionou.

Empreender a investigação sobre o universo do Monstruoso Sensível centrado no processo criativo e nas dimensões conceituais implicou em aceitar desafios teóricos e práticos, foi necessário abrir espaço para contribuições de outros pesquisadores que compartilham *insights* e inquietações, para compreender como aciono imaginários e concretizo através do traço esse mundo sonhado.

O trabalho se inicia com a produção de cadernos de esboços, que contêm as ideias, anotações verbais e visuais sobre personagens e histórias de assombração. A percepção da potência criativa que o objeto abriga, mudou o olhar e o fazer, redirecionei metas e investi em dispositivos de exibição; apreendendo a multiplicidade de funções que os cadernos desempenham para o desenvolvimento de minha poética.

O Monstruoso Sensível ultrapassou definições que se detinham sobre o caráter das criaturas, ganhou os contornos alargados do meu território poético, habita as trevas obscuras da Casa/Ateliê Monstro, ajustada apropriação da metáfora proposta por Bachelard, que revela meu modo de operacionalizar o processo criativo. O monstruoso sensível é presença constante, cultivada e refinada para evocar os sentimentos mais profundos, alcançar o imponderável, o enigmático; sem intenção de desvendar mistérios, mas explorar o potencial de visualidades e atmosferas que originam o fazer.

Reconheço o lugar privilegiado que confiro ao desenho, como forma de expressão e entendimento, fazendo a mediação entre razão e imaginação. Procurei apontar peculiaridades referentes ao gesto fluído e rápido, a resolução mental de estruturas, as decisões intuitivas em busca do equilíbrio entre o visível e o oculto, o uso das tramas e do espaço compositivo como recursos dramáticos na concepção de criaturas sombrias.

Entre as conquistas e recompensas destaco a catalogação do acervo, imposição natural para o avanço da pesquisa, consistiu em uma oportunidade para resgatar lembranças familiares, velhos hábitos e velhos queridos. Revisitei álbuns, cadernos e pastas, reencontrei com monstros antigos e pude observar, (principalmente, entre aqueles mais recorrentes), a dedicação desprendida, a evolução gráfica e a sofisticação no uso de materiais e técnicas diferenciadas para construir estruturas, movimentos e expressões.

A tarefa demandou muito tempo exigindo a adoção de critérios mais gerais, para poder ser finalizada, como a classificação por tipologias e os dados complementares em fichas de leitura. Contudo, novas investidas serão necessárias para que a sistematização comporte subcategorias, visando refinar os termos de busca.

A descoberta do Monstruoso Sensível pelo público infantil é o legado mais precioso dessa trajetória. Através das Oficinas de Monstros ministradas nas escolas, no espaço lúdico da Feira do Livro de Pelotas (2014) e na exposição Era uma vez, me encontrei com um imaginário fértil, ávido por partilhar invencionices, a conexão com as crianças foi imediata. A empolgação e o afeto com que me receberam, aderiram as minhas propostas e as desdobraram em brincadeiras e desenhos, foi surpreendente e emocionante. A experiência aliou o lúdico e o mitológico para ativar o sensível, queria encantar e conseguiu. Mutuamente. Acompanhar as crianças em um fazer que extrapola limites dados e ganha o corpo por inteiro, como o menino que veste o desenho/máscara e vira “monstrinho”, me abriu perspectivas para novas pesquisas, em âmbito acadêmico e artístico.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Cezar de; BASSETTO, Roger. *Os Sketchboks de Lourenço Mutarelli*. São Paulo: Editora Gráficos Burti, 2012.

ARISTÓTELES. *De generatione*. In: JEHA J; NASCIMENTO, L. Da Fabricação de Monstros. Belo Horizonte: Editora UFMG. 2009, p.21.

ARNESON, Dave; GIGAX Gary. *Dungeons & Dragons: Livro dos Monstros*. São Paulo: Devir, 2004.

BACHELARD, Gaston. *A Poética do Espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

_____. *A terra e os Devaneios da Vontade*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____. *A Poética do Devaneio*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

_____. *O Ar e os Sonhos*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

BARTHES, Roland. *Mitologias*. Rio de Janeiro: DIFEL, 2010.

BAUDELAIRE. *Prefácio*. In: POE, Edgar Allan. Contos de Imaginação e Mistério. São Paulo: Tordesilhas, 2012. p.15.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas*. Magia e Técnica, Arte e Política. 6 ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

BORGES, Jorge Luis. GUERRERO, Margarita. *Manual de Zoologia Fantástica*. México: Fondo de Cultura Económica, 1998.

BULFINCH, Thomas. *O livro de ouro da Mitologia: História de Deuses e Heróis*. 27ª Ed. R. Janeiro: Ediouro, 1998.

CALABRESE, Omar. *A Idade Neobarroca*. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1987.

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Cultrix, 1992.

CASARES, Adolfo; BORGES, Jorge Luis; O CAMPO, Silvina. *Antologia da Literatura Fantástica*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CASCUDO, Luis da Câmara. *Lendas Brasileiras para Jovens*. São Paulo: Global. 2 ed., 2006.

CHARRÉU, L. *Métodos Alternativos de Pesquisa na Universidade Contemporânea*. In: MARTINS, R; TOURINHO, I. Processos & Práticas de pesquisa em Cultura Visual & Educação. Santa Maria: Editora UFSM. 2013, P.109.

CORSO, Mário. *Monstruário*: Inventário de entidades de imaginários e de mitos brasileiros. 2ª ed. Porto Alegre: Tomo, 2004.

DA VINCI. *Tratado de Pintura*. In: GÓMEZ MOLINA. (coord.). Las Lecciones Del Dibujo. 5 ed. Madri: Cátedra, 2011.

DERDYK, Edith. *Entre ser um e ser mil*. O objeto livro e suas poéticas. São Paulo: Editora Senac, 2013.

_____. *Formas de pensar o Desenho*: desenvolvimento do grafismo infantil. 4 ed. Porto Alegre: Zouk, 2010.

DUARTE Jr., João Francisco. *O Sentido dos Sentidos - a educação (do) sensível*. Curitiba: Criar Edições, 2001.

_____. *A Montanha e o Videogame*. Escritos sobre Educação. Campinas. Papirus, 2010.

DURAND, Gilbert. *O Imaginário*. Ensaios acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: DIFEL, 1994.

DUVAL, Fernando. *Bivar-* Em busca de um animal que nunca existiu. Porto Alegre: Editora Projeto, 2013.

ECO, Umberto. *História da Feitura*. Rio de Janeiro, São Paulo: Record, 2007.

ELIADE, Mircea. *Mito e Realidade*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

GARCIA, Gilberto de Lima. *De “Monstros” e outros Seres humanos*. Pequena história sobre defeitos congênitos. Pelotas: Educat, 2002.

GRASSI, Ernesto. *Arte y mito*. Barcelona: Anthropos, 2012.

GRASSMANN, Marcello. *Coleção caderno de desenho Marcello Grassmann*. São Paulo: Editora Unicamp, 2010.

GÓMEZ MOLINA. (coord.). *Las Lecciones Del Dibujo*. 5 ed. Madri: Cátedra, 2011.

HAGEN, Rainer; HAGEN, Rose-Marie. *Francisco Goya*. Colonia: Taschen, 2003.

JUNIOR, Gonçalo. *Enciclopédia dos Monstros*. São Paulo: ediouro Publicações, 2008.

JEHA J; NASCIMENTO. *Da Fabricação de Monstros*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

KAYSER, Wolfgang. *O Grotesco*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

LOVECRAFT, Howard Phillips. *A sombra de Innsmouth*. São Paulo: Hedra, 2012.

_____. *O Chamado de Cthulhu e outros contos*. São Paulo: Hedra, 2012.

_____. *O Horror Sobrenatural em Literatura*. São Paulo: Editora Iluminuras, 2008.

POE, Edgar Allan. *Contos de Imaginação e Mistério*. São Paulo: Tordesilhas, 2012.

ROUSSEAU. Da Educação. In: DUARTE Jr., João Francisco. *O Sentido dos Sentidos - a educação (do) sensível*. Curitiba: Criar Edições, 2006, p.136.

RUBINFIEN, L. *Artforum*. In: SILVEIRA, Paulo. *A Página Violada: Da ternura à injúria na construção do livro de artista*. 2ª ed. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2001, p.109.

SALLES, Cecília. *Gesto Inacabado: processo de criação artística*. 5ª ed. São Paulo: Intermeios, 2011.

SANTOS, Theobaldo Miranda. *Lendas e Mitos do Brasil*. São Paulo: Edit. IBEP, 2013.

SCHLEE, Aldyr Garcia. *Lembranças de João Simões Lopes Neto*. Pelotas: Viena, 2010.

SILVEIRA, Paulo. *A Página Violada: Da ternura à injúria na construção do livro de artista*. 2ª ed. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2001.

TAVARES, Bráulio. *Sete Monstros Brasileiros*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2014.

TIBURI, Marcia; CHUÍ, Fernando. *Diálogos/Desenhos*. São Paulo: Editora Senac, 2010.

TUCHERMAN, Ieda. *Breve história do corpo e de seus monstros*. 3 Ed. Lisboa: Nova Veja, 2012.

Documentos eletrônicos:

BONDIA, Jorge Larrosa. *Notas sobre a experiência e o saber de experiência*. Revista. Brasileira. Educação. Rio de Janeiro, n. 19, abr. 2002. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782002000100003&lng=pt&nrm=iso. Acessado em: 03/12/2012.

CRUMB, Robert. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2013/08/1328878-robert-crumb-se-diz-constrangido-com-historias-reunidas-em-antologia.shtml>. Acessado em 14/10/2013.

CORREA, Walmor. Disponível em: <http://www.walmorcorrea.com.br/texto/imaginario-artistico-e-da-arte-em-walmor-correa/>. Acessado em: 23/09/2013.

DUCHAMP, Marcel. Disponível em: <http://ucca.org.cn/en/exhibition/duchamp/>. Acessado em 25/12/2013.

FRIERO. *Os livros nossos amigos*. In: BEZERRA, J. Ex-Líbris A marca de propriedade do livro, 2006. Disponível em: http://www.ceara.pro.br/acl/revistas/revistas/2006/ACL_2006_018_ex-libris_a_marca_de_propriedade_do_livro_-_Jose_Algusto_Bezerra.pdf. Acessado em 08/01/2015.

HOUAISS. *Grande Dicionário da Língua Portuguesa*. 2012 Disponível em: <http://houaiss.uol.com.br>. Acessado em 20/12/2013.

MACIEL Maria Esther. *De enciclopédias e Bestiários: Lugares incomuns*. Revista de letras. UFC. Disponível em: <http://www.revistadeletras.ufc.br/rl28Art08.pdf>. Acessado em: 15/07/2013.

MEIRA, Denise. *A Trajetória do Professor/Artista Franklin Cascaes: Notas de uma Pesquisa*. In: XXVI Simpósio Nacional de História, 2011, São Paulo. Anais eletrônicos. Disponível em: http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300921573_ARQUIVO_anpuh.pdf

RUFINO, José. Disponível em: <http://artebrasileirautfpr.wordpress.com/2013/04/19/jose-rufino-o-artista-da-memoria>. Acessado em: /02/01/2014.

RUFINO, José. Disponível em: <http://www.joserufino.com/site/wp-content/uploads/2011/04/Texto-Marcelo-Campos-Nausea.pdf>. Acessado em 23/06/2014.

VALERY, Paul. Disponível em: <http://educacao.uol.com.br/biografias/paul-valery.jhtm>. Acessado em: 21/06/2013.

Revistas:

Fangoria, Magazine nº178. New York: Starlog Group, Nov/1998.

