

VOLUME 17

DESEN
REDOS

POÉTICAS & ARTÍSTICAS PROCESSOS DE CRIAÇÃO

D O S S I Ê

Dossiê

**POÉTICAS ARTÍSTICAS e
PROCESSOS de CRIAÇÃO:
I Seminário de Pesquisa em Arte
da Linha B do PPGACV**

Manoela dos Anjos Afonso Rodrigues

Gazy Andraus

(organizadores)

Cegraf UFG

Revisão, Editoração e Impressão



VOLUME 17

Dossiê

**Poéticas Artísticas e Processos de Criação:
I Seminário de Pesquisa em Arte
da Linha B do PPGACV**

Manoela dos Anjos Afonso Rodrigues

Gazy Andraus

(organizadores)

Cegraf UFG

Revisão, Editoração e Impressão

Goiânia

2023

@2023, Gazy Andraus; Manoela dos Anjos Afonso Rodrigues

Este trabalho está licenciado com uma [Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional](#)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

Reitora: Angelita Pereira de Lima

Vice-Reitor: Jesiel Freitas Carvalho

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Felipe Terra Martins

Pró-Reitora de Pesquisa e Inovação: Helena Carasek

Pró-Reitora de Extensão e Cultura: Luana Cássia Miranda Ribeiro

Faculdade de Artes Visuais

Direção: Bráulio Vinícius Ferreira

Vice-direção: Cláudio Aleixo Rocha

Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual

Coordenação: Samuel José Gilbert de Jesus

Subcoordenação: Flávio Gomes de Oliveira

Núcleo Editorial da Faculdade de Artes Visuais/ UFG

Coordenação: Edvaldo de Goiás Pereira Pontes

Coleção Desenrêdos

Editora: Leda Maria de Barros Guimarães

Editor Adjunto: Gazy Andraus

Organizadores: Manoela dos Anjos Afonso Rodrigues
Gazy Andraus

Conselho Editorial : Afonso Medeiros - UFPA, Brasil; Rejane Coutinho - UNESP, Brasil; Lúcia Gouveia Pimentel - UFMG, Brasil; Maria das Vítórias Negreiros do Amaral - UFPE, Brasil; Apolline TorreGrosa of University of Geneva, Suíça; Gazy Andraus - UFG, Brasil; Raimundo Martins - UFG, Brasil; Rosana Horio Monteiro - UFG, Brasil; Jens Andermann - Universidade de Zurich, Suíça; Margarida Medeiros - Universidade Nova de Lisboa, Portugal; Gonzalo Leiva - Pontificia Universidad Católica de Chile, Chile; Consuelo Lins - UFRJ, Brasil; Alexandre Santos - UFRGS, Brasil; Daniela Kutschat Hanns - USP, Brasil; Etienne Samain - Unicamp, Brasil; Michel Poivert - Université Paris 1, Panthéon, Sorbonne, França; Judit Vidiella - Universidad de Gerona, Espanha.

Projeto gráfico: Cátia Ana Baldoino da Silva

Edvaldo de Goiás Pereira Pontes

Revisão: responsabilidade das/os autoras/es com acompanhamento dos organizadores.

Capa: Bruno de Abreu Mendonça

Diagramação: Edvaldo de Goiás Pereira Pontes

PPGACV
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
ARTE E CULTURA VISUAL

FAV
FACULDADE DE
ARTES VISUAIS



Faculdade de Artes Visuais – UFG

Secretaria de Pós-Graduação

Campus II, Setor Samambaia

Caixa Postal 131. 74001-970, Goiânia-GO-Brasil

Tel.: (62) 3521-1440 | arteeculturavisual.fav@ufg.br

Modo de acesso: culturavisual.fav.ufg.br

Os textos e imagens publicados neste volume são de responsabilidade dos respectivos autores e autoras.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) GPT/BC/UFG

D724 Dossiê : poéticas artísticas e processos de criação:
I Seminário de pesquisa em arte da linha B do
PPGACV [Ebook] / organizadores, Manoela dos
Anjos Afonso Rodrigues, Gazy Andraus. - Dados
eletrônicos (1 arquivo : PDF). - Goiânia : Cegraf
UFG, 2023.
(Coleção Desenredos ; v. 17)

Inclui bibliografia.
ISBN: 978-85-495-0737-2

1. Arte - Pesquisa. 2. Arte - Estudo e ensino. 3.
Congressos e convenções. I. Rodrigues, Manoela
dos Anjos Afonso. II. Andraus, Gazy. III. Coleção.

CDU:7:378

Bibliotecária responsável: Adriana Pereira de Aguiar / CRB1: 3172

SUMÁRIO

07 [Apresentação](#)

Manoela dos Anjos Afonso Rodrigues

19 [Enquanto o Diabo atenta...
brinca um CurtAforismo](#)

Léo Pimentel Souto

Edgar Franco

41 [Em busca do retrato do mal: deslocamentos e
percursos de uma pesquisa em artes](#)

Márcio Mário da Paixão Júnior

54 [HQs autorais de terror e horror hibridizadas a
partir da influência das HQs espanholas e Gekigá](#)

Cláudio Batista Dutra

72 [Caminhando pelo nevoeiro: investigação poética
dos processos de abstração nos quadrinhos](#)

Guilherme Lima Bruno E Silveira

- 91 [Dos \(Fan\)Zines aos Artazines](#)
Gazy Andraus
- 118 [A dimensão estética dos games](#)
Bruno de Abreu Mendonça
- 129 [MekHanTropia: autoconhecimento e criação transmídia em um panorama pandêmico de dispersões e dependência tecnológica](#)
Frederico Carvalho Felipe
Rosa Maria Berardo
- 156 [Contravisualidades do cinema nazista: o ontem, o hoje e o amanhã...](#)
Roberto Jimenes
Rosa Maria Berardo
- 213 [Processos de criação de documentário sobre mulheres que dirigem filmes em Goiás em meio a uma pandemia e uma crise mundial](#)
Naira Rosana Dias da Silva
Rosa Maria Berardo

- 239 [Goyania – outubro ou nada:
uma pesquisa em poéticas artísticas](#)
Uliana Duarte
- 257 [Processo de criação e expressão em gravura](#)
*José César Teatini de Souza Clímaco
(ZÈCÉSAR)*
- 284 [Econarrativas visuais: processos e abordagens
de uma prática artística](#)
Ingrid Costa Moreira
- 310 [Um artista no Planetário](#)
Matheus Ezequiel de Oliveira Meireles
- 331 [Das exúvias às ideias aladas:
notas sobre escrita, invenção e liberdade](#)
Manoela dos Anjos Afonso Rodrigues

Apresentação

Manoela dos Anjos Afonso Rodrigues

No dia 26 de junho de 2019, professores/as, mestrandos/as e doutorandos/as vinculados à Linha de Pesquisa (B) Poéticas Artísticas e Processos de Criação, do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual (PPGACV), reuniram-se na sala 40 da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG). O encontro se deu das 14h30 às 17h30, após um longo período sem que todos os integrantes da linha – discentes e docentes – estivessem juntos numa mesma reunião. Na pauta estavam os seguintes assuntos: breve apresentação das pesquisas artísticas em andamento, planejamento de dinâmicas para a condução das atividades em nosso grupo de pesquisa, bem como a definição de orientações gerais para o alinhamento da produção docente e discente na Linha B. A partir desse

encontro, criamos um grupo de *email* e reformulamos a descrição da linha, como consta abaixo:

Poéticas Artísticas e Processos de Criação - Investigação de cunho teórico-prático do fazer artístico e seus processos de criação. Pesquisa de técnicas, materiais e suportes na produção do trabalho artístico. Estudo e experimentação de articulações entre teorias, narrativas e linguagens na produção de poéticas artísticas, com ênfase nos processos de criação.

Tal movimento foi impulsionado pelo desejo de promover uma união das pessoas que integravam a Linha B naquele momento e, ao mesmo tempo, compreender os temas que nos eram comuns em meio às especificidades de nossas investigações e práticas artísticas. Estávamos buscando responder coletivamente aos esforços da coordenação do PPGACV, então sob a responsabilidade da professora Leda Maria de Barros Guimarães, que buscava nos preparar para a próxima avaliação quadrienal da CAPES com base nos novos critérios apresentados no Seminário de Meio Termo¹ realizado em Brasília, de 12 a 14 de agosto de 2019. Em outubro do mesmo ano, como parte desse processo, o PPGACV recebeu a visita da professora Lucia

1 O Seminário de Meio Termo foi organizado pela Coordenação de Área na CAPES e reuniu as coordenações dos programas de pós-graduação da área Artes, bem como representantes de suas associações nacionais, para apresentar o panorama dos PPGs de Artes no Sistema Nacional de Pós-Graduação. Disponível em: https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/documentos/avaliacao/REL_MEIO_TERMO_ARTES.pdf. Acesso em: 1 ago. 2022.

Gouvêa Pimentel (UFMG) com o objetivo de nos auxiliar na auto/avaliação e aprimoramento do Programa. Fomos compreendendo, internamente na Linha B, que para nos conhecermos melhor como grupo precisávamos criar zonas de contato entre nossos temas e modos de pesquisa.

Cada professor/a da Linha B foi então convidado/a a formular uma descrição de suas linhas de atuação e orientação no PPGACV. Ela deveria ser aderente à nova definição da linha de pesquisa Poéticas Artísticas e Processos de Criação de modo a nos fornecer elementos para uma reflexão mais profunda sobre quem éramos como grupo de artistas, professores/as e pesquisadores/as investigando seus assuntos no entrecruzamento da Arte com a Cultura Visual. Chegamos às seguintes definições das quatro linhas de investigação que compunham a Linha B naquele momento:²

1. *Narrativas Híbridas, Arte Sequencial & Transmídia*: coordenada pelo professor Edgar Franco, com o objetivo de investigar processos de criação e estudar articulações entre teorias, narrativas, linguagens, técnicas, materiais e suportes na produção de poéticas artísticas, com foco na geração e reflexão sobre narrativas transmídia e universos ficcionais em múltiplos suportes, do papel às hipermídias, com destaque para as HQs,

2. Atualmente, em setembro de 2022, existem mais duas linhas de investigação em nosso grupo de pesquisa: *Animação, bonecos e traquitanas*, coordenada pelo professor Flávio Gomes de Oliveira, e *Processos de criação, diversidade cultural e representatividade em Ilustrações, Animações, História em Quadrinhos e Humor Gráfico*, coordenada pelo professor Cláudio Aleixo Rocha.

HQtrônicas, HQforismos, quadrinhos expandidos, performances híbridas, video arte, web arte e instalação interativa.

2. *Representações audiovisuais sobre alteridade*: coordenada pela professora Rosa Maria Berardo, com o objetivo de investigar processos de criação e estudar articulações entre teorias, narrativas, linguagens, técnicas, materiais e suportes na produção de poéticas artísticas, com foco em representações audiovisuais sobre alteridade.
3. *Processos de Criação e Expressão em Gravura*: coordenada pelo professor Jose Cesar Teatini de Souza Clímaco, com o objetivo de investigar processos de criação e estudo de articulações entre teorias, narrativas, linguagens, técnicas, materiais e suportes na produção de poéticas artísticas, com foco no campo da gravura.
4. *Pesquisa Autobiográfica em Arte*: coordenada por mim, com o objetivo de investigar o uso de fontes e materiais biográficos e autobiográficos em pesquisas baseadas na prática artística que articulam teorias, narrativas, linguagens e técnicas diversas na constituição de poéticas artísticas e processos de criação em artes visuais, em diálogo com o campo dos estudos auto/biográficos.

A partir de tais definições e após visualizarmos como poderíamos nos organizar a partir delas, atualizamos nosso grupo de pesquisa no Diretório dos Grupos de Pesquisa no Brasil - CNPq³ e iniciamos uma conversa

3. dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/4897854350458006

em 22 de novembro de 2019, por *email*, sobre a possibilidade de enviarmos uma proposta de dossiê para a coleção *Desenrêdos*. A ideia inicial era propor uma publicação que reunisse reflexões e diálogos sobre o que estava a emergir dos processos de criação e das especificidades de nossos projetos poéticos. Essa ideia atravessou o ano como uma promessa para um trabalho coletivo a ser realizado em 2020. No entanto, com a pandemia da COVID-19 que paralisou as universidades brasileiras a partir de março, tivemos que nos reinventar em meio a tantas narrativas de morte.

No dia 25 de maio de 2020 nos reunimos, agora no modo *online*, para tentar retomar os trabalhos. Definimos algumas metas, tais como: Realizar um Seminário da Linha B para estudantes e professores/as apresentarem suas pesquisas; Realizar reuniões dos grupos de pesquisa de cada professor, como o *Cria_Ciber* (Criação e Ciberarte),⁴ liderado pelo professor Edgar Franco, e o Núcleo de Práticas Artísticas Autobiográficas – NuPAA,⁵ liderado por mim e pelo professor Odinaldo Costa; Publicar dossiês ligados à Linha B; Atrair mais pós-doutorandos/as para a nossa linha de pesquisa, bem como professores/as colaboradores/as para diversificar e expandir o alcance da Linha B quanto às linguagens artísticas investigadas; Estabelecer convênios com instituições nacionais e internacionais; Realizar ações *online* para mostrar os resultados artísticos das pesquisas de docentes e discentes da linha.

4 dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/7005136460864037

5 dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/6237544308757036

Em meio às dificuldades da pandemia, buscamos atender a algumas dessas metas. Na reunião do dia 22 de junho de 2020, *online*, das 9h às 10h, decidimos que realizaríamos o **I Seminário de Pesquisa em Arte – I SPA** nos dias 26 e 27 de novembro daquele ano. Definimos que o evento seria *online* e destinado apenas às pessoas vinculadas à Linha B, uma vez que o seu objetivo principal era fazer uma avaliação do que estávamos produzindo para, a partir daí, reconhecermos de forma mais efetiva quais seriam as nossas contribuições, como grupo de artistas pesquisadores/as, para o PPGACV. A abertura do evento contou com a palestra *Participante como amigo? Desemaranhando projetos de arte participativa no Ocidente*, com Romeo Gongora (Université du Québec à Montréal). No encerramento houve uma conversa com Carolina Bonfim (Université Libre de Bruxelles, ULB, Bélgica) intitulada *Como artistas fazem pesquisa? Sobre fazer e refletir arte (na universidade e fora dela)*. Entre esses dois momentos, aconteceram duas performances *online* – com Leo Pimentel⁶ e Frederico Carvalho Felipe⁷ – e uma série de apresentações orais que nos encheram de esperança num momento desafiador para a educação pública, para as artes e para a manutenção da vida em nosso país.

Uma de nossas tarefas na pós-produção do I SPA foi organizar uma publicação que reunisse as pesquisas apresentadas durante o evento.

6. Título da apresentação artística: Horror à linguagem alienada: uma ruidalização de pUnk[A]I_sUIUK

7. Título da apresentação artística: (RE)Existência (ANTI)MekHanTropia: sons, sombras e transmutações

Figura 1

Abertura do I SPA. Print de tela, 26/11/2020



Fonte: Arquivo pessoal.

Eis aqui, no presente dossiê da Coleção Desenrêdos, os textos que marcam esse precioso percurso de reorganização coletiva de nossa linha de pesquisa. Fomos movidos/as pelo desejo de estabelecermos pontos de interlocução cada vez mais profundos entre nós. Buscamos assim fortalecer também a pesquisa artística em nosso programa de pós-graduação, sabendo que o processo de autoavaliação de nossas ações não cessa aqui.

Este volume traz, na capa, uma imagem inspirada no projeto visual criado pelo doutorando Bruno de Abreu Mendonça especialmente para a divulgação do I SPA, à época. Quando sonhamos com este livro, nossa aposta inicial foi a de que conseguiríamos perceber alguns traços de nossa

identidade como linha de pesquisa ao olharmos para o conjunto de textos e visualidades produzidas e compartilhadas naqueles dias do seminário. Convidamos agora as leitoras e os leitores a buscarem conosco os elementos que ora nos unem, ora nos diferenciam, à medida que vamos construindo o nosso espaço comum.

No primeiro capítulo, *Enquanto o Diabo atenta... brinca um CurtAforismo*, Leo Pimentel Souto e Edgar Franco partem de uma ideia-chave de Jean-Luc Godard e, num exercício filosófico que expande as noções de forma e movimento, reconhecem o curtaforismo em questão como um ‘pêndulo poético-audiovisual’. No capítulo dois, *Em busca do retrato do mal: deslocamentos e percursos de uma pesquisa em artes*, Márcio Mário da Paixão Júnior discorre sobre os processos de criação e produção de um curta-metragem em desenho animado inspirado numa HQ do quadrinista Jayme Cortez, um dos expoentes dos quadrinhos de terror. Também imerso nos universos do terror e do horror, no capítulo três, intitulado *HQs Autorais de Terror e Horror hibridizadas a partir da influência das HQs espanholas e Gekigá*, Cláudio Batista Dutra apresenta seus processos de criação de HQs autorais inspiradas na arte de ilustradores de quadrinhos espanhóis e de autores brasileiros das décadas de 1970 e 1980.

Ainda no campo dos quadrinhos, em *Caminhando pelo nevoeiro: investigação poética dos processos de abstração nos quadrinhos*, Guilherme Lima Bruno e Silveira apresenta um trabalho que dialoga com diferentes lingua-

gens tais como os Quadrinhos Poéticos e Experimentais e o Poema/Processo, movendo-se assim no capítulo quatro para o território dos quadrinhos abstratos. Adentrando agora no mundo dos zines, no capítulo cinco, Gazy Andraus destaca a relevância acadêmica dos artezines enquanto nos faz perceber o caminho *Dos (Fan)Zines aos Artezines*, chamando a atenção para a dinamicidade do campo em vários países com seus eventos, trocas, constituição de acervos, publicação em periódicos e, em especial, a circulação de zines também no meio artístico.

Seguindo para o capítulo seis, intitulado *A dimensão estética dos games*, deparamo-nos com as reflexões de Bruno de Abreu Mendonça sobre as singularidades da experiência estética ao se jogar um *game*. Em seguida, ao transitar ainda pelo campo da tecnologia, chegamos ao capítulo sete *Mekhantropia: autoconhecimento e criação transmídia em um panorama pandêmico de dispersões e dependência tecnológica*, em que Frederico Carvalho Felipe e Rosa Maria Berardo abrem espaço para uma reflexão sobre a presença da tecnologia no cotidiano e os processos de criação de um universo ficcional autoral transmídia como forma de resistência colaborativa através da arte independente.

Em *Contravisualidades do cinema nazista: o ontem, o hoje e o amanhã...*, Roberto Jimenes e Rosa Berardo apresentam um recorte sobre o papel do cinema na Alemanha nazista e, a partir daí, refletem criticamente sobre o poder das imagens na construção da propaganda política, inclusive no con-

texto brasileiro. Depois, em *Processos de criação de um documentário sobre mulheres que dirigem filmes em Goiás em meio a uma pandemia e uma crise mundial*, Naira Rosana Dias da Silva discorre sobre os processos de realização de seu filme documentário enquanto busca saber mais sobre as especificidades da experiência de mulheres que coordenam as equipes de seus próprios filmes. Já Uliana Duarte, em *Goyania – outubro ou nada: uma pesquisa em Poéticas Artísticas*, convoca memórias e subjetividades ao escrever sobre os processos de criação envolvidos na produção de seu filme curta-metragem, apontando para práticas que enveredam pelos arquivos e pela montagem impulsionada por experiências pessoais vividas na cidade natal e das quais emergem reflexões não só ‘sobre’ a cidade, mas principalmente ocasionadas por ela.

A cidade também é um tema caro aos processos artísticos de José César Teatini de Souza Clímaco. No capítulo onze, *Processo de criação e expressão em gravura*, o autor explica que não busca representar a cidade, mas sim, discutir suas dimensões cultural, social e política por meio de uma pesquisa em poéticas visuais que se estende por mais de três décadas, convocando meios e procedimentos que vão do tradicional ao digital na gravura. Seguindo adiante, numa passagem das cidades às questões ambientais, Ingrid Costa Moreira apresenta seus processos de criação e nos mostra, no décimo segundo capítulo intitulado *Econarrativas visuais: processos e abordagens de uma prática artística*, como buscou articular os estudos autobiográficos, os

estudos decoloniais, os movimentos ecofeministas, a ecologia e o *design* ao percorrer os caminhos de uma investigação artística que busca outras formas de narrar a relação das pessoas com o que é vivo. No capítulo treze, *Um artista no Planetário*, Matheus Ezequiel de Oliveira Meireles reconhece em sua pesquisa o desejo de investigar processos de criação e poéticas artísticas que se situem no atravessamento da arte com a astronomia, promovendo assim uma sinergia entre diferentes áreas das ciências e ressaltando a importância das artes nos processos de divulgação científica e na construção de saberes. Finalmente, no capítulo quatorze, *Das exúvias às ideias aladas: notas sobre escrita, invenção e liberdade*, tomo a escrita como ato de invenção enquanto reflito sobre a pesquisa acadêmica e suas dinâmicas, constatando que a pesquisa em arte é movimento livre, complexo e transdisciplinar, como bem podemos observar nos textos e relatos apresentados nesta publicação.

Este livro, entre um vislumbre e outro, aponta para os caminhos que temos trilhado na pesquisa artística conduzida na linha de pesquisa Poéticas Artísticas e Processos de Criação, do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG. À medida que caminhamos, compreendemos mais uma e outra faceta do nosso devir coletivo. É uma alegria reconhecer que, hoje, no momento em que escrevo este texto, nosso grupo já apresenta novos contornos: mais companheiros e companheiras de percurso ingressaram na Linha B e outras/os estão por vir. Certa de que é na coletividade

que nos fortalecemos e existimos, deixo aqui o convite à leitura como um movimento de aproximação que abre passagens aos diálogos agregadores.

Setembro, 2022

Enquanto o Diabo atenta... brinca um CurtAforismo

Léo Pimentel Souto

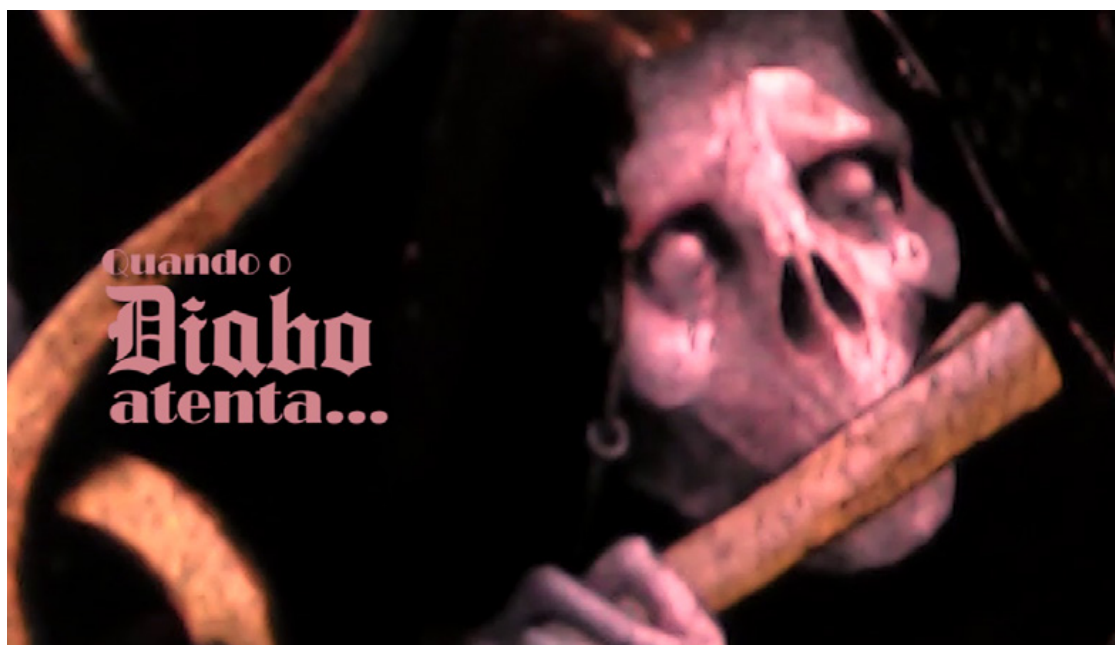
Edgar Franco

Epígrafe imagético/textual:

“quem não dialoga com seu demônio interior,

será devorado por ele”,

(<https://youtu.be/otNs0-Rvprg>)



ISBN: 978-85-495-0737-2

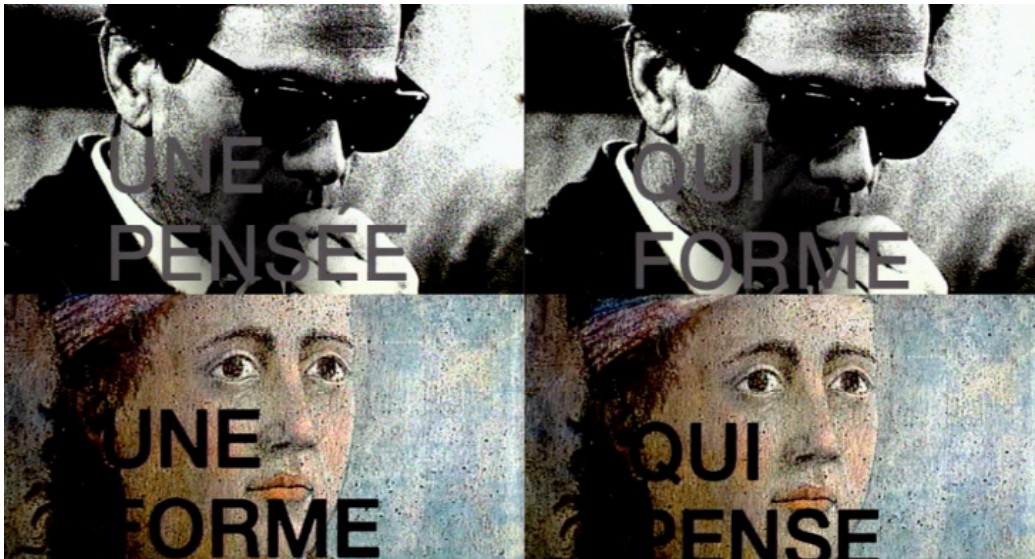
Gesto primeiro: pôr-se em movimento

Em *Histoire(s) du Cinéma*,¹ quando Jean-Luc Godard, em seu *Episode 3B: La réponse des formes. Une Image nouvelle*, se dedica a falar do cinema relacionado à época da Segunda Guerra Mundial, lança uma ideia bem desafiadora: “*Une pensée qui forme. Une forme qui pense*” (em tradução livre: “*Um pensamento que se forma. Uma forma que pensa*”). Não faremos aqui uma análise profunda do filme de Godard, para entender o que esse diretor precisamente quer dizer com tal ideia. Mas sim, iremos nos apropriar dessa ideia, para torná-la uma ferramenta heurística. No entanto, devemos alertar que esta nossa “apropriação”, mesmo que abertamente interessada, não abre mão da condição polissêmica e aberta dessa ideia lançada por Godard. Nosso tipo de “apropriação” não é daquele que visa reter para nós a propriedade da interpretação. Nossa intenção é “apropriar para libertar”. Dito isso, a partir dessa particular apropriação, nos aventuraremos rumo a um específico desdobramento que, desde tal, faremos, apenas para iniciar a presente conversa. Para fins epistemológicos, é importante também que mantenhamos em nossos pensamentos, a condição de que nossas reflexões não pretendem ser apenas críticas, mas antes de tudo, pretendem ser desestabilizadoras.

Pois bem, a ferramenta heurística que aqui criamos é a seguinte: Que

¹ Um dos mais complexos filmes de Jean-Luc Godard, onde ele examina a história do cinema criando uma concepção muito peculiar, tanto de História, quanto de Cinema. Realizado entre os anos de 1988 e 1998 com 266 minutos de filme.

Figuras 1 e 2 - «Une pensée qui forme une form qui pense» - Jean-Luc Godard



noção de “*forma que pensa*” (“*Une forme qui pense.*”), partindo dessa frase de Godard, nos interessa? Para ampliar nosso horizonte e, desde tal, poderemos conduzir nossas reflexões, os/as convido a passear, livre e errantemente, por um jardim dos caminhos que se bifurcam das noções de *formas*. Pois bem, sigamos. Seria a “*forma*” entendida pela Botânica, como nível? Ou seja, um pensamento que nivela; um nível que pensa? Se assim o for, estabeleceremos algum tipo de hierarquia? De classificação? De autoridade? Não, tal noção não nos interessa. Pois o que buscamos é destituir um determinado tipo de autoridade, e não validá-lo: a autoridade da especialização. Não somos, e nem pretendemos ser, especialistas em mídia alguma, muito menos nos dedicar a apenas uma única delas. Nossa obra se dispersa e se desdobra em várias delas; e por fim, se constrói como uma poética transmidiática. O nível ou a nivelção entre

mídias não nos interessa. A horizontalizamos em termos de uso expressivo. As costuramos entre si, como uma bela colcha de fuxico.

Teria a Filosofia da Linguagem uma noção de *forma* mais interessante para nós? Tal especificidade de Filosofia, em especial as reflexões de Peirce² e Saussure,³ pensa a *forma* como um dos funtivos de uma totalidade. Nem é preciso mais aprofundamento, isto já é o suficiente para não nos interessar ir por estas vias. Já que para nós a parte é tão complexa quanto o todo, mas não apenas como função. Mas, também, como jogo de força. A parte é força que joga com a força do todo. Em termos mais específicos, em um curtaforismo, a força de uma palavra joga com a força de um ruído que, logo, joga com a força da cena filmada, e todas “contrajogam” entre si.

Teria a Música, uma noção melhor para nos oferecer ou que nos interessaria a que nos apropriássemos dela? Para a Música a *forma* se dá como estrutura. Para nós, também não interessa tal noção. Pois não pretendemos fazer de nossas *formas* algum tipo de notação estrutural. Não faz parte das nossas pretensões fazê-la e, enquanto tal, aplicar na construção de curtaforismos. Estamos mais interessados em trazer à superfície formas intuitivas que se desdobram por vias até então não estabelecidas, como aquelas que acontecem em um improviso no Jazz, do que interessados em estabelecer

2 Charles Sanders Peirce (1839 – 1914) filósofo e linguista, considerado o pai da Semiótica, cujo interesse maior era estabelecer uma teoria geral da representação.

3 Ferdinand de Saussure (1857 – 1913) filósofo e linguista que propiciou que a Linguística se tornasse uma ciência autônoma.

formas estruturais para que dela surjam mais do mesmo. No entanto, não abrimos mão de estabelecer encaminhamentos, revisáveis e revogáveis, para que se reconheça, ou não, uma peça de audiovisual como um curtaforismo autêntico. Aqui é válido ressaltar que, um encaminhamento não é um caminho seguro, nem uma via bem pavimentada, mas sim é apontar para uma rede de caminhos que se bifurcam, que se encontram e/ou se distanciam uns dos outros, que são paralelo, mas que se encontram em alguma curva, etc. O importante aqui é ressaltar que também nos interessa abrir certas picadas para se caminhar por ele.

Seria a *forma* entendida pela Geometria, como figura, algo que nos forneceria melhores condições apropriativas para pensarmos por suas vias? Bom, aqui estamos bem perto, pois a figura, ou melhor dizendo, o ato de figurar, de imaginar (*imago*), nos é importante tanto visual quanto musicalmente. Compor uma cena para caber no ecrã da câmara, na pré-produção, depois intervir imageticamente no filmado, seja ou com legendas, ou com efeitos especiais, ou com colagens imagéticas, e ainda, lhe acrescentar sons, ruídos e falas, ou ainda, ser o silêncio o melhor me é elemento de figuração, de imaginação.

Por fim, sendo Godard mesmo, a tratar sobre o cinema, aqui há um bom encaminhamento para seguir. Teria esta mídia, outra concepção de *forma*, diferente das acima tratadas, já que sua condição de ser é o próprio movimento? Sim! Enfim, chegamos a uma noção que muito nos interessa!

Figura 3

L'Artiste - Jean-Luc Godard



Fonte: Frames do filme Histoire(s) du cinema de Jean-Luc Godard (2007)

Forma como movimento. Relembrando, “Une pensée qui forme. Une forme qui pense” (“Um pensamento que se forma. Uma forma que pensa”). Agora a resignificando: “um pensamento que se forma, enquanto se movimenta; uma forma em movimento que pensa”; ou ainda, “uma forma que, tão somente, em movimento, pensa”. Como nos filmes de suspense, guardemos essa ideia para mais adiante, a fim de que ela melhor se revele.

Gesto segundo: já em movimento

Com a ideia de “*uma forma que, tão somente, em movimento, pensa*” nos movimentemos mais um pouco. Já em movimento, partamos de outra provocação. E não diferentemente, que nos apropriaremos também para fins de reflexão e desestabilização. Desta vez, uma provocação pessimista shopenhauereana, cuja “*forma que, tão somente, em movimento, pensa*” vem da filosofia: “*Portanto, a vida oscila, como um pêndulo, da direita para a esquerda, do sofrimento para o aborrecimento: estes são os dois elementos de que ela mesma é feita, em suma.*” (SHOPENHAUER, §57, p. 103).

Um pêndulo é uma boa imagem/figura tanto para possíveis “rastros de vista”, já que pode nos servir, tanto como elemento de linguagem para filmagens, quanto para nos pôr a pensar, como, por exemplo, nos deixar levar pelos movimentos do conteúdo filmado. E sua oscilação, uma boa metáfora de movimento para pensarmos – podemos afirmar que, com ele, encontramos nossa “*uma forma que, tão somente, em movimento, pensa*”: pêndulo, balanço. E vida enquanto movimento pendular entre sofrimento e aborrecimento também – e aqui, encontramos nosso “*um pensamento que se forma, enquanto se movimenta*”: oscilação, balançar. Com esses dois encontros podemos afirmar que o pensamento que forma, tanto na construção deste presente artigo, quanto na construção poética de nosso curtaforismo “Quando o Diabo atenta” que lhe dá origem, é um pêndulo poético-audiovisual. Pêndulo este que oscila, não do sofrimento para o aborrecimento,

Figura 4

"quem não dialoga... com seu demônio interior... será devorado por ele"



Fonte: Colagem de frames do curtaforismo "Quando o diabo atenta..." (2018)

como na frase de Schopenhauer, não tão simples assim, mesmo que consideremos a criatividade uma força vital. Nosso pêndulo poético-audiovisual oscila, em vários níveis, entre a terminalidade e o niilismo. Já que é uma força vital que os colocam em movimento, e não para uma dualidade simplória como otimismo/pessimismo, mas sim para um duplo que representam dois tipos de fins. Duplo este que nos impulsiona a agir, a fazer algo com isso.

É a vitalidade, diante de toda terminalidade e pessimismo, que movimenta nossa poética-transmídia pendular. E tal nos é impulso porque vida é manter-se em movimento, e morte é nada mais do que estar imóvel. E assim, diferente do pêndulo simplório, nosso movimento pendular vital pode

ser rastreado até a fonte onde toda esta oscilação teve início: o aforismo do Ciberpajé: “*Quem não dialoga com seu demônio interior, será devorado por ele*”.

Período⁴ T1: o Aforismo III

O aforismo acima mencionado é uma das reflexões poético-filosóficas e iconoclastas, em forma aforismática, que integra as visões de mundo humana e pós-humanas do Ciberpajé, (aka. Edgar Franco). Em 2017, “*Quem não dialoga com seu demônio interior, será devorado por ele*”, tornou-se o *Aforismo III*.⁵ O que significa que se tornou a terceira faixa que compõe o décimo EP do projeto Ciberpajé,⁶ o Pós-quintessência.⁷ Tal transformação aconteceu via projeto pUNK[A]_sUIUk,⁸ convidado a participar do Pós-quintessência. EP este, cuja concepção se deu como celebração: o projeto Ciberpajé chegara ao décimo. Onde foram convidados os cinco primeiros projetos/musicistas que realizaram os primeiros EPs do projeto.

4 Período é uma grandeza matemática, dentro da equação do movimento pendular de um pêndulo simples, simbolizada por T, utilizada para representar o intervalo de tempo percorrido por um objeto. Ou seja, a trajetória percorrida por um objeto entre sua posição original e sua posição desde seu lançamento.

5 Que pode ser ouvida aqui: <https://lunarelabel.bandcamp.com/track/aforismo-iii-part-punk-al-suluk>

6 Projeto descrito na página 08 do artigo “Um CurtAforismo chamado Deus” (2018) dos mesmos autores do presente artigo.

7 O ep pode ser ouvido na íntegra no link: <https://lunarelabel.bandcamp.com/album/p-s-quintess-ncia>

8 Projeto ruidoso de Léo Pimentel, cujos ruídos têm a classe de ser Break[A]punK – *break* (ruptura) + [A] (anarquismo sonoro) + punk (musicalidade e política). Que pode ser melhor conhecido neste link: <https://soundcloud.com/punk-al-suluk>

Figura 5
Capa do ep Pós-Quintessência



Figura 6
Ciberpajé & pUnk[A]_sUIUk



Cada projeto/musicista criou uma de suas novas faixas. São cinco faixas das quais, cada uma tem a marca de quem a compôs. Os convidados foram: Each Second (SP), primeiro projeto a gravar um EP com o Ciberpajé, *A Invocação da Serpente*; Gorium (MT), gravou o segundo EP do projeto, *Lua Divinal*; pUNK[A]_sUIUk (Brasília), responsável pelo terceiro EP, *Heresia Cósmica*; Sergio Ferraz (PE), criador do quarto EP, *O Estratagema da Aranha*; e Alan Flexa (AP), autor do quinto EP, *Verdades Voláteis*.

O movimento pendular do aforismo oscila da luz à sombra – dualidade arquetípica para positivo e negativo. No entanto, oscilação que dá o conflito como irreduzível e inadiável. Um conflito arquetípico digno de qualquer herói, e heroína, trágicos. “*Quem não dialoga com seu demônio interior, será devorado por ele*” é propriamente uma argumentação aforismática trágica.

Ou seja, podemos transferir, *mutatis mutandis*, o que acontece no plano dos conceitos para o plano do perceptivo. Assim, podemos dizer que ele oscila do simbólico ao diabólico? Teologicamente se entende o *simbólico* como aquilo que gera unidade, que integra, que une. E o *diabólico*, seu oposto, ou seja, aquilo que divide, que separa, e não a personificação do mal. Assim entendendo, o *Aforismo III* parte seu movimento pendular desde aquilo que une (*synbolum*), o diálogo, indo ao que separa (*diabolum*), o mutismo com seu demônio interior (*daemon* – palavra grega que diz respeito às afetações humanas de corpo e espírito, podendo ser “bom” ou “mal”), volta ao que une, não-querer ser devorado, e assim continua seu movimento.

“*Quem não dialoga* (oscilação entre o diálogo e o mutismo ou entre a conversação e a conversa fiada) *com seu demônio interior* [oscilação entre a eudaimonia (grega) e o endemoniado (cristão)], *será devorado por ele* [oscilação entre “ser presa” (terminalidade) e a “antropofagia” (transformação oswaldiana⁹)]. Pois bem, como anteriormente dissemos, sobre guardar suspense, a revelação já está bem delineada: nossa ferramenta heurística, aqui forjada com a ajuda indireta de Godard e de Schopenhauer, é a forma-pêndulo de um pensamento que oscila, por impulso da vitalidade, da terminalidade ao niilismo. Eis a chave para adentrar os caminhos que se bifurcam tanto do presente texto, quanto do mencionado curtaforismo “Quando o diabo atenta”.

9 Movimento Antropofágico, fundado e teorizado por Oswald de Andrade na década de 1920.

Período T2: A “Ruidalização” do Aforismo III

Aceitado o convite para participar do Pós-quintessência, a musicalização, para o aforismo original tornar-se o *Aforismo III*. Do mesmo modo a “ruidalização” de pUNK[A]_sUIUk, também é pendular: oscila da doçura melódica armorial¹⁰ à batida acelerada da bateria punk;¹¹ dos ruídos eletrônicos cyberpunks¹² aos poderosos cantos indígenas destas terras de Pindorama; da voz, em recitação do aforismo feita por Ciberpajé, equalizada para ser ouvida claramente, à voz equalizada para arranhar os ouvidos.

Aqui se faz necessário abrimos um parênteses importante para quebrar um pequeno suspense referente ao parágrafo anterior: “Ruidalizar”, além de ser um processo de composição musical, desobediente e ruidosa, também é um processo político instrumental de uso de software livre e de apropriação antropofágica oswaldiana. Pois optar pela utilização de um software livre, no caso para edição de áudio, é pactuar com a filosofia e com a política da FSF (*Free Software Foundation* – Fundação para o Software Livre): os usuários desse tipo de programa de computador possuem aces-

10 Segundo o próprio Ariano Suassuna, um dos criadores do Movimento Armorial: “A Arte Armorial Brasileira é aquela que tem como traço comum principal a ligação com o espírito mágico dos ‘folhetos’ do Romanceiro Popular do Nordeste (Literatura de Cordel), com a Música de viola, rabeca ou pífano que acompanha seus ‘cantares’, e com a Xilogravura que ilustra suas capas, assim como com o espírito e a forma das Artes e espetáculos populares com esse mesmo Romanceiro relacionados”. (Ariano Suassuna, *Jornal da Semana, Recife, 20 de maio 1975*).

11 Para maiores informações sobre esse tipo de música: Gary Miller. 2018. Anarcho punk albums: the band’s story behind anarchist punk music. Hedgehog Productions: punkonline.co.uk.

12 <http://project.cyberpunk.ru/idb/music.html>

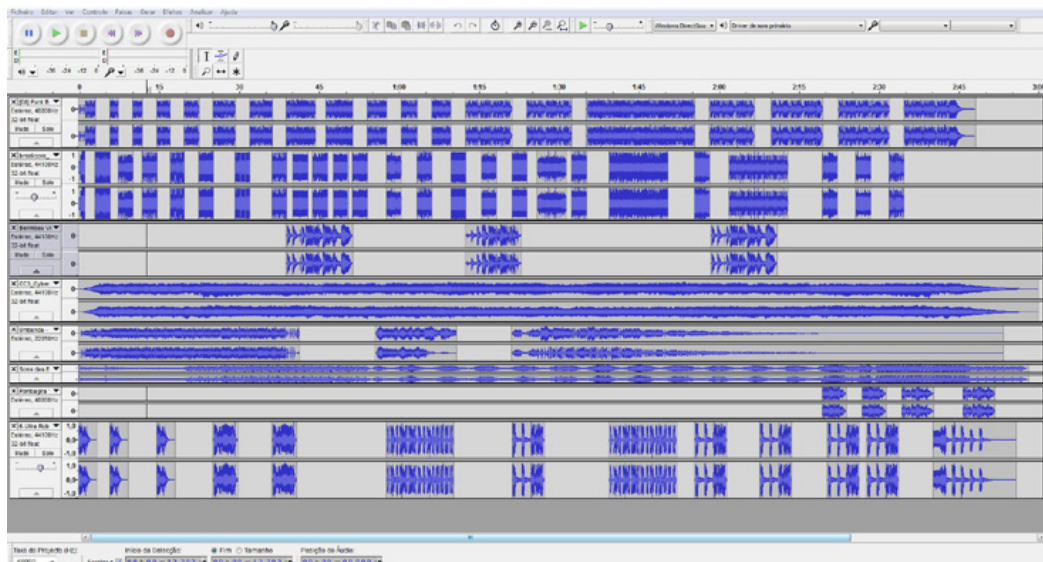
so livre ao seu código fonte de modo a poder executar, copiar e o redistribuir conforme as suas necessidades. E quanto à apropriação antropofágica oswaldiana da “*ruidalização*”, tal é um uso também político que questiona a propriedade privada sobre coisas imateriais, no caso, sobre sons. Tal prática serve para levantar a crítica e a desestabilização acerca dos processos criativos dentro da construção da chamada Cultura Livre – ver o debate “Copyfight: Pirataria e Cultura Livre”.¹³ Fecha-se aqui tal parênteses.

A “*ruidalização*” é uma espécie de negação desobediente da musicalidade: a música, tanto em seu conceito quanto em sua realidade sonora, não é de propriedade, nem da tradição passada de geração para geração, nem de músicos profissionais. É do tipo de uma desobediência que não tem os usuais temores em relação ao “relativismo”: a música é uma infinidade nada controlável de diversas posturas sonoras e até silenciosas. No presente caso ela se dá como um tipo de organização caótica de significados onde, tanto os elementos conceituais e não conceituais da música é contrária à razão da mercantilização – neste sentido ela é anarcopunk econômica e esteticamente. Pois seu poder sonoro se concentra em não admitir conciliação ao ponto de vista estético-político que visa a pureza da estrutura musical para fins de comercialização. Nem pureza, nem estrutura estéticas. É propriamente um jogo de que-

¹³ Debate que pode ser lido em <https://midiatatica.desarquivo.org/2010-2013/copyfight/>

Figura 7

Print de uma ruidalização via o software Audacity, por Léo Pimentel



Fonte: Acervo pessoal de Léo Pimentel

-bra-cabeças onde a composição não é resultado obediente de um criador, mas sim de uma desobediência de um decifrador engajado. Desse modo ao “ruidalizar”¹⁴ o aforismo original, para que este se torne o *Aforismo III*, pUNK[A] I_sUIUk nega o psicologismo musical tradicional, ou seja, não lhe atribui uma carga afetiva facilmente reconhecível, mas propõe um desconforto oscilante entre a diversidade de vozes polifônicas contida nos sons e nos ruídos.

A “ruidalização” resultante do *Aforismo III* faz dessa união algo que contesta o imaginário comum da criação de uma trilha sonora para “clima-

¹⁴ Toda minha ruidalização é realizada mediante o uso de softwares livres, como o Audacity, como toda a sua apropriação sonora está sob a licença de uso de um específico Copyfight chamado “Pirataria Libertária”.

Figura 8

Ciberpajé em sua longa estrada da vida



Fonte: Colagem de frames do curtaforismo "Quando o diabo atenta..." (2018)

tizar" um aforismo recitado. Ela opera como captações complementares de algum setor da existência que sempre carrega algo, tanto da construção/composição quanto da desconstrução/desfacelamento, que nunca pode ser pura captação estática. É movimento passional, como escreveu Bakunin em "A Reação na Alemanha" (1842): "a paixão pela destruição é uma paixão criativa". Tanto o conteúdo do *Aforismo III*, quanto sua ruidalização é mais uma rica relação interativa performática do que uma circularidade viciosa objetiva. Ambos partem de uma situação inicial de mal-estar no mundo. Ambos sentem a necessidade imperiosa de dar valor à vida que estamos vivendo. Dar um valor ao modo de como estamos levando a vida. E não ape-

Figura 9

“Este é o fim?”



Fonte: frame do curtaforismo “Quando o diabo atenta...” (2018)

nas aceitarmos que haja algum valor interno, intrínseco ou básico. Caso o aceitemos nos entregamos aos valores cujas existências se dão como poderosas forças de dominação. Nosso modo de dar valor não é absoluto, nem concludente. Ele se desenvolve como movimento pendular entre a concordância e a discordância. Ambos não servem ao consumo para consumidores de filosofia, poesia e música, já que ambos não apresentam algum tipo de consolação conceitual ou de abertura fácil de caminhos para “se viver melhor”. Ambos exigem paixão criativa, ou seja, destruir a comodidade de se levar a vida e a comodidade de ouvir música agradável aos ouvidos.

Período T3: A “Cinematização” do Aforismo III

Como encaminhamos, Léo Pimentel, Edgar Franco, e Luiz Fers, no artigo de autoria coletiva “Um CurtAforismo chamado Deus”¹⁵ (2018), um curtaforismo não é um curta-metragem, nem um videoclipe, nem uma videoarte, apesar de ter elementos destes que o compõe; é, antes de tudo, um aforismo fílmico. É aforismático por trazer a “brevidade” para o centro de nossa criação poético-audiovisual. E, assim sendo, seu funcionamento se caracteriza pela intensidade de nossa poética; funciona como *“um verdadeiro microcosmo de alta concentração de significados, de densidade das imagens e do som, rico em palavras, metáforas visuais e áudio que exige do espectador uma lentidão ao assistir e ao ouvir”*.

Cinematizar o *Aforismo III* (reflexão de Ciberpajé e ruidalização de pUnk[A]_sUIUk) necessita uma força vital a mais para impulsionar a oscilação de nosso pêndulo heurístico aqui criado: a coletivização da autoria e da criatividade – oscilação do eu-criativo ao nós-criativo. Já que neste momento, torná-lo uma peça de audiovisual, necessita-se de outros artistas e de colaborações outras, como logística, por exemplo, que vão da pré à pós-produção.

Na pré-produção o primeiro passo, bastante importante, é como criar uma narrativa visual sem que esta, meramente, ilustre a palavra e sua *“ruid-*

¹⁵ Publicado nos Anais do Semimário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: Fabricações e Acidentes Visuais. Goiânia, GO: 2018

lização” correspondente, e que esta última não se torne mera trilha sonora. Cada componente da narrativa visual deve ser levado em conta, como um elemento de linguagem, que consiga trazer à tona a mesma força expressiva original contida na palavra/reflexão quanto nos ruídos/*ruidalização* em questão. Tal passo foi dado pelo próprio Ciberpajé, cuja experiência em unir texto (aforismo) e imagem (HQ – histórias em quadrinhos) já é bem reconhecida em seus Hqforismos.¹⁶ Foi o próprio Ciberpajé que solucionou o que seria narrado visualmente. Deixando para Léo Pimentel e para Luiz Ferz a tarefa de conceber o que seria filmado e, como tal, se realizaria em termos de enquadramento e movimento de câmera, de modo a corresponder à narração visual proposta. Mas todo o processo foi construído coletivamente de modo também pendular: trocas de ideias oscilando da proposição individual à composição coletiva – oscilação que é jogo. Jogo como uma imagem de utopia que sugere a figura de uma criança em um balanço.

Agora chegamos à imagem clímax do suspense anunciado parágrafos atrás: a criança que balança! Mas sem qualquer tipo de infantilismo. A imagem da criança que balança é um devir, uma liberdade sem garantias, é estar livre sem se sustentar sobre nada, é o movimento de uma liberdade trágica, pois não mais pertence à sua trajetória passada, ou seja, ao seu passado mesmo, é sim um movimento que abre um novo começo. O balan-

16 Ver <https://www.facebook.com/pg/aforismosdociberpaje/photos/>

Figura 10

“A alegria de não ser devorado”



Fonte: frame do curtaforismo “Quando o diabo atenta...” (2018)

çar infantil, não infantilizado, é inauguração de um porvir indeterminado: é propriamente a experiência de uma novidade para além do que se passou; é transgressão rumo às invenções de outras ou novas possibilidades de se viver. Mas o diabo não está à espreita; ele é o outro da criança, é um falso adulto – a pessoa infantilizada que busca um mundo de providências que recompensa a obediência.

Finalizamos o CurtAforismo “Antes que o diabo atenta” balançando como uma criança. Balanço reviravolta. Balanço recomeço. Um balançar brincante. E como tal, não obstante, que não se dá sem ambiguidades. Seria uma resolução de um porvir ingênuo? Aquela ingenuidade que pensa o fu-

turo é sempre melhor do que o agora? Aquela que ama um mercado ávido de novidades? Seria uma resolução de um porvir irônico? Aquela ironia que pensar o futuro como uma ruptura do agora? Aquela que inova apenas para não dizer nada de novidade? Seria uma resolução de um porvir absoluto? Aquele absoluto que pensa o futuro como origem de todas as coisas? Aquele que se coloca suspenso acima do tempo e da história visando recomeçar? Pois bem, levando em consideração todas estas ambiguidades, o Ciberpajé, criança brincante, pendura a corda para se colocar como um agora fora do agora, isto é, como um agora inatual. O ciberpajé, criança brincante do referido curtAforismo, é, antes de tudo um agir intempestivo.

Referência

BAKUNIN, M. (1976). A reação na Alemanha. (E. A. Alvin, Ed.) *Cadernos Peninsulares, Nova Série, Ensaio 17*, p. 105-127.

SHOPENHAUER, A. (2003). *O mundo como vontade e representação*. Lisboa: Editora Rés.

TIBURI, M. (2013). *Diálogo|Cinema*. São Paulo: Editora Senac.

Léo Pimentel Souto é o Amante:|:da:|:heresia, filósofo/artista transmídia, mestre em Filosofia pela UnB, ativista punk[A]hacker e doutorando do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG.

E-mail: amantedaheresia@gmail.com

Edgar Franc é o Ciberpajé, artista transmídia, pós-doutor em arte e tecnociência pela UnB, doutor em artes pela USP, mestre em multimeios pela Unicamp, e professor permanente do Programa de Pós-graduação – mestrado e doutorado – em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG.

E-mail: ciberpaje@gmail.com

Em busca do retrato do mal: deslocamentos e percursos de uma pesquisa *em artes*

Márcio Mário da Paixão Júnior

O projeto de doutorado *O retrato do mal e as adaptações de histórias em quadrinhos de terror brasileiras para animação* é fruto direto de um processo criativo particular desenvolvido por mim anteriormente ao papel de pesquisador acadêmico aqui desempenhado. Falar em primeira pessoa torna-se, nestas circunstâncias, um critério de rigor, ao contrário do que supostamente possa parecer. Tendo isto em perspectiva, duas linguagens me são especialmente caras, principalmente em suas encarnações nacionais: as histórias em quadrinhos (também chamadas HQs) e a animação.

O terror é dos mais marcantes gêneros brasileiros de HQ. Conforme atesta o Professor Álvaro de Moya em seu livro *História da história em quadrinhos* (MOYA, 1996, p. 192), em virtude do macartismo, na década de 1950 as editoras

norte-americanas foram obrigadas a cessar sua produção de quadrinhos de terror, que eram renegociadas a baixos preços para republicação em outros países, inclusive o Brasil – o que gerava uma concorrência desleal com a produção nacional. A demanda existente pelo gênero fez florescer, entre os anos 50 e 60, uma geração de grandes quadrinistas, que trouxeram abordagens artísticas únicas e originais, genuinamente brasileiras. São nomes como Nico Rosso, Flavio Colin, Rubens Lucchetti, Julio Shimamoto e Jayme Cortez. Os estertores deste ciclo se deram na virada dos anos 1980/1990, quando as derradeiras revistas das editoras paulistas Press e D-Arte foram vitimadas, entre outros fatores, pela crise econômica que então varria o país. Hoje, todavia, os autores deste período são, em certa medida, desconhecidos do grande público, posto que os quadrinhos norte-americanos reassumiram sua posição hegemônica no mercado nacional, agora também ladeados pelo mangá japonês.

Os gibis de terror brasileiros apresentavam como característica editorial a publicação de histórias curtas com desfechos surpreendentes, similares a contos – herança de seus predecessores norte-americanos. A opção pela impressão em preto e branco, por sua vez, se dava em virtude dos custos mais baixos de produção. Tais limites gráficos e editoriais terminaram por se converter em um campo de excelência para os quadrinistas nacionais. Artistas como Colin, Shimamoto e Cortez tornaram-se mestres nesta seara, tanto por sua capacidade de síntese, quanto pelo desenvolvimento de

estilos absolutamente pessoais que não encontram contraparte em outros países do mundo. Ao longo de quase quatro décadas, um conjunto de pequenas obras-primas foi produzido no gênero.

As narrativas breves e a originalidade gráfica das HQs de terror nacionais sempre me pareceram vocacionadas à sua adaptação para animações de curta-metragem. Diante disso, a produção poética proposta para o doutorado é justamente a adaptação para animação de *O retrato do mal*, um dos maiores clássicos das histórias em quadrinhos nacionais, de autoria do artista luso-brasileiro Jayme Cortez (1926 – 1987).

Concebido em preto e branco e com expectativa de 06 (seis) minutos de duração, o filme será realizado dentro das clássicas técnicas de animação em 2D, visando resguardar a complexa abordagem gráfica utilizada por Jayme Cortez na história em quadrinhos original.

O roteiro de *O retrato do mal* trata da obsessiva busca do pintor medieval Gascon em criar a obra-prima absoluta do horror. Atingindo seu intento, o poder da tela acaba por invocar o Demônio, que surge oferecendo um pacto ao artista. Arrependido, Gascon prefere destruir o quadro a perder a própria alma.

Na HQ original, Jayme Cortez lança mão de sua excelência gráfica para retratar Gascon e seu universo em uma abordagem eminentemente barroca, de acordo com a ambientação histórica e geográfica da narrativa. O preciso uso de hachuras, tramas de traços e da técnica *chiaroscuro*

Figuras 1 e 2

O barroco e a *art nouveau* em *O retrato do mal*, de Jayme Cortez



Fontes: CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

confere imageticamente densidade e tensão à trama. A representação do Demônio, por sua vez, adota o estilo *art nouveau*, fluido e sinuoso, onde brumas, chamas e vestimentas se misturam ao próprio personagem, criando uma atmosfera etérea e fantasmagórica. À medida que a narrativa avança, ocorre uma fusão gráfica entre os dois estilos, evidenciando o embate entre Gascon e o Demônio.

A premissa estética do curta *O retrato do mal* é buscar ao máximo reproduzir a sofisticação gráfica utilizada por Cortez em sua HQ. O que se pretende com o filme é que o estilo gráfico de Jayme Cortez – considerado

por muitos especialistas como um dos maiores nomes da História dos quadinhos brasileiros – seja reproduzido na animação.

Assim, a pesquisa desenvolve-se em duas direções opostas e complementares: o pensamento estruturado da consciência e um afrouxamento das estruturas inconscientes. A superfície e a profundidade, consciência e inconsciência, estabelecem, durante a pesquisa, um processo dialético, efetuando trocas na elaboração de procedimentos, na pesquisa com materiais, na execução de técnicas, na reflexão e na produção textual. (REY, 2002)

Tomo aqui o conceito de pesquisa em arte nos termos estabelecidos por Sandra Rey em seu artigo *Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes*, de 2002. Nele, a autora nomeia “pesquisa em arte aquela realizada pelo artista-pesquisador a partir do processo de instauração de seu trabalho (...)” (REY, 2002) Ou seja, na pesquisa em arte a obra está em pleno processo de construção. Já na pesquisa sobre arte temos a investigação de teóricos, críticos e historiadores sobre uma obra dada, finalizada.

Nascido em Portugal em 1926, antes mesmo de completar 20 anos de idade Jayme Cortez já trabalhava ao lado de um dos gigantes dos quadinhos portugueses (e mundiais): Eduardo Teixeira Coelho. Em 1947 chega ao Brasil, onde começa a atuar na *Gazeta Juvenil*. Quatro anos depois, é um dos

responsáveis pela Primeira Exposição Internacional de Quadrinhos, em São Paulo – reputada mundialmente como uma das pioneiras no gênero. Como quadrinista, capista e editor, passou por diversas editoras e estúdios do país, tais como La Selva, Outubro, Taika, Abril e Mauricio de Sousa. Em 1986, no Festival de Quadrinhos de Lucca, Itália, recebe o prestigiadíssimo prêmio Caran D’Ache por uma vida dedicada à ilustração.

A atuação de Cortez nem de longe se restringiu aos quadrinhos. Ilustrou centenas de livros. Na publicidade, foi diretor de arte da multinacional McCann Erickson. Criou inúmeros cartazes para o cinema brasileiro – onde, inclusive, trabalhou como ator. Lançou importantes obras técnicas sobre desenho e ilustração. Vítima de uma hemorragia, vem a óbito em 04 de julho de 1987.

Crás! era o nome da nova empreitada da Editora Abril no segmento das histórias em quadrinhos, em 1974. A proposta editorial era de uma revista mais sofisticada, em cores e formato magazine, nos moldes dos quadrinhos adultos então veiculados na Europa, como a francesa Pilote e a italiana Linus. Em seu primeiro número, com destaque na capa, é publicada pela primeira vez O retrato do mal, de Jayme Cortez. A HQ se tornaria um clássico dos quadrinhos brasileiros, com diversas reedições posteriores.

A curiosidade é que em 1961, pela Editora Outubro, Jayme Cortez havia apresentado uma primeira versão, com apenas três páginas, de O retrato do mal. A diferença de abordagem e estilo entre as duas HQs é notável.

A versão a ser adaptada para o curta-metragem em animação deriva, obviamente, daquela lançada em 1974. Todavia, procurar entender os processos criativos de Jayme Cortez com relação a esta(s) HQ(s) é fundamental para que a obra em questão (no caso, o filme) se instaure.

O retrato do mal, poética a ser produzida durante a pesquisa em arte aqui apresentada, é um curta-metragem que pretende mostrar, sob a linguagem da animação, a originalidade gráfica e riqueza narrativa de Jayme Cortez. Além disso, ele é o segundo curta daquilo que se propõe ser uma série de desenhos animados baseados em clássicos dos quadrinhos de terror brasileiros.

A primeira adaptação realizada com este propósito foi *O Ogro* (2011), baseada em HQ original de Julio Shimamoto, outro grande mestre das histórias em quadrinhos nacionais. Também buscando reproduzir na tela as características gráficas e narrativas dos quadrinhos de Shimamoto, *O Ogro* recebeu, até o momento, 16 prêmios.

O projeto é composto de duas frentes, imbricadas e não excludentes – afinal, trata-se de uma pesquisa em artes. De um lado temos a produção cinematográfica da animação. De outro, existe a investigação teórica a problematizar, dar sustentação e transformar a produção poética, ao mesmo tempo em que traz elementos para a compreensão do estado da arte das adaptações de HQs para a linguagem dos desenhos animados realizadas no Brasil.

Figuras 3 e 4

Respectivamente, o expressionismo em alto contraste de Shimamoto e as complexas tramas de hachuras de Jayme Cortez



Fontes: Respectivamente, SHIMAMOTO, J. in *Calafrio* nº 27, São Paulo: D-Arte, 1985 e CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

Surge então o grande desafio que norteará a produção do curta O retrato do mal: Como evocar o estilo visual de Jayme Cortez se este mesmo estilo traz grandes dificuldades ao seu processo de animação? As escolhas de métodos e abordagens para a produção do filme constituem um eixo fundamental deste projeto.

Falo com propriedade acerca das dificuldades de se adaptar O retrato do mal dos quadrinhos para a animação, buscando manter as características estilísticas de Jayme Cortez no trabalho. Entre janeiro e dezembro de 2014, junto a uma equipe de dez pessoas, produzi uma primeira versão do filme.

Fracasso. Retomar essa experiência pregressa é essencial à instauração do novo e definitivo filme que estou a produzir.

Se tomarmos um caminho errado, é preciso reconhecer o erro, voltar e retomar o bom caminho. A obra sairá acrescida, pois i (sic), guarda todos estes traços. O erro no processo de instauração da obra, não é engano: é aproximação. Errar é a dissipação das possibilidades da obra, apontando caminhos para aquela, ou talvez, para outras obras que virão. Duchamp, não sem ironia, estabelece seu “coeficiente de arte” na “distâncias entre a intenção do artista e a obra acabada”. (REY, 2002)

Referências

BAUER, W. B. e GASKELL, G. *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som*. Petrópolis: Vozes, 2002.

CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

_____. *Curso completo de desenho, 4 vols*. São Paulo: Divi Artística, s. d.

CULHANE, S. *Animation from script to screen*. New York: St. Martin's Press, 1990.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

FRANCO, E. “Histórias em Quadrinhos e Hipermissão: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração”, in: *Os Quadrinhos na Era Digital – HQtrônicas, webcomics e cultura participativa*. Lucio Luiz (org.), Nova Iguaçu: Marsupial, 2013, p. 15-34.

HALAS, J. e MANVELL, R. *Design in motion*. New York: Visual Communication Books, 1962.

LEITE, S. (org.). *Maldita animação brasileira*. Belo Horizonte: Favela é isso aí, 2015.

LUCENA JR., A. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2002.

MACHADO, A. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

McCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1994.

MORAES, F. *Jayme Cortez*. Disponível em: <<http://jaymecortez.blogspot.com.br/>>. Acessado em 09/06/2016.

MOYA, A. *História das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

MURRAY, J. H. “A TV Digital e os formatos emergentes de Ciberdrama”, in *Hamlet no Holodeck – o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp, 2003, p. 235 a 253.

NESTERIUK, S. *Dramaturgia de série de animação*. São Paulo: Animatv, 2011.

PAIXÃO JR., M. M. *Comiczst! Rock e quadrinhos: possibilidades de interface*. Goiânia: Contato Comunicação, 2015.

REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visu-

ais. In BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (org.) *O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas*. Porto Alegre: E. Universidade/UFRGS, 2002. p. 123-140. Disponível em: <https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/529/2022/03/BRITES-Blanca_-TESSLER-Elida-org-O-meio-como-ponto-zero-Por-uma-abordagem-metodologica-da-pesquisa-em-artes-visuais.pdf>. Acesso em: 10/05/2022.

RODRIGUES, T. *MEMO - a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014. Disponível em: <<http://memomagazine.com.br/>>. Acessado em em 10/06/2016.

_____. *MEMO - a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015. Disponível em: <<http://memomagazine.com.br/>>. Acessado em em 10/06/2016.

SHIMAMOTO, J. in *Calafrio nº 27*. São Paulo: D-Arte, 1985.

SILVA, N. *Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos*. Trabalho apresentado na INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação. NP 16 – História em Quadrinhos. Campo Grande: Intercom, 2001. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/145679190592438538598866043670438455063.pdf>>. Acessado em 10/05/2022.

SOLOMON, C. *Enchanted drawings: the history of animation*. New Jersey: Wings Books, 1994.

WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit - expanded edition*. London: Faber and Faber, 2009.

Márcio Mário da Paixão Júnior é produtor Cultural, Mestre em Comunicação (UnB) e doutorando em Arte e Cultura Visual (UFG). Sócio-fundador da Monstro Discos, MMarte Produções e Escola Goiana de Desenho Animado. Criador da CRASH – Mostra Internacional de Cinema Fantástico. Codirigiu *O Ogro* e *O Evangelho Segundo Tauba e Primal*. Autor do livro *COMICZZZT!* (2015). Roteirista da *graphic novel Cidade de Sangue* (2018). Em 2019 lançou *Com a Palavra* e a antologia de quadrinhos de Julio Shimamoto *O Ditador Frankenstein*.

E-mail: marciomechanics@hotmail.com

HQs autorais de terror e horror hibridizadas a partir da influência das HQs espanholas e Gekigá

Cláudio Batista Dutra

O presente artigo busca elucidar acerca da pesquisa sobre as influências que os quadrinhos espanhóis exerceram esteticamente sobre a produção de quadrinhos de terror feita no Brasil, assim como a narrativa obtida pela técnica de elementos fotográficos empregada pelos quadrinhistas japoneses de Gekigá, trazendo uma contraparte prática ao realizar HQs autorais que corroboram o aporte pesquisado. Ao se adotar o método de comparação de imagens na forma de pesquisa documental e levantamento de artigos, publicações e textos acadêmicos pertinente ao tema à luz de notáveis teóricos e artistas das áreas correlatas, verificar-se-á o objetivo pela análise e interpretação dos dados seguindo pela comparação de imagens e a reflexão a partir das fontes pesquisadas, ao mesmo tempo em que há uma parte prática corroborando à teoria, na produção de minhas HQs que

são hibridizações autorais a partir dos estilos citados. Essas reflexões teóricas têm como resultado a prática artística que se constituiu na produção poética de histórias em quadrinhos autorais, que mesclam estilos realistas a partir da estética espanhola de terror e horror com a linguagem fotográfica da narrativa Gekigá, promovendo mediante práticas narrativas, a fusão dessas influências resultando em uma produção de quadrinhos do gênero horror e terror que somou três HQs curtas para este trabalho de pesquisa.

Com diversos sinônimos, como: quadrinho independente, quadrinho alternativo, quadrinho *underground*, *graphic novel*, quadrinho artístico, quadrinho de vanguarda, *comic art*, gekigá, etc, o quadrinho autoral, no mundo ou aqui no Brasil, abre a porta para o experimental (muitas vezes publicado em fanzines, que são revistas independentes), também para o gênero poético-filosófico (2018), com processo estético e criativo ilimitado possibilitado pela ampla liberdade que se tem em sua elaboração.

Pela abrangente gama de possibilidades de explorar a produção artística que o quadrinho autoral nacional oferece, tanto estética quanto conceitualmente, a exemplos de artistas brasileiros, como: Mozart Couto, Shimamoto, Antônio Amaral, Edgar Franco, Gazy Andraus, Lourenço Mutarelli, Rodval Matias entre outros que, inclusive, produzem autoralmente em menor escala ou em publicações como *Spektro*, *Mestres do Terror*, *Calafrio*, *Metal Pesado*, *Brasilian Heavy Metal* e diversos fanzines, dentro desse viés vêm sendo produzidas por mim, a partir do processo de pesquisa teórica do mestrado, algu-

mas HQs que apresentam características que exploram algumas das diversas ferramentas possíveis, sejam pelas técnicas tradicionais ou atuais.

O questionamento levantado propõe uma busca por respostas em um caminho pouco explorado no Brasil, pois praticamente não se tem aqui uma produção teórica acadêmica abrangente sobre o assunto problematizado, ou seja, uma pesquisa a qual se refira às características estéticas das HQs espanholas de terror e horror e sua influência na produção, principalmente, no quadrinho criado no Brasil.

Neste sentido, a proposta de pesquisa sobre a presença de traços estéticos da arte quadrinhista espanhola nos trabalhos dos quadrinhos brasileiros, bem como a identificação de uma proposta de estilo que provavelmente tenha surgido em função de tal influência, se mostra importante a mim e a tantos outros quadrinhistas, enquanto produtores de desenhos e ilustrações de revistas de terror e outros gêneros, pois que nos utilizamos dessa linguagem que se construiu e se constrói ainda hoje, sobre este assunto ainda lacunoso a ser explorado.

Devido ao fato de que este artigo visa mostrar algumas etapas do percurso que fiz no processo de construção da dissertação¹ (DUTRA, 2020) para alcançar as formas de produção das HQs de minha autoria, adotarei a construção do texto na primeira pessoa do indicativo, pois mesmo que amplamente corroborado por quadrinhistas, teóricos e artistas, a descri-

¹ Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/11061>

Figura 1

Exemplo de desenho e arte-final com suas diferenças em um quadro da HQ O triângulo dos lobos



Fonte: Do autor.

ção de minha pesquisa e do meu processo criativo se faz melhor na forma subjetiva.

Para a parte concernente à minha produção, investigação do processo de criação e estudo de articulações entre teorias, narrativas, linguagens, técnicas, materiais e suportes na produção de poéticas artísticas de minha autoria, fiz a arte de três HQs, sendo uma concebida em parceria com o meu orientador Edgar Franco (Ciberpajé), que participou como autor da trama para que eu pudesse desenhar.

Antes de entrar na questão de execução dos trabalhos das HQs, faço uma breve explanação sobre a pesquisa acerca do material utilizado em sua produção. Fase importante, pois com o seu resultado pude alcançar êxito em obter efeitos coerentes com a linha de produção que eu almejava. Tanto na fase de desenho, quanto para a fase de acabamento (Figura 1), tive que

Figura 2

Momento de produção das HQs dessa dissertação

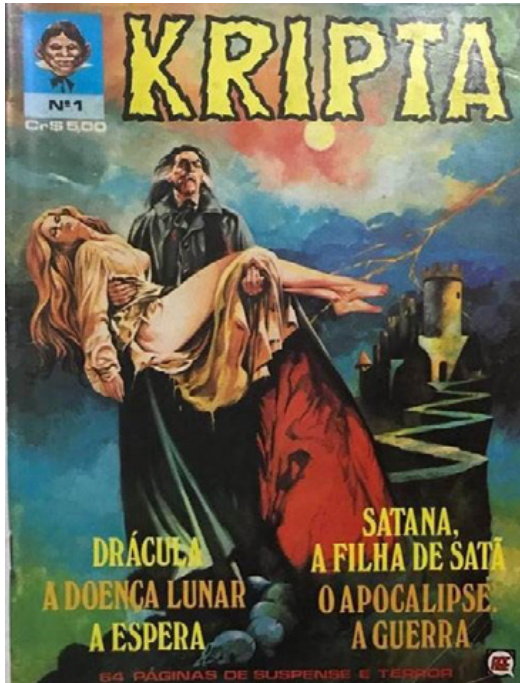


Fonte: Do autor.

fazer muita experimentação e pesquisa, me dando a liberdade de empregar diversas técnicas em uma mesma HQ, conforme a parte da história que se passa (Figura 2). Vale ressaltar que as pesquisas e experimentações sobre técnicas para essas HQs me tomaram quase tanto tempo quanto a parte de execução do trabalho.

Figura 3

Kripta revista de terror publicada no Brasil



Fonte: Kripta nº1, 1976.

Figura 4

Desenhos de Jose Ortiz



Fonte: Kripta nº7, 1977.

A respeito dessas técnicas e de outras muito importantes, foram inauguradas na fase Warren pelos quadrinhistas espanhóis, que apesar de seguirem os emaranhados do mercado editorial quadrinhístico vigentes na época, gozavam de uma boa autonomia criativa. Artistas como Luís García, Esteban Maroto, Victor De Lafuente, José Ortiz inovaram com muito sucesso nas revistas *Vampirella*, *Eerie* e *Creepy* e que no Brasil tivemos a oportunidade de conhecer suas artes através de publicações como *Kripta*, *Vampirella*, *Shock* e outras (Figuras 3 e 4).

Rodolfo Zalla, entre diversos quadrinhistas brasileiros, até publicar em suas lendárias *Calafrio* e *Mestres do Terror*, não havia feito uso de tais técnicas,

Figura 5

Arte de Mozart Couto



Fonte: *Mestres do Terror* nº 21, 1983.

Figura 6

Capa da revista *Spektro* com arte de J. Shimamoto



Fonte: *Spektro* nº 26, 1982.

iniciando a partir dos primeiros números das revistas em 1981. Participando dessas e outras publicações tupiniquim, como nas revistas *Spektro*, *Neuros* e *Sobrenatural* muitos artistas consagrados fizeram uso dessas técnicas, como Mozart Couto, Rubens Cordeiro, Salatiel, Eros Maichrowicz, Roberto Kussumoto, Cláudio Seto, Júlio Shimamoto, Zenival entre outros (Figura 5 e 6).

Diversos artistas brasileiros disseram que se sentiram inspirados em autores de HQs produzidas por artistas e escritores europeus, principalmente espanhóis. Tanto desenhistas, escritores e até ilustradores de capas

de revistas como *Spektro*, *Sobrenatural*, *Mestres do Terror*, *Pesadelo*, *Calafrio* etc., sofreram influência de maneira tal que mesmo se não confirmassem, daria para percebê-la. O *Almanaque dos Quadrinhos* de autoria de Rosa (2017, p. 78), menciona o salto qualitativo que o quadrinho nacional deu com a publicação das histórias da *Warren* norte-americana pela revista *Kripta* no Brasil a partir de 1976.

A modernização das agaquês aterrorizantes evoluía lentamente a cada ano, mas terminou por dar um salto qualitativo, por conta do lançamento brasileiro das (quase) novelas gráficas da *Warren* americana, através de *Kripta*, 3ª geração e *Shock*, da Rio Gráfica, entre 1976 e 1981, bem como pelas páginas de *Vampirella* (1977- 78), da Noblet (ROSA, 2017, p. 78).

Para a minha produção prática realizei uma pesquisa sobre o modo de representação gráfica realista com base na linguagem fotográfica. Neste caso, especificamente a fotografia é usada em uma HQ como forma de se obter uma imagem fiel, não como o hiper-realismo do método *Marvel* (como exemplo, na arte de Alex Ross) ou outro qualquer que adote a forma de decalcar a realidade através de uso de fotografia referencial, mas sim, como os quadrinhistas de Gekigá com sua maneira peculiar de representar cenários e pessoas em uma HQ. Essas representações são como se tudo estivesse atrás

Figura 7

Vagabond, Volume 15. Takehiko Inoue, 2004

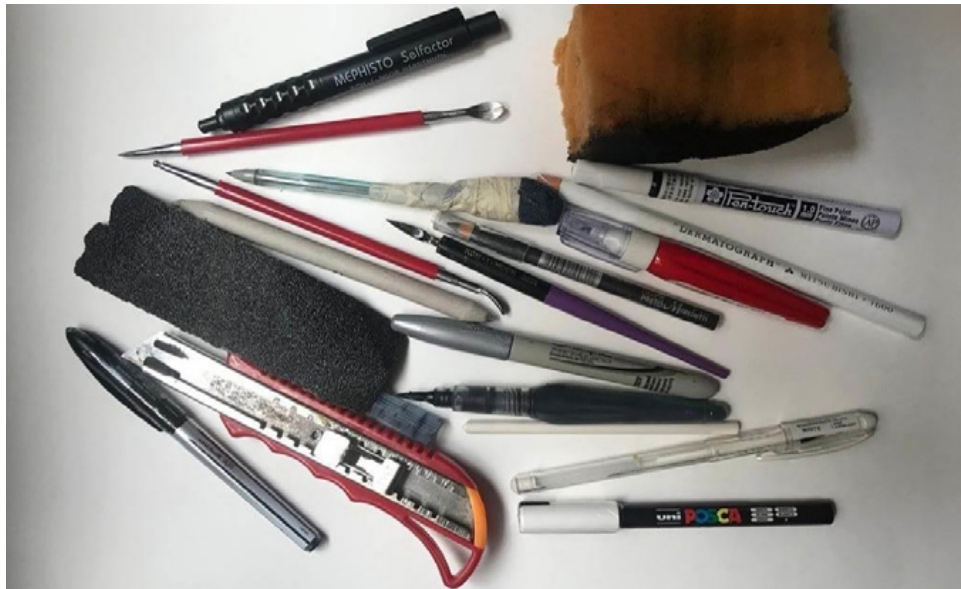


Fonte: Disponível em: <<https://www.pinterest.ca/pin/301670875035984333/>>

de uma câmera fotográfica (Figura 7), sob o efeito imagético que se tem ao fotografar algo, principalmente fazendo uso de um equipamento fotográfico profissional. Os quadrinistas japoneses incorporam essa metodologia visual de expressar em seus desenhos, não só o movimento, mas os efeitos ópticos de uma câmera fotográfica aprimorando o modo de interpretar essa cinestesia. Especialmente o gekigá com histórias dramáticas, realistas e sua postura

Figura 8

Parte do material empregado na produção das HQs dessa dissertação



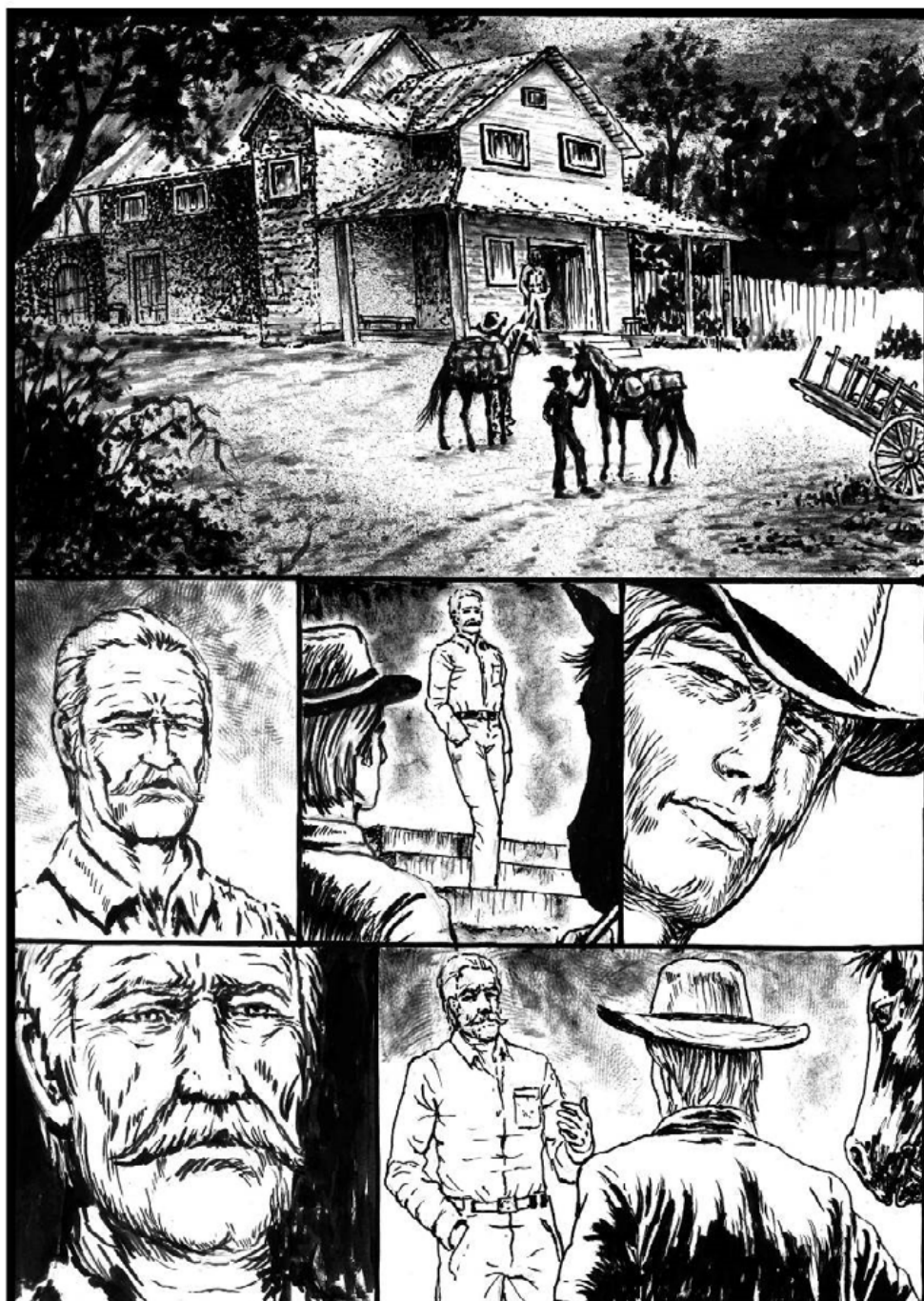
Fonte: Do autor.

autoral, construídas através de desenhos que remetem a um público adulto (LUYTEN, 2002), distantes da proposta de Osamu Tezuka que caricaturava seus personagens com olhos grandes e expressivos.

Na construção das HQs fiz um extenso trabalho de investigação e experimentação de material e técnicas que haviam sido usadas pelos quadrinhistas espanhóis enquanto trabalhavam para a editora estadunidense *Warren* nos anos de 1970 e 1980, procurando aproximar ao máximo seus efeitos estéticos. De forma experimental faço uso de técnicas de arte-final com o uso de ferramentas, algumas pouco convencionais (Figura 8) para obter ranhuras feitas com stilette ou lâmina de barbear, aplicação de nanquim com esponja, técnica da textura obtida da lixa sobre o papel, arranjos no

Figuras 9, 10, 11 e 12 - Amostras de páginas com técnicas variadas na produção das HQs dessa dissertação

Figura 9



Fontes: Do autor

Figura 10



Fontes: Do autor

Figura 11



Fontes: Do autor

Figura 12



Fontes: Do autor

Figura 13

Capa da revista Metal Fantasia



Fonte: Metal Fantasia nº1. Selo Múltiplo, Carangola - MG, 2020.

papel com boleador, superfície com giz de cera texturizada com lixa etc., que foram amplamente empregadas pelos citados artistas com a finalidade de causar um efeito de atmosfera de mistério e drama em suas histórias de terror e horror. Alguns exemplos do emprego dessas técnicas e de outras que surgiram de minhas próprias experiências nos desenhos das HQs podem ser vistos nas Figuras 9, 10 e 11.

Também, a partir da técnica de narrativa fotográfica Gekigá, pode ser vista a influência na minha arte no desenho na Figura 12.

A HQ *Vampiros*, idealizada em 2016 e que resolvi executar somente em 2020 empregando os elementos estéticos provenientes de minha pesquisa foi parte da publicação da revista *Metal Fantasia*, cuja capa é de minha autoria (Figura 13), publicada em setembro de 2020, pelo editor André Carim.

Assim, pode-se perceber nestas HQs, conforme explanado, uma certa hibridização dos quadrinhos autorais de terror e horror a partir da influência das HQs espanholas, e em especial, na minha arte, pode-se perceber a inserção de parte da estética da arte ilusória fotográfica do estilo Gekigá.

Considerações

Apesar de já vir produzindo HQs de horror desde 2014, publicadas na revista *Spektro* da editora *Ink Blood*, pude, por ocasião dessa pesquisa realizada através dessa dissertação de mestrado (DUTRA, 2020), aprofundar nas questões estéticas e de narrativas no roteiro que refletiram significativamente em meu trabalho. Olhando para trás, vejo as mudanças e diferenças, tanto estilísticas quanto expressivas que passaram a se manifestar em meus trabalhos.

Como pode ser observado nas HQs de minha autoria presentes parcialmente nesta análise, um ponto que se evidencia é o emprego de, se não

um trabalho razoavelmente realista, uma certa preocupação com a estética, uma beleza que caracteriza as cenas, objetos e corpos na sua forma natural, independentemente das preferências. Ora mais realistas, ora mais expressivos, tais quais as HQs de revistas de horror mencionadas ao longo da dissertação (espanholas, norte-americanas e principalmente brasileiras) com imagens e signos linguísticos se revezando no foco da atenção, complementando-se.

Sob o ponto de vista das HQs, o realismo da fotografia vai além da representação fiel de imagens, pois contém efeitos estéticos naturalistas que são perfeitamente aproveitados nas narrativas quadrinhísticas, tanto no esteticamente bem elaborado quadrinho espanhol quanto na representação de dramaticidades típicas do Gekigá. Nessas HQs procurei criar uma ambientação densa, típica de quadrinhos de horror e terror, elaborada com hachuras e efeitos de sombras pesadas, realismo estético que remetam ao quadrinho espanhol e brasileiros dos anos de 1970 e 1980, juntamente com a narrativa de expressão da linguagem fotográfica comum nos atuais Gekigás. Fiz uso de ferramentas imagéticas oriundas do mundo da fotografia como forma de obter mais coerência entre desenhos e conceitos, sejam eles ideias ou emoções, levando-se em conta a possibilidade de explorar o potencial das imagens nas HQs de terror e horror, sobretudo com a liberdade que os quadrinhos autorais possibilitam.

Referências

ANDRAUS, Gazy. As histórias em quadrinhos poético-filosóficas brasileiras: um estilo sui generis nascido nos fanzines. In: 5ª s jornadas internacionais de histórias em quadrinhos, 2018, São Paulo-SP. Anais eletrônicos [...]. São Paulo: ECA-USP. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais5asjornadas/q_linguagem/gazy_andraus.pdf. Acesso em: 15/04/2021.

DUTRA, Cláudio Batista. *ANÁLISE E APLICAÇÃO DO QUADRINHO AUTORAL DE HORROR E TERROR* [manuscrito] : Uma construção de estilo híbrido a partir de influências de desenhos de quadrinhos espanhóis da década de 1970 e narrativa Gekigá / Cláudio Batista Dutra. - 2020. 195 f.: il. Disponível em: <<http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/11061>> Para o PPGA-CV. Goiânia: UFG, 2020. Acessado em 15/04/2021.

LUYTEN, Sônia Bibe. Bate papo com Sonia Bibe Luyten. *Bate Papo UOL*. 2002. Disponível em: <<http://tc.batepapo.uol.com.br/convidados/arquivo/quadrinhos-e-humor/sonia-bibe-luyten-especialista-em-mangas.jhtm>> Acessado em 27/01/2020.

ROSA, Franco de. *Almanaque dos quadrinhos. Quadrinhos e super-heróis, uma cronologia de mais de 120 anos de história*. Editora Discovery publicações, 2017.

Cláudio Batista Dutra é anapolino, mestre em Arte e cultura visual pelo PPGACV da FAV/UFG, Formado em licenciatura Artes visuais pela FAV/UFG, Professor de arte pela rede estadual de ensino do estado de Goiás, Analista em cultura pela rede municipal de cultura da cidade de Anápolis. Quadrinhista, ilustrador e artista plástico.

E-mail: cgerabdhq@gmail.com



Caminhando pelo nevoeiro: investigação poética dos processos de abstração nos quadrinhos

Guilherme Lima Bruno E Silveira

Introdução

Os quadrinhos abstratos vem sendo produzidos de maneira dispersa ao longo de décadas e, nos últimos anos, essa produção tem criado um volume maior (MOLOTIU, 2009; RABIN, 2003), ainda que não se agrupe enquanto movimento ou gênero coeso. São trabalhos que partem da fragmentação visual da página para compor com formas, manchas ou linhas, sequências carregadas de tensão visual, ritmo e materialidade.

As discussões acerca desses quadrinhos estão longe de fechar um consenso: enquanto coletâneas que agrupam trabalhos de diversos autores delimitam algumas características do que seria um quadrinho abstrato – Molotiu (2009),

em sua coletânea inclui apenas trabalhos sem texto verbal e com raríssima presença de figuração. Outros trabalhos analisam essas HQs em um espectro maior, como Baetens (2011) que investiga a abstração em seu caráter processual, que pode ser encontrado em diversos níveis e no qual a narratividade (em sua existência ou inexistência) só se confirma durante a leitura. Nessa segunda investida, a abstração passa a ser vista como maneira de operar na linguagem dos quadrinhos, deixando em segundo plano a primazia da narrativa, mas ainda focada no processo, nos níveis de afastamento do convencional e suas relações possíveis.

Ao abranger a reflexão para a abstração enquanto processo (com diferentes intensidades), como faz Baetens, abre-se, a meu ver, uma potência maior do que a da regra restritiva permitiria. A partir desses pressupostos, a minha atenção se volta para as extrações, elipses e o que essas operações criam de tensões na linguagem quadrinhística: “Eis o que significa abstrato. *Abstractus*. Significa extrair. Extrai-se alguma coisa. O que se extrai na arte abstrata, no jazz e no simbolismo é a conexão” (MCLUHAN, 2005, p. 257), sem as conexões – ou ao menos parte delas – as páginas das HQs se tornam opacas e fazem emergir outras formas de fazer e olhar.

No âmbito específico dessa investigação, o que tenho buscado desenvolver é o registro das questões e relações levantadas pela criação instigada pelo contexto descrito acima, da linguagem não convencional

que busca relações mais distantes em diálogos não lineares. Essa criação se dá a partir de uma proposta inicial aberta a incômodos e vontades que se unem como guia para instaurar o ato formativo.

Venho observando livros e HQs que fraturam a coerência do modelo tradicional, propondo novas formas que exigem um confronto diferente entre a obra e o eu leitor; são esses momentos de leitura que mais me instigam e me impulsionam a criar – tanto referências artísticas, quanto as discussões teóricas são combustível para o fazer (REY, 1996). Vem daí o caminho que proponho para minha investigação: o diálogo entre os quadrinhos e os processos de abstração encontrados em diferentes territórios, em suas variadas potências e possibilidades.

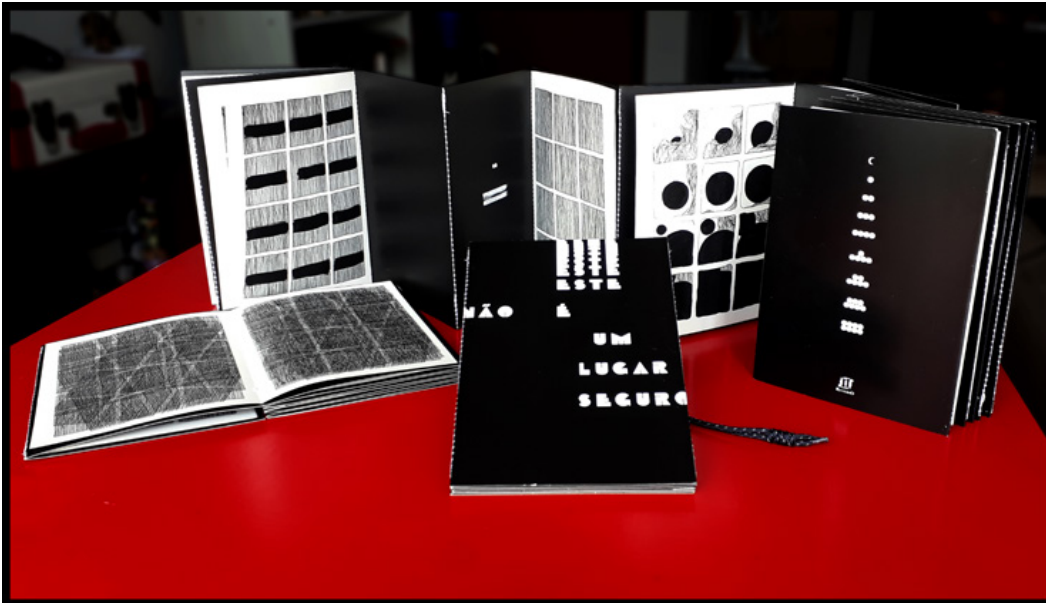
Exemplifico essas operações e atravessamentos a partir de três dos trabalhos que fazem parte da minha investigação de doutorado desenvolvido no programa de Arte e Cultura Visual da UFG. São três obras que operam diferentes conceitos e elementos dos quadrinhos: “Este não é um lugar seguro”; “Sem olhos ou Ecos de Maria” e “E daí?”.

Sobre a criação

O ato poético como profanação (AGAMBEN, 2007) seria a própria restituição da ação do fazer; seja do ócio, do lúdico, da imaginação em si mesma. Profanar é restituir, é retirar a aura da coisa e devolvê-la

Figura 1

“Este não é um lugar seguro”, 2019



Fonte: acervo pessoal.

ao uso cotidiano, ainda que de outra forma que não a originária. Compreendo que cada vez menos se dá espaço para a imaginação; cada vez menos é permitido ir além de si, porque, parece-me, esse além de si é normatizado, há o lugar certo e a forma certa de ir além em nossa sociedade – torna-se apenas uma experiência de consumo – fora disso a uma tentativa de impor a identidade de maneira sólida, gerando uma completa incoerência entre nossas vivências e afetos e o que parecemos simbolizar nos espaços sociais (físicos ou digitais).

Bourriaud discute algumas dessas questões em relação às artes no seu livro “Radicante” (2017). O autor aponta alguns problemas que

encontra na arte ao ver um enrijecimento identitário que, na forma como é posta em prática, gera pouco diálogo, o que é oposto à potência de um contato em rede. A proposta de Bourriaud é a de uma arte Radicante, que não se feche em uma única raiz, mas na conjunção e nos atravessamentos:

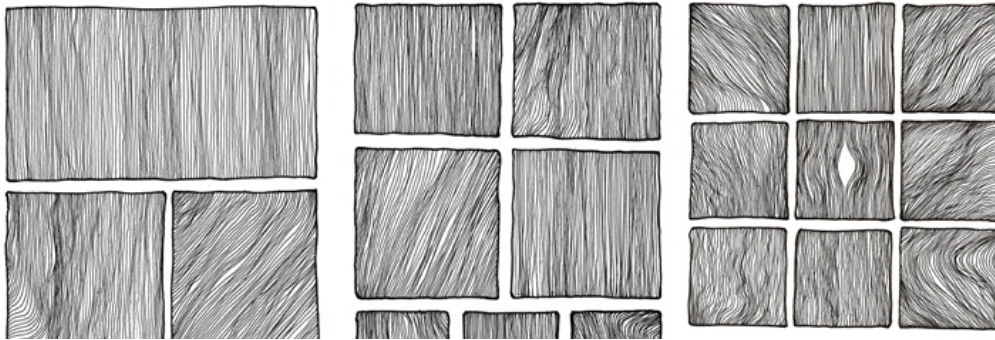
Ser radicante: pôr em cena, pôr em andamento as próprias raízes, em contextos e formatos heterogêneos; negar-lhes a virtude de definir por completo a nossa identidade; traduzir as ideias, transcodificar as imagens, transplantar os comportamentos, trocar mais do que impor (2017, p. 20).

Em um momento que muito se solicita empatia, ver o exercício da capacidade de imaginação ser restringido é um contrassenso a ser superado. Assim, acompanhar o estímulo de Bourriaud a não se definir rigidamente, trocar e criar uma arte que se utiliza de diferentes solos para se desenvolver, pode ser um exercício fértil.

Esses temas de criação e criatividade, de riqueza imaginativa estão contidas – e são a motivação central – na HQ “Este não é um lugar seguro”, finalizado em setembro de 2019 e publicado em novembro do mesmo ano pelo Selo Risco Impresso. Tenho pensado nas possibilidades de criar um trabalho que é exclusivamente centrado nas formas que surgi-

Figura 2

“Preto no preto, branco no branco”, 2012. Páginas da HQ



Fonte: Acervo pessoal.

ram em 2012 na minha produção, na HQ “Preto no preto, Branco no branco”. Nessa HQ a construção poética se dá a partir de questões como: precisamos de coerência narrativa e conclusão moral? O que é o sentido? Muito ligado a trabalhos de Laerte Coutinho, Edgar Franco e Gazy Andraus, comecei a me afastar da contação de histórias, para começar um processo de mais valor ao intuitivo visual, ora em tom mais poético, ora mais ensaístico, ora mais sensível ou plástico. Esse caminho me leva a elaborar melhor elementos não figurativos, em um trabalho de linhas que cria movimento e volume para a superfície. “E agora?”, pergunto no final de uma página (Figura 2). Afinal, o que vem depois? O que podemos falar sobre essa leitura (ou sobre essa visada)? Precisamos/conseguimos verbalizar tudo?

Três anos depois de criar a “Preto no preto, branco no branco”, publiquei a HQ “ZOOM”. Comento aqui, pois ela faz outra ponte para o desdobra-

Figura 3
"ZOOM", 2015



Fonte: acervo pessoal.

Figura 4

“Este não é um lugar seguro”, 2019. Páginas do capítulo inicial



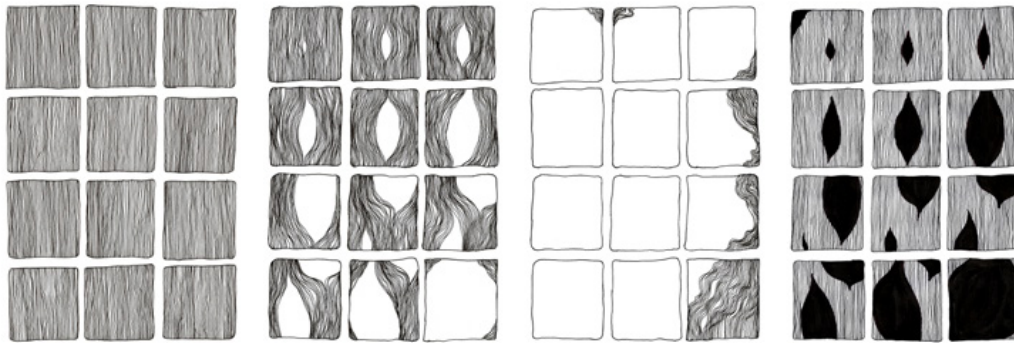
Fonte: acervo pessoal.

mento do meu processo. É uma HQ feita de maneira intuitiva, a narrativa presente é a narrativa do desenho, ou melhor, do desenhar. Uma forma “pede” a outra de certa maneira. Dentro das infinitas possibilidades, o trabalho intuitivo escolhe um dos caminhos e mergulha. Também pode voltar atrás, voltar à forma inicial para recomeçar. Assim se fez “ZOOM”, que, quando terminada não aceitava muito bem a forma da revista ou livro tradicionais, ela pedia uma possibilidade de ser olhada simultaneamente, por isso foi publicada no formato sanfona (Figura 3). Cito essa HQ porque foi a primeira vez que o meu fazer artístico se cruzava com um pensamento sobre o objeto em si, e também de um lado editor.

Em 2019, quando comecei a pensar o que viria a ser “Este não é um lugar seguro”, essas duas referências do meu próprio processo estavam latentes. A tensão entre bi e tridimensional, entre o estático e o movimento, são muito atrativos para mim. Mas o que fazer com aquelas

Figura 5

“Este não é um lugar seguro”, 2019. Páginas do terceiro capítulo



Fonte: acervo pessoal.

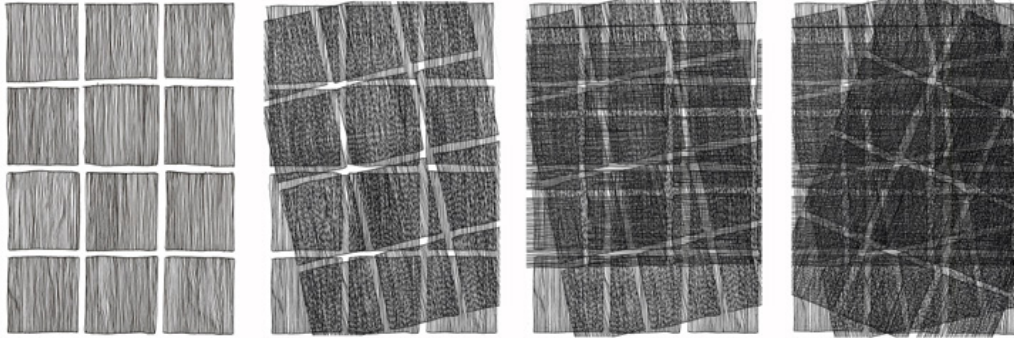
formas que já haviam encontrado espaço em “Preto no preto, branco no branco”? Qual entre as diversas possibilidades escolher? Escolhi todas.

“Este não é um lugar seguro” – concluída em agosto de 2019 e lançado em novembro do mesmo ano pelo Selo Risco Impresso – parte da seguinte operação: desenhei 8 páginas com 9 quadros cada. Todos os quadros preenchidos pelas linhas verticais (Figura 4).

Esse é o ponto de partida. Esse caderno (de 8 páginas) se repetirá, mas como modificações em cada uma das 8 páginas de cada caderno – exceção da primeira página que sempre permanece igual –, ao terminar, recomeço em outro caderno, uma nova alteração a partir da mesma base. Outro tipo de intervenção é feito nas próximas 8 páginas. Sobreposição, apagamento, distorção, extração, movimento, diferentes operações são realizadas a cada novo ciclo (Figuras 5 e 6). Mas quando termina?

Figura 6

“Este não é um lugar seguro”, 2019. Páginas do sexto capítulo



Fonte: acervo pessoal.

Não há fim para as possibilidades de criação. A solução foi criar um objeto-livro que fosse móvel e permitisse a leitura cíclica-infinita:¹ um sanfona-do que tem em cada dobra um desses “cadernos-possibilidades” (Figura 1).

Esse livro, que é HQ e zine e livro-objeto, é o lugar do incerto, do cruzamento de referências, da incapacidade de definição. Em face dessas questões é que decidi pelo título “Este não é um lugar seguro”. Ao mesmo tempo em que ele pode falar sobre o ato criativo, ele também aponta para outras possibilidades. A escolha por um título que fale de insegurança é a escolha por dar uma chave de leitura não somente estrutural, mas também política. Uma tentativa de conectar essa criação à vida social, tal qual buscavam os criadores do Poema-Processo, uma forma que em si mesma, nas rupturas que propõe, é também questionadora do mundo.

¹ Para visualizar melhor essa HQ-objeto: <https://www.youtube.com/watch?v=Z04NyzoY93w>

Figura 7

“Sem olhos...”, 2020. Possíveis capas



Fonte: acervo pessoal.

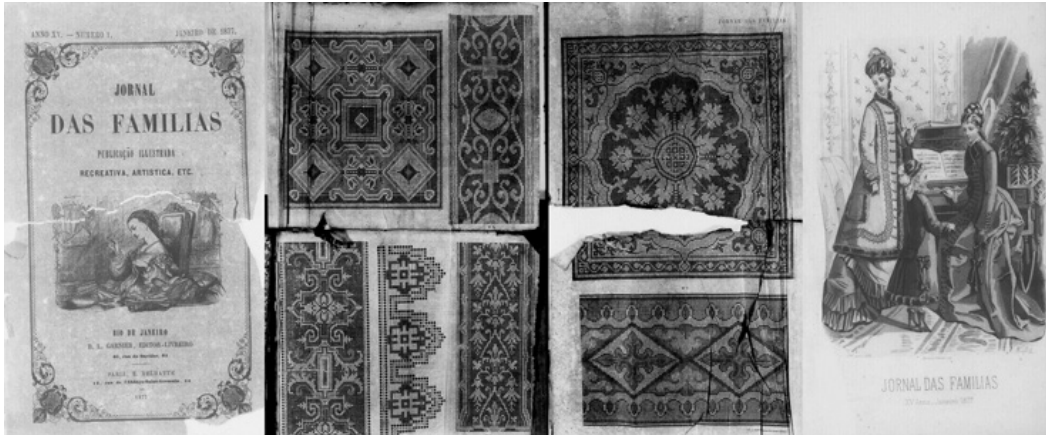
Sobre a leitura

Explorando um caminho bastante diferente do já trilhado em “Este não é um lugar seguro”, “Sem olhos ou Ecos de Maria” – concluído em 2020 e lançado na passagem entre dezembro de 2021 e janeiro de 2022 pelo Selo Risco Impresso – é uma criação que parte da minha leitura e crítica a um conto machadiano chamado “Sem olhos”. Esse conto em seu *mise en abyme* – narrativa que contém outras narrativas dentro de si –, disfarçada de narrativa de horror se mostra durante a leitura carregada de um forte tom moralizante. Seguindo a proposta do jornal em que foi publicado, entre 1976-77, o “Jornal das famílias”, um periódico conservador voltado às mulheres, tem, como pano de fundo, um discurso que mantém a mulher presa ao espaço que a sociedade dedica a ela,² reforçando as ideias de proteção masculina e obediência feminina.

2 Sobre esse tema: FREDERICI, S. *Calibã e a Bruxa: Mulheres, Corpos e Acumulação Primitiva*. Trad.:

Figura 8

Páginas do “Jornal das Famílias”



Fonte: Disponível em: <http://bndigital.bn.gov.br/hemeroteca-digital/>

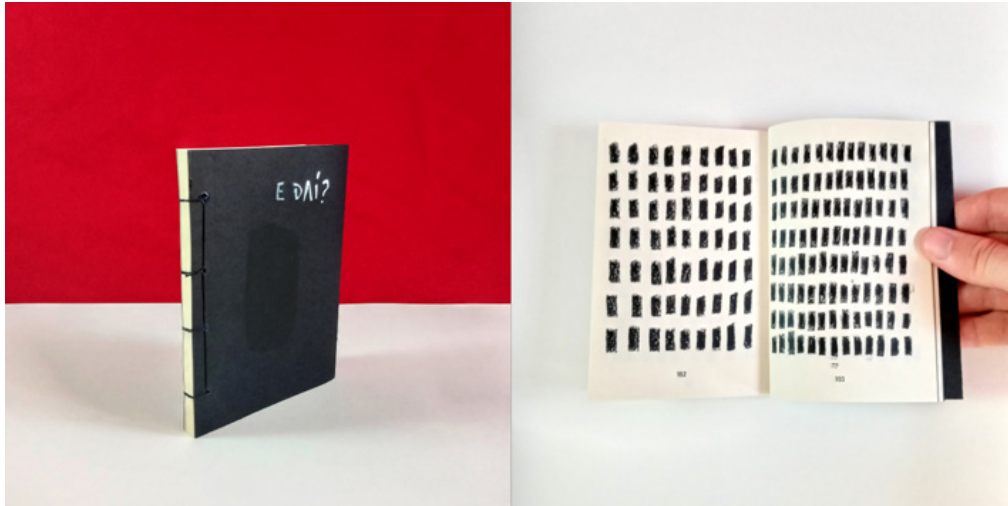
A partir do contexto, busquei como referência visual o próprio jornal oitocentista. Em um processo de apropriação e montagem, recortei digitalmente todas as imagens das três edições em que Machado publicou as partes do referido conto para compor as páginas (Figura 8).

Iniciei com um “prefácio poético”, intitulado “Atemporal” em que agrupei algumas obras de autoras brasileiras e trabalhei um exercício de apagamento acompanhado de legendas com datas que variam em um espectro de centenas de anos, assim como a própria ação social de apagamento do feminino (Figura 9). Restam apenas os olhos: a palavra-chave do conto original.

Olhos, olhar, e, no conto, o seu impedimento. Meu incômodo com a leitura do texto de Machado de Assis é a ameaça explícita à mulher que sai

Coletivo Sycorax. São Paulo: Elefante, 2019. WOLF, N. *O Mito da Beleza: Como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres*. Trad. Waldéa Barcellos. Rosa dos Tempos, 2018.

Figura 11
“E daí?”, 2020



Fonte: acervo pessoal.

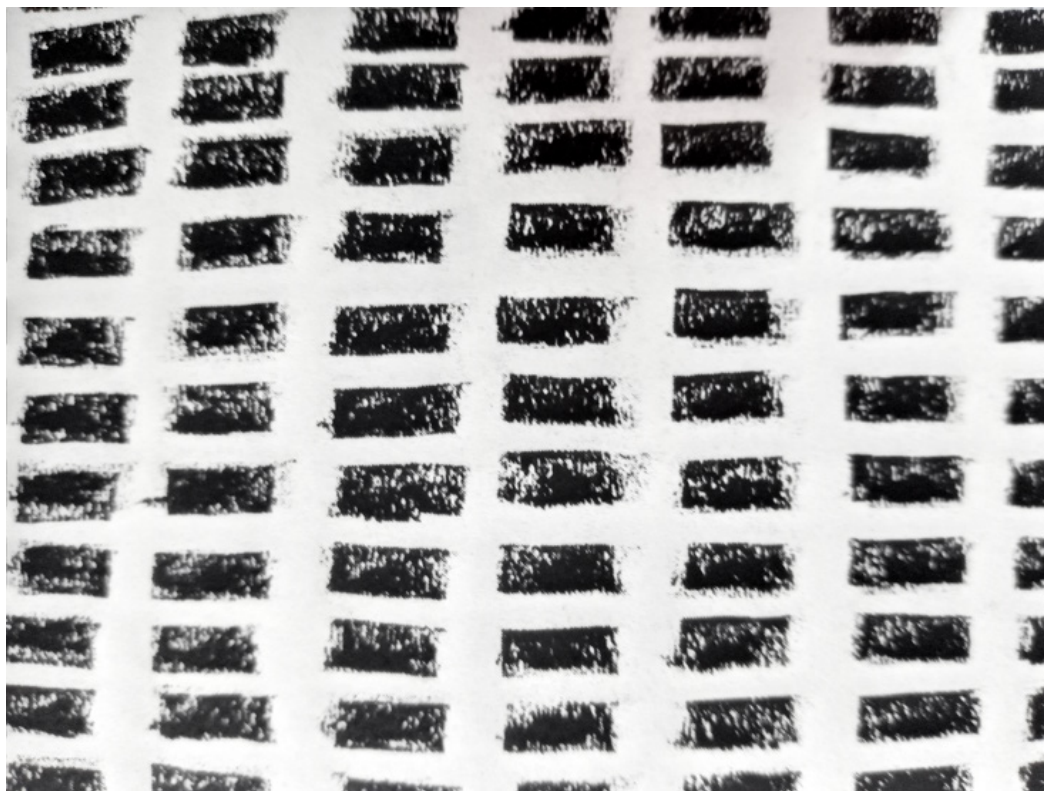
Sobre a vida

O terceiro trabalho – concluído em maio de 2020 e lançado em junho pelo Selo Risco Impresso – foi constituído por impulso a um sentimento de indignação e incredulidade quanto à situação político-sanitária do nosso país. Em 28 de abril de 2020, o Brasil ultrapassou o número de 5000 mortos por Covid-19 (no mesmo dia chegamos a 5080 mortos). A resposta do atual presidente quanto à situação foi um esdrúxulo: “E daí? Lamento. (...) Sou messias, mas não faço milagre”.³ O descaso dessa declaração, em um contexto de

3 A declaração pode ser vista no link: <https://g1.globo.com/politica/noticia/2020/04/28/e-dai-lamento-quer-que-eu-faca-o-que-diz-bolsonaro-sobre-mortes-por-coronavirus-no-brasil.ghtml>. Acesso em: 30/10/2020.

Figura 12

Detalhes de desenho para “E daí?”, 2020



Fonte: acervo pessoal.

naturalização da pandemia, misturado à desinformação e uma falta total de planejamento sanitário, levou-me a tentar criar algo que represasse em si essa avalanche de absurdos.

Eu já havia pensado algumas vezes em um quadrinho construído apenas de quadros negros, mas nunca o realizei por faltar algum elemento chave, parecia-me apenas um exercício formal com pouca dinâmica estética ou conceitual, não se enquadrava nos meus anseios. Encontrei o elemento nes-

Figura 13

Covas abertas em um cemitério de São Paulo



Fonte: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2020/04/23/covas-aumenta-capacidade-de-enterrados-em-sp-e-concentra-logistica-de-coronavirus-no-maior-cemiterio-da-america-latina.ghtml>

se contexto desolador: os quadros negros, que podem variar em ritmo (acelerando ou retardando-se), no contexto de uma doença que avança o país desenfreadamente, ganha um contorno político impossível antes. As relações que ela cria, os afetos que ela atravessa, carregam em si sensações diversas como luto e denúncia.

O desenho a carvão (Figura 12) de quadros negros nas páginas foi repetido até atingir 5.080 quadros – o mesmo número de mortes contabilizadas na data de início da produção.⁴ Algumas imagens de dezenas de covas

⁴ Passamos, em maio de 2021, dos 450.000 mortos e a naturalização dessa catástrofe é, cada vez mais, impossível de se compreender.

abertas também reforçam a ligação entre as minhas páginas e as novas e visualidades criadas nesse ano (Figura 13).

É interessante que essa experiência formativa chegou aos poucos em um objeto que se apresenta como o livro-objeto que Carrión descreve: “para entender e apreciar um livro da velha arte é necessário lê-lo completamente. Na nova arte você **não** precisa ler o livro inteiro. A leitura pode parar no momento em que se compreende a estrutura total do livro” (2011, p. 65).

A proposta de “E daí?” se enquadra na proposição de Carrión, faz parte de uma categoria de objetos artísticos que se impõem pela força do que representam, mais do que pela força de sua leitura hermenêutica. “Assim é “E daí?”, uma proposta quadrinhizante de abstração e protesto que pode ser compreendida enquanto objeto e não apenas como encadeamento de leitura estruturada do início ao fim como no livro tradicional. Uma HQ-caixão que tenta suportar dentro de si a incompreensão e a indignação com nosso estado sócio-político-sanitário.

No caminho

Os três livros aqui descritos são parte do corpo que compõe a minha investigação poética atual. Eles mantêm uma coerência experimental e poética entre si ao explicitarem meu interesse em produzir quadrinhos que explorem os mais diversos campos das artes (quadrinhísticas, visuais ou

literárias) não de forma alheia, mas de uma maneira que mantenha o diálogo com meu espaço, interesses e contextos socioculturais. As referências e diálogos permanecem heterogêneas, buscando soluções adequadas a cada ímpeto formativo. Uma produção radicante talvez?

Outros trabalhos estão em desenvolvimento, parcerias com outros autores de diferentes áreas, envolvendo quadrinhos, literatura, música e multimídias. Proponho, por tanto, um caminho que se dá pela experimentação, pelo “fazer fazendo”, buscando cavar pela terra fértil em diferentes direções, sem me fechar a um sentido único, mas sim buscando uma poética do fazer pelo ruído e pela dúvida, da presença e da ação que reage e dialoga com seu contexto, uma possível Poética da Opacidade.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. *Profanações*. Trad.: Selvino Assmann. São Paulo: Boi Tempo, 2007.

BAETENS, J. Abstraction in Comics. *SubStance*. Vol. 40, No. 1, Issue 124: Graphic Narratives and Narrative Theory, 2011. 94-113.

BOURRIAUD, Nicolas. *Radicante*. Trad.: Dorothée de Bruchard. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

CARRIÓN, Ulises. *A nova arte de fazer livros*. Trad.: Amir Cador. Belo Horizonte: C/Arte, 2011.

MCLUHAN, Marshall. A arte como sobrevivência na era eletrônica. In: *McLuhan por McLuhan*. Trad: Antonio Danesi. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

MIRZOEFFN. (2016). O direito a olhar. *ETD - Educação Temática Digital*, Vol. 18, No 4, 745-768.

MOLOTIU, A. **Abstract Comics**. Seattle: Fantagraphics, 2009.

RABIN, Ibn Al. La bande dessinée abstraite. In: *Bile Noire*, n. 13, Genebra: Atrabile, 2003. p. 57-72.

REY, Sandra. Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em Poéticas Visuais. In *Porto Alegre*. V. 7, n. 13. Porto Alegre, 1996.

Guilherme Lima Bruno E Silveira é professor do IFPR-Londrina. Doutor em Arte e Cultura Visual da UFG, linha de pesquisa Poéticas Artísticas e Processos de Criação. É mestre em Teoria Literária pela UNESP-Ibilce e graduado em Educação Artística na UNESP-Bauru. Como quadrinhista tem diversos trabalhos publicados, entre eles “Matéria Escura”, “Mergulho”, “Este não é um lugar seguro” e “E daí?”. Também é editor do Selo Risco Impresso. Site: guilhermesilveira.com.br.

E-mail: guilherme.silveira@ifpr.edu.br ;

Site: guilhermesilveira.com.br.

Dos (Fan)Zines aos Artezines

Gazy Andraus

Introduzine:

Zines e Artezines: A arte das publicações paratópicas

Os (ou as¹) fanzines são revistas manufaturadas, criadas desde 1929/30 por fãs da literatura de ficção científica (FC) nos Estados Unidos que inseriam

1 Não há uma regra gramatical de gênero obrigatória na tradução à língua portuguesa no Brasil ao neologismo “fanzine”. Muitos consideram tais revistas como no gênero masculino, mas outros as tratam no feminino, tal qual o gênero da palavra “revista”. É livre a opção, o que caracteriza mais ainda a liberdade neste tipo de publicação libertário-criativa. Porém, existe uma defesa em relação ao conceito original e seu significado, já que “magazine” (de onde deriva o termo “zine”, a partir de “fanzine”) significa, na língua portuguesa, tanto loja de departamentos como revista de publicação. No dicionário Aurélio - Séc. XXI (FERREIRA, NOV. 1999) esclarece-se que o termo “magazine” é um substantivo masculino. Por esta razão, teóricos portugueses e alguns brasileiros, classificam o termo “fanzine” como do gênero masculino. Todavia, este autor mantém a posição livre/libertária - inclusive de fanzineiros e fanzineiras - que mantêm a escolha de chamarem fanzines de “as fanzines”, como possibilidade.

seus contos ou reflexões do tema. Porém, é difícil estabelecer um único entendimento acerca destas publicações, paralelas ao mercado oficial.

Tais revistas, inicialmente como boletins via mimeógrafo, posteriormente via fotocopiadoras e impressoras, espalharam-se melhor a partir das décadas de 1960 contendo, tanto textos de reflexão, como expressões artísticas, como Histórias em Quadrinhos (HQ), músicas (principalmente *rock* e *punk*), anarquia, cinema, biografia, poesias etc.

Sempre à margem das publicações, conforme Zavam (2004) os nomeou como paratópicos, pois em paralelo ao mercado editorial oficial, os ditos fanzines ora se modificam apresentando-se também como revistas *sui generis* de artes, denominados de zines no Brasil, ou *art-zines* no exterior, aumentando os espaços nacionais e mundiais dedicados a eles, como as fanzinotecas e eventos outros.

1-Conceito dos Fanzines

Desentranhando o significado do que são Fanzines e sua importância, tem-se que advêm de “magazines do fã” (do inglês, *fan* + *magazine*), tendo se iniciado como “boletins de clubes de fãs ou publicações de indivíduos voltados à divulgação de determinada expressão artística ou hobby” (Henrique Magalhães, 1993, p. 9). O pesquisador, pioneiro neste

tema no Brasil, ainda complementa que, sendo veículos amadores, são ausentes de fins lucrativos, e que visam à troca de ideias, investigação ou promoção de um objeto de culto. Com isto, reforça-se o fato que o fanzine melhora e amplia o relacionamento humano com o próximo, visto que ao não visar dividendos, mas a troca e disseminação de ideias pessoais, autorais e artísticas, sendo um objeto paratópico - pois como já dito, oficialmente não comercializado como livros e revistas - prenhe de informações e/ou imagens, de diversos formatos e temas, preenche a lacuna da editoração que pode nunca ocorrer para a grande maioria das pessoas, em geral, de espírito amador.² Com isto, o zineiro pode perceber que fazer e/ou ler um zine é uma experiência única, já que existem variados formatos, desde os minúsculos aos homéricos, bem como há constelações de temas, indo da ficção científica, à música, cinema, à anarquia, à política transgressora, à conscientização, ao (auto)biográfico, até às artes com poesias, quadrinhos, cinema e literatura, chegando às vanguardas artísticas, bem como experimentalismos.

Eis que assim os fanzines são como revistas de extensão necessária ao espírito libertário e criativo do ser humano e têm sido cada vez mais usados na educação, onde têm aparecido como objeto teóri-

² Os *blogs* atuais permitem essa vazão, pois são uma mescla virtual do que eram os diários pessoais com as qualidades livres dos fanzines, ainda que a maioria sequer saiba disso, principalmente quando alguém decide criar um *blog* (que atualmente está em aparente declínio em seu uso, dando lugar às redes sociais e *youtube* e/ou similares).

co e prático em cursos de graduação e pós-graduação, como os *biografazines* (equivalentes no Brasil aos *perzines* do exterior) e os arteszines (*art-zines* no exterior).

2-Histórico dos Fanzines

A essência comunicativa dos “zines” teve sua epigênese virtual idearia desde as *actas* diurnas romanas, passando pelos menestréis e bardos medievais, que cantavam suas odes e críticas aos reis, aos trabalhos pessoais de William Blake,³ bem como as cartas lidas e copiadas no Renascimento, graças ao aumento das viagens intercontinentais, encontrando os primórdios dos jornais e revistas e, por fim, chegando aos próprios fanzines a partir da década de 1930 e 40 nos EUA, culminando nos libelos *punks* da década de 1960 e 70 dos ingleses.

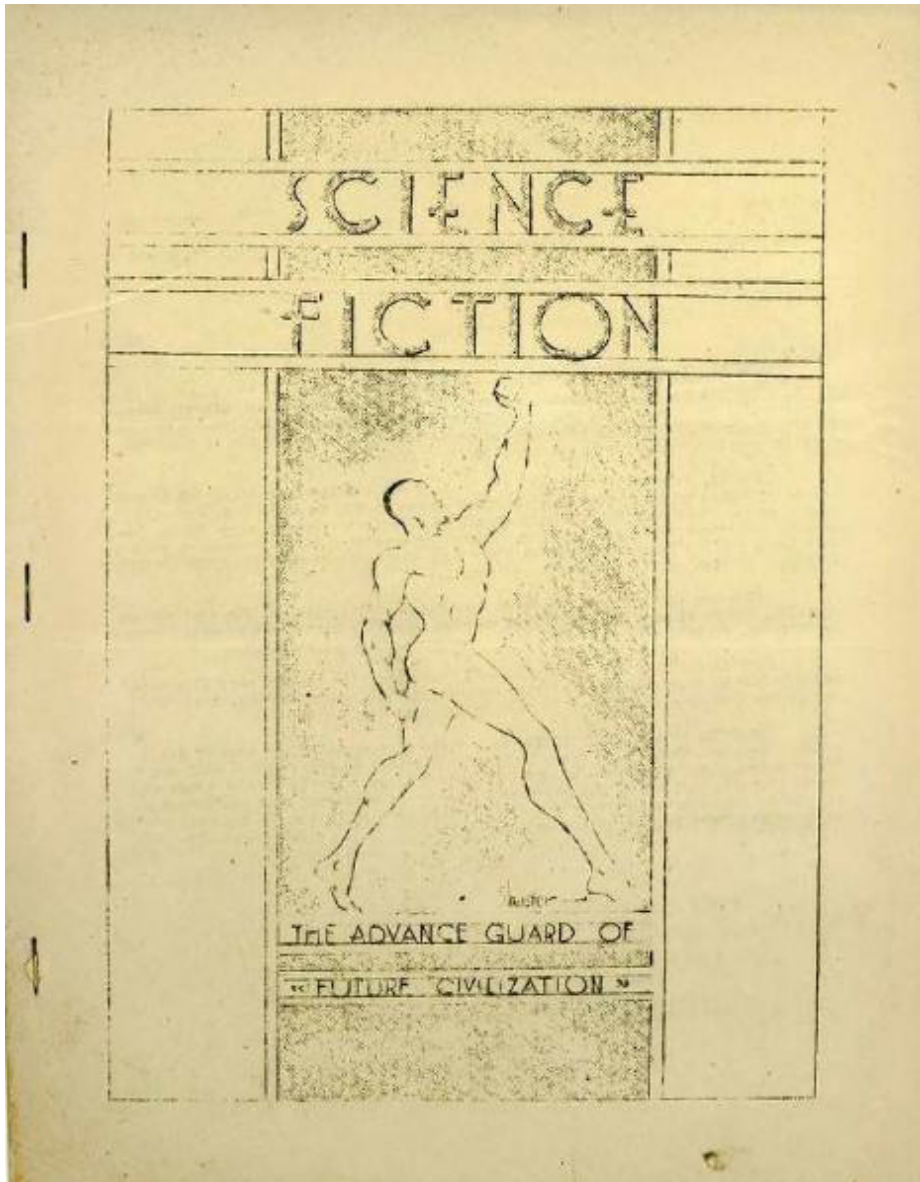
Os pioneiros fanzines (sem terem tal alcunha⁴) sendo de FC (Ficção Científica), datam da década de 1929-40 (Fig. 1), e o primeiro que se conhece chamava-se *The comet* (EUA), o qual era voltado para a ficção científica, tida na época como sublitteratura. Na década de 1970 os zines ampliaram-se graças aos movimentos ativistas e musicais do *Punk* e *Rock* nos EUA e Inglaterra e serviram para os autores de quadrinhos fazerem experiências.

3 O pintor, poeta e gravador do século XVIII elaborava seus próprios livros manualmente.

4 Pois foram batizados de fanzines somente em 1940 por Russ Chauvenet (Magalhães, 1993, p. 9)

Figura 1

Página do fanzine “Science Fiction: The Advance Guard of Future Civilization” #3 de Jerry Siegel e Joe Shuster, 1933



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Fanzine#/media/Ficheiro:Science_Fiction,_no._3_cover.jpg

Os fanzines surgiram no Brasil em 12 e outubro de 1965, como boletins de informações histórias em quadrinhos e ficção científica, sendo o

pioneiro o então boletim “Ficção” de Edson Rontani.⁵

3-Temas e formatos dos Fanzines

Com o desenvolvimento da tecnologia, os fanzines passaram de mimeógrafos antigos⁶ para mais recentes e depois para fotocopiadoras a partir da década de 1960, e então começaram a ser explorados em outros tamanhos a depender da possibilidade tecnológica mais acessível, indo desde os minúsculos aos homéricos (Fig. 2).

O mesmo ocorreu na variedade em temas, percorrendo da ficção científica, à música, cinema, anarquia, política transgressora, conscientização, biográfico, até as poesias, quadrinhos, cinema, literatura⁷ e vanguardas artísticas, bem como experimentalismos.

5 Há informações que levam a outro fanzine como o pioneiro no Brasil: ‘O Cobra’, como um manifesto do Órgão Interno da 1.ª Convenção Brasileira de Ficção Científica ocorrida em São Paulo, de 12 a 18 de setembro de 1965(ver em: <https://www.infoescola.com/curiosidades/fanzine/>). Porém, dada a pouca diferença de dias entre um e outro, e a força e simbologia do zine de Rontani, estabeleceu-se simbolicamente o “Ficção” como o primeiro fanzine nacional. Daí houve a ideia de, a partir do ano de 2012, se comemorar o “Dia Nacional do fanzine”, data extra-oficial mas que movimenta os fanzineiros e amantes desta paratópica revista, anualmente.

6 Algumas eram mimeógrafos e outras, máquinas conhecidas na época como “ditto/machines” (“spirit duplicator”)– aparelhos inventados na primeira metade do século XX que duplicavam imagens e chegaram a ser usadas em escolas e pelos fanzineiros iniciais. Ver mais em: https://en.wikipedia.org/wiki/Spirit_duplicator

7 Há certa semelhança na atitude dos zines com os cordéis, principalmente em exposições nas quais os fanzines são colocados pendurados em barbantes ou cordéis, embora os públicos sejam distintos.

Figura 2

Zines de vários formatos e tamanhos, incluindo-se o “papel higiênicozine”



Foto: Acervo de G. Andraus.

Com relação aos temas e liberdade criativa, há jargões e neologismos muito interessantes que são criados nos fanzines, trazendo uma tônica artística única e além das fronteiras padronizadas de arte. Alguns deles, por exemplo, como o termo “fanzinagem” e títulos como “Graforrêia Xilarmônica” ou “Freezine”. Palavras inexistentes surgem, como “Funkstein”, “Caosmótico” ou “Oquemaisblível” etc. (ANDRAUS, 2019, p. 2315)

Devido à sua facilidade de elaboração, bastando-se uma folha de sulfite tamanho A-4 para que exista um fanzine de duas páginas, ou de 4 pági-

nas de tamanho A-5 (um dos mais comuns), fotocopia-se o que se quer montar nelas, e distribui-se via correio ou de mão em mão (e atualmente também pela Internet principalmente no formato em *pdf*).

A tônica principal do universo fanzineiro é a fraternidade, a amizade e a troca de ideias e criatividade, sem visar lucro: aspectos que ficam à margem do sistema educacional cartesiano e do sistema capitalista gerencial mundial. Fazer, ler e enviar (ou receber) um fanzine pelo correio é uma experiência interessante: até mesmo os envelopes podem se assemelhar a um fanzine ou uma arte postal⁸ (ou reaproveitados de correspondências anteriores) e o ato de elaborar um zine compreende duas possibilidades: individualmente ou acompanhado de mais pessoas. Quando há mais que duas, geralmente forma-se uma cooperativa em que cada um dos integrantes arca com uma parte cotizada das despesas que serão gastas principalmente com sua elaboração (fotocopiado ou impresso), ou então um faneditor agrega produções de outros fanzineiros e faz uma tiragem contendo os trabalhos por ele recebidos, devolvendo como retribuição uma cópia (ou mais) do zine ao qual haja participação do autor colaborativo.

⁸ Movimento artístico iniciado na década de 1950 em que os artistas enviam pelos correios suas artes com desenhos, adesivos e até em envelopes. Ray Johnson é considerado o pioneiro e a atividade, de certa maneira, se mantém e tem migrado para a Internet com os blogs. IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. Arte Postal. História das Artes, 2021. Disponível em: <<https://www.historiadasartes.com/nobrasil/arte-no-seculo-20/arte-postal/>>. Acesso em: 29/05/2021.

Figuras 3, 4 e 5

Criações do zineiro Márcio Sno, o Microzine (3x3 cm) e o “brincozine” que é um Nanozine (2x2cm) de orelha (Figs. 3 e 4). Fanzines pop-up do autor norte-americano A. T. Pratt, durante o evento TCAF – Toronto Comic Arts Festival de 2018, na área Zineland Terrace, realizado em Toronto, Canadá, de 11 a 13 de maio de 2018 (Fig. 5)



Fontes: fotos 3 e 4 de Márcio Sno. Foto 5 de Gazy Andraus.

Embora a maioria dos fanzines tenha formato de papel meio-ofício (tamanho A-5), e hoje em dia boa parte dos zines seja feito no formato de revista⁹ em gráficas com capas coloridas, há uma possibilidade enorme em se criar formatos outros, indo desde os diminutos pequenos aos de tamanho tabloide (meio-jornal), encontrando outros de formatos inco-muns, como fanzines artísticos dentro de caixas de fitas de vídeo-cas-setes ou que simulam pequeno rolo de papel higiênico (veja ainda na Fig. 2) ou os microzines e nanozines como os “brincozines” (Figs. 3 e 4) e ainda “pop-up” zines (Fig. 5) o que caracteriza mais ainda a liberdade criativa e a configuração como revista paratópico-artística autoral.

⁹ Aqui entrariam os conceitos de semi-prozine ou prozine, mas que são ainda controversos. Semi-prozine equivaleria a um fanzine feito por profissional de determinada área, como um autor de quadrinhos que publique profissionalmente e em paralelo realize seu próprio fanzine.

4-Espaços e Fanzinotecas

Cada vez mais os zines se tornam importantes culturalmente. Estabelecem-se pelo mundo, arrebanhando fãs que se especializam não somente em suas artes, mas também em investigar tal manifestação paratópica! Sendo assim, ampliam-se espaços, exposições e fanzinotecas¹⁰ a eles dedicadas, trazendo cada vez mais interesses em mantê-los à mostra em eventos, espaços físicos e virtuais destinados à produção literário-imagética independente (como as feiras de troca, divulgação e venda), espalhados no Brasil e mundo, e que não só destinam locais aos fanzines, mas mantêm exposições considerando-os como objetos de comunicação artísticos. No Brasil, alguns eventos ocorreram (ANDRAUS, 2019), como o promovido pela *Ugrapress* com seu extinto *Ugra Zine Fest (UZF)* que em 2014 abordou o tema “Fanzine ou obra de arte?”, com uma vasta e diversificada feira de publicações, trazendo desde o “fanzine mais artesanal em fotocópia e poucos exemplares [...] à mais sofisticada produção editorial”, conforme esclarece Magalhães (2018, p. 109-110) e outros se estabelecem como a *Feira E-Cêntrica* promovida dentro de Goiás, que ora foi pausada devido à pandemia (tendo já sido realizada em vários momentos, tanto em Goiânia, como em Goiás e Pirenópolis), bem como a *Fanzinada* organizada pela fanzineira e arte-educadora Thina Curtis (pseudônimo/nome artístico). Também vêm

¹⁰ As fanzinotecas são o equivalente às gibitecas e bibliotecas, mas obviamente comportando edições de fanzines. Em países de língua inglesa, são chamadas de *zine libraries*.

aumentando os espaços nacionais e mundiais dedicados a elas, como as seções de fanzines em bibliotecas, fanzinotecas, e eventos outros como no Canadá (TCAF and Zineland Terrace), EUA (The Miami Zine Fair), França (*Fanzines! Festival*), Taiwan (*Zine Day Taiwan*) e Brasil (Feira Plana, bem como as já mencionadas Fanzinada e Ugrapress). Ou seja, o fanzinato traz uma publicação à revelia do sistema oficial e segue com sua própria lógica de “mercado” paratópico (paralelo), infiltrando-se no seio do sistema e tecido social.

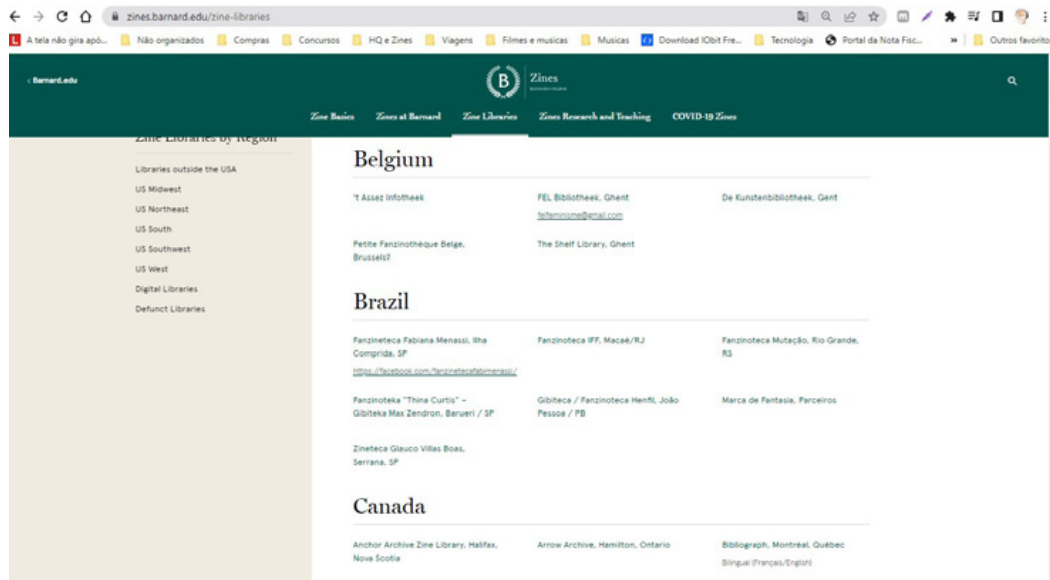
Com relação às Fanzinotecas, além de haver muitas pelo mundo afora, uma boa parte integra seções especiais em universidades (principalmente norte-americanas e inglesas), e outras são importantes como na França e Itália. No Brasil, já são seis que existem como espaço físico, listadas na *Zine Libraries Barnard College*,¹¹ graças à fanzineira e pesquisadora Jenna Freedman¹² que tem uma catalogação mundial de fanzinotecas no site da universidade (Fig. 6): Fanzineteca Fabiana Menassi, na Ilha Comprida/SP; Fanzineteca IF-F-Macaé dentro do *campus*, em Rio das Ostras/RJ; Fanzineteca Mutação em Rio Grande/RS; Fanzinoteka “Thina Curtis” dentro da Gibiteka Max Zendron em Barueri/SP; Gibiteca/Fanzineteca Henfil em João Pessoa/PB e a Zineteca Glauco Villas Boas no município de Serrana/SP.

11 Esta é uma instituição norte-americana. Inicialmente o Brasil não estava listado com suas fanzinotecas, mas este autor, auxiliado por outros como Quim Thrussel (pseudônimo), informou acerca das fanzinotecas brasileiras à encarregada da listagem que as inseriu, bem como as de Portugal, classificando, inclusive, as fanzinotecas físicas das virtuais.

12 Ela é a encarregada da listagem e também faz parte de um grupo de fanzineiros e bibliotecários que tentam coordenar uma rede de pesquisa em relação à ética e catalogação de zines, pelo mundo.

Figura 6

Zine Libraries Barnard College



Fonte: <https://zines.barnard.edu/zine-libraries>

Assim, embora no exterior, na inglesa sejam conhecidas como *zine Libraries*, na língua francófona, castelhana e italiana, bem como portuguesa, os termos para designar as fanzinotecas são similares como, *Fanzinotheque* (frança), *Fanzinoteca* (Itália) e *Fanzineteca* (Portugal) e em todos estes países há locais que abrigam e catalogam os fanzines, como por exemplo, a italiana *Fanzinoteca 0.2* e a mundialmente conhecida *La Fanzinotheque* na França.

5-Fanzines na Educação

O ensino cartesiano, à revelia, suprimiu muito do processo criativo/intuitivo atinente ao ser humano. Assim, possibilidades que possam alterar

esta didática anacrônica, como os fanzines - já que são uma forma livre de criação - podem dar significativa contribuição ao processo de elaboração pessoal (autoral) e de manutenção da psique criativa e artística (bem como ampliar os laços de fraternidade, pois em instância primeva e essencial, não trazem o quesito econômico do ganho capital, tornando em primeira instância a criatividade (já mencionada) e a fraternidade na troca de ideias (e de fanzines), além de prerrogarem o *status* de arte (ou, pelo menos, nas fronteiras dela) já que o processamento criativo de um zine pode fomentar a autoralidade, a pesquisa e o labor metodológico similar ao de um trabalho artístico, com a riqueza de sua leitura, tanto temática (não só literária, mas também - e muitas vezes - imagética, incluindo os formatos distintos que permitem leituras mais ousadas de suas páginas/formas).

Por isso, na atualidade, estas revistas independentes denominadas de fanzines estão sendo utilizadas na educação desde a fase escolar até a pós-graduação. Como por exemplo, os cursos que foram ministrados por Elydio dos Santos Neto,¹³ que aplicava os quadrinhos e os fanzines para profissionais e mestrandos da educação e pedagogia, de forma a ampliar o alcance e a criatividade dos pesquisadores, tendo ele desenvolvido o con-

13 Falecido em 2013, foi professor respectivamente da Universidade Metodista de São Bernardo do Campo e da Universidade Federal da Paraíba. Criou o conceito e termo dos *Biograficzines* para aplicar em didáticas na área de educação, tanto na graduação como na pós, e também apreciava os quadrinhos poéticos brasileiros, sendo até um autor que chegou a publicar suas artes em fanzines, como no Gibiozine, fanzine acadêmico interdisciplinar elaborado pelo professor Hylio Laganá e seus alunos da UFSCAR de Sorocaba/SP.

ceito dos *biograficzines* (ANDRAUS; SANTOS NETO, 2010), como parte de sua didática a que cada estudante da educação pudesse melhor se conhecer e a seu potencial criativo, muitas vezes bloqueado pelos sistemas que nos engessam (como engessam e limitam as revistas “oficiais” em bancas, direcionadas para vendas). Há muitos outros casos de uso e aplicação de fanzines na área educacional, desde a escola, à EJA e a universidade, inclusive projetos que abarcam a prática em se criar fanzines interdisciplinares, como o “Gibiozine” elaborado pelo professor Hylio Laganá na UFSCAR de Sorocaba-SP e o *Peibê*, projeto capitaneado por Alberto Sousa do IFF (Instituto Federal Fluminense), que sedia a fanzinoteca do IFF, em Macaé-RJ.

É interessante ressaltar um caso mais recente, a disciplina pioneira “Artezines: Zines, Fanzines e Biograficzines como Expressão Criativa e Artístico-Autoral”¹⁴ no PPGACV da FAV-UFG que ministrei, respectivamente, nos 2º semestres de 2019 e 2021 (desta feita, em modo remoto) na Faculdade de Artes Visuais (FAV) da UFG, e sob recomendação de meu supervisor, o Prof. Dr. Edgar Franco (conhecido artisticamente como Ciberpajé). Nela, dentro de meu projeto de pós-doutoramento, desenvolvi trazendo a possibilidade de alunos de pós-graduação apreenderem os conceitos de fanzines, zines e principalmente os *art-zines* (artézines) como são atualmente conhecidos no exterior.

¹⁴ Possivelmente é a primeira disciplina de pós-graduação *stricto sensu* que aborda os fanzines como arte, no Brasil.

Esta disciplina pioneira sobre zines de arte fomentou especialmente o processo criativo – pois que numa faculdade de artes – e numa disciplina de pós-graduação em *stricto sensu*, na qual habitam alunos de mestrado, doutorado ou alunos especiais até de outros cursos que pleiteiam (ou não) uma vaga – trazendo os fanzines, mais especificamente, os zines de arte (*art-zines*, como são reconhecidos no exterior). Por serem publicações manufaturadas, independentes e que possibilitam qualquer um tornar-se autor e expressar suas ideias e artes, os zines (seu histórico e conceitos) discutidos e desenvolvidos em aula promoveram o debate acerca de sua importância, o ócio criativo, além da questão de o fanzinato, desde sua criação, permitir o livre fluir das ideias e a dissociação de um sistema regido pela competitividade (sistema monetário capital), já que os fanzineiros se comprazem em produzir e trocar ou doar suas produções, sem a questão drástica da produção imbuída de competição ou de foco em vendas para se obter lucros – pois o fanzinato por não intentar lucratividade, não se institui numa profissão, mas num *hobby*. Porém, um *hobby* que se pode inserir no *momentum* criativo, tanto pessoal, como profissional, ao se descobrirem melhor em seus potenciais de criatividade e sensibilidade humanas, criando seus artezines (Fig. 7), conforme experienciado pelos discentes desta disciplina.

Com relação às publicações acadêmicas, é interessante saber que já há uma internacional – a “*Zines – an international journal on amateur and DIY*

Figura 7

Alguns dos artezines elaborados na disciplina da pós, ministrada na FAV/UFG em 2019



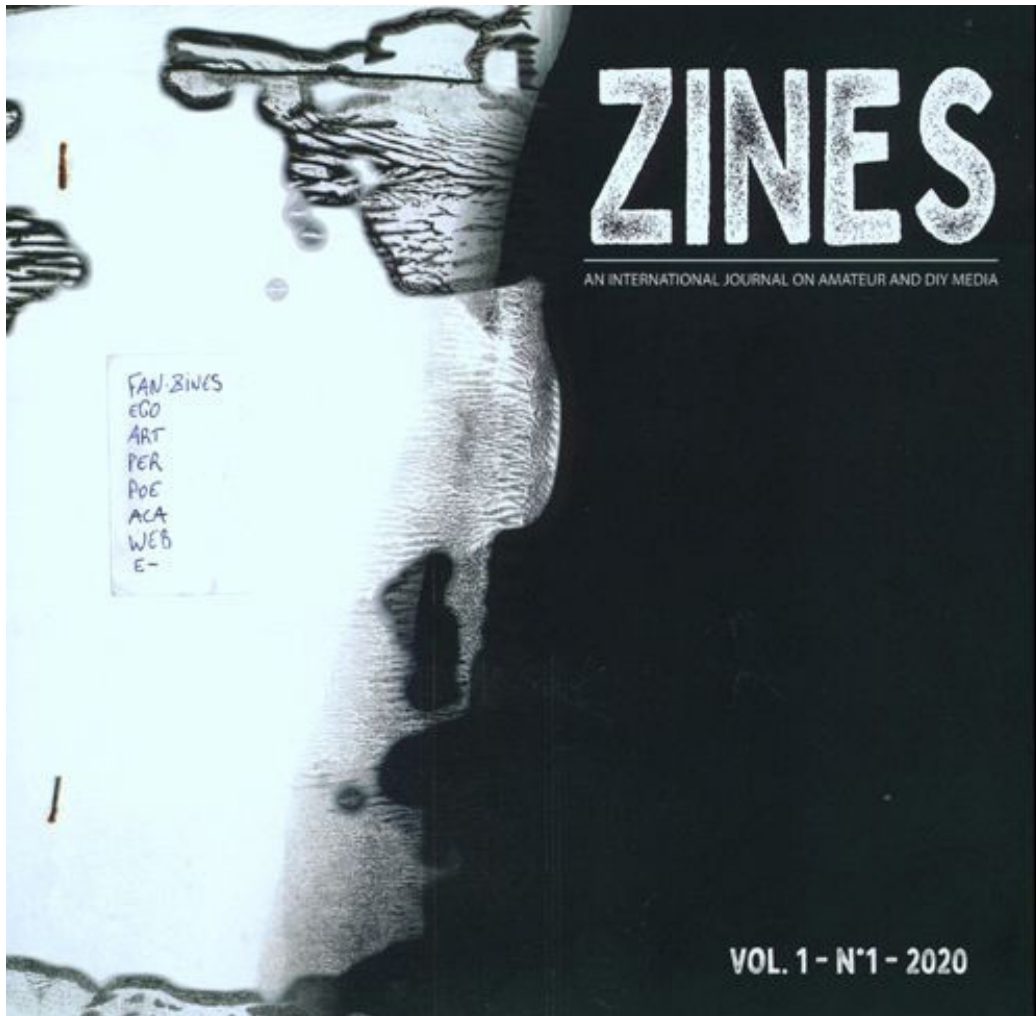
Fontes: fotos de G. Andraus.

media” (Fig. 8) editada pelo pesquisador Samuel Etienne da *Université PSL, Ecole Pratique des Hautes Etudes* de Paris-França, e aberta para pesquisas acerca do universo fanzineiro.

Ainda pelo PPGACV da FAV/UFG, integrando a série de livros (agora e-books) “Desenrêdos”, está pronta uma nova edição temática que contempla os fanzines com o título de “Fanzines, artezines e biograficzines – publicações mutantes”, coorganizada por G. Andraus e H. Magalhães (UFPB), e que traz um leque potencial interdisciplinar do universo paratópico destes veículos integradores e ativistas que são os fanzines, zines, biograficzines e/ou principalmente artezines, conforme pode ser lido e visto nos 14 artigos de quase duas dezenas de autores que elencam a obra, além de uma entrevista com a coordenadora da seção especial de zines na biblioteca da Universidade de Miami.

Figura 8

Capa da revista acadêmica internacional Zines – an international journal on amateur and DIY media



Fonte: <https://www.ideabooks.nl/9791096141159-zines-2020-1-an-international-journal-on-amateur-and-diy-media>

6-Fanzines como Arte – os/as Artzines

Finalmente dentro do tema principal – os zines artísticos – é interessante como os fanzines, tendo sido criados à revelia de um sistema oficial,

perpassam o tempo e vão se “ajustando” e se inserindo nos contextos sociais (e políticos). Os zines, conforme já se asseverou, podem também ter sua classificação com *status* de arte e seriam, assim, uma subcategoria dos fanzines (THOMAS, 2009, p. 27):

Então, o que é um Art-Zine e como ele difere de um zine regular?

O boom da editoração eletrônica do final dos anos 80 serviu para desenvolver uma cultura de zine, mas como scanners e câmeras digitais se tornam mais acessíveis para usuários domésticos em todo final dos anos 90, as possibilidades do zine tornaram-se mais atraentes para artistas e criadores de imagens.[...]

Como a cultura de zines cresceu em popularidade, também vimos um crescimento em um novo subgênero de zine, criado por criadores de imagem, conhecido como “Art-Zine”. Definir o Art-Zine é difícil como o gênero funciona por não seguir regras diretas, mas a coleção Zineopolis geralmente responde a estas sete declarações:¹⁵ (BATEY, 2014, p. 3, tradução nossa).

¹⁵ So what is an Art-Zine and how does it differ from a regular zine? The desktop publishing boom of the late '80s served to develop a zine culture but as scanners and digital cameras become more affordable for home users throughout the late '90s the possibilities of the zine became more appealing to artists and image-makers. [...] As zine culture has grown in popularity we have also seen a growth in a new sub-genre of zine, created by image-makers, known widely as the 'Art-Zine'. Defining the Art-Zine is difficult as the genre works by not following direct rules, but the Zineopolis collection generally responds to these seven statements:

Acerca das sete declarações, segundo o mesmo autor:

1. O Art-Zine deve ser uma publicação não comercial que tenha uma pequena circulação (abaixo de 1.000, mas mais comumente abaixo de 100).
2. Muitos Art-Zines são produzidos com a intenção de sustentar uma edição regular - mas em prática, poucos excedem 16 números. Muitos correm apenas para 2 ou 3 números.
3. Isso inclui trabalhos publicados em qualquer tema, mais comumente ilustradores, artesãos, artistas, designers e fotógrafos.
4. Eles não estão sujeitos a controle editorial ou censura externos. Esta regra é a *sine qua non* de todos os zines.
5. Art-Zines são comumente reproduzidas via fotocopiadora ou computador doméstico impressoras - muito poucos são produzidos por impressoras comerciais. Muitos podem utilizar técnicas como impressão de tela, bloco ou lino impressão e tipografia.
6. Eles são vendidos em lojas especializadas ou através da internet. Muitos são trocados ou doado gratuitamente. Alguns podem ser destinados a autopromoção.
7. O conteúdo visual (imagens) será maior que o conteúdo textual. Alguns podem conter apenas imagens. (Isso significa que estamos abertos para coletar zines em qualquer idioma). (BATEY, 2014, p. 6, tradução nossa).

Desta feita, os fanzines atrelados a estas premissas (“declarações”) podem ser tidos como um gênero que vem sendo atualmente designado como *art-zine* (em português, **artezines** ou simplesmente **zines**), já que, embora haja cada vez mais publicações via redes virtuais (internet), voltam também a ser “publicados” com mais ênfases via papel, dadas as características de serem manipuláveis (não só ao serem lidos/vistos, mas também ao serem elaborados), caracterizando uma preferência à manufatura (tal qual um livro de artista) trazendo um caráter retroinovador (de retrovanguarda), em se buscar a insurgência de fanzines impressos (ou fotocopiados¹⁶) como mola propulsora de expressividades autorais atuais.

Ademais, embora tenham sido pesquisados em vários países e mesmo no Brasil, ainda é importante ressaltar que nos objetos/revistas fanzines (ou zines, ou ainda artzines) transparece sua importância no âmbito da comunicação e expressão artística (literário-imagético-paratópica) e seus aspectos libertos de cerceamento, ampliando a noção de que não se estancam apenas como *hobby* ou passatempo, mas que podem fundar e manter o ideário artístico/comunicacional/expressivo da vida de um autor (amador, principalmente) de maneira incontestável e inseparável, independente da profissão que abarque.

¹⁶ Não se impedindo que haja fanzines eletrônicos, quer sejam apresentados exclusivamente pela rede virtual da Internet, o que possibilita aqui, outros estudos futuros exploratórios acerca do tema.

Figura 9

Alguns dos artesines de Grão, Okuyama e Mendonça, respectivamente



Artesines:
 Flávio Grão e Rodrigo Okyama, respectivamente (imagens acima).
 Adriana Mendonça – imagens à direita, sendo a última exposição com seus artesines na FAV-UFG

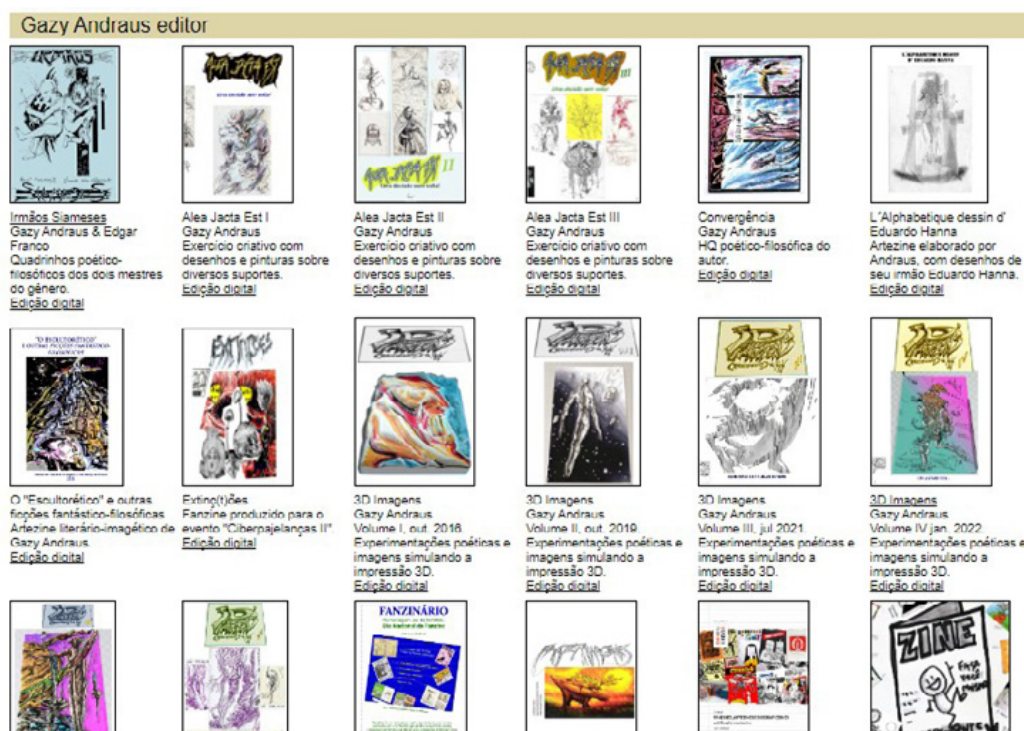
Fonte: fotos de G. Andraus.

Igualmente, há certa semelhança na liberdade criativa e artística de fazer um zine, tal qual um livro do artista ou obra de arte (e inclusive semelhanças com os cordéis, principalmente na maneira em que ambos, zines e cordéis, podem ser expostos, em varais).

Assim, mais especificamente os zines se situam no rol das artes, podendo apresentar, inclusive, seus exemplares com numeração e assinatura tal quais o são as gravuras dum artista (muitos desses zines trazem ilustrações sequenciadas ou até HQs). Como exemplo, tem-se

Figura 10

Aqui, artezines para *download* gratuito, como parceiro da Editora Marca de Fantasia



Fonte: <https://marcadefantasia.com/parceiros/parceiros.html>.

o trabalho de Flávio Grão que enumera cada um dos exemplares tirados, como o faz um gravador ao enumerar suas cópias de gravuras artísticas; ou Rodrigo Okuyama com seus artezines coloridos com páginas contendo artes originais entremeadas às cópias e Adriana Mendonça (atual professora de gravura da FAV/UFG) que trabalha seus artezines que já foram até expostos dentro de uma sala da FAV (Fig. 9).

Este autor também vem trabalhando com zines como produção autoral artística. Recentemente foram inseridos os artezines que têm até pos-

sibilidade de serem lidos na Internet, em uma editora famosa por ser independente e expor HQs e zines (bem como outras edições e temas variados incluindo os que defendem minorias), que é a editora Marca de Fantasia,¹⁷ que por si só, pode ser tida como uma “zine-editora”! (Fig 10).

Considerações *E-Fanzinais*

Este artigo a partir da apresentação no I SPA¹⁸ traz ao meio acadêmico uma possibilidade de reconhecimento amplificado acerca dos fanzines, em especial os de arte (zines ou artezines), cuja existência em vários países vem sendo reconhecida ao se promover eventos, trocas de ideias, acervos, periódicos acadêmicos e possibilidades de expressividades artísticas numa contemporaneidade cada vez mais preche de intercâmbio e confraternização.

No fanzinato, por não se exigir lucro dos fanzines, prescinde-se de competição e possibilita-se algo distinto do que grassa nas áreas “oficiais” em geral, e também artísticas e/ou de publicação: a livre expressão. Também estão cada vez mais sendo apreciados como objetos de apoio criativo pedagógicos, desde a escola básica e EJA, chegando às universidades e pós-graduações.

17 Link principal: <https://marcadefantasia.com/index.html>

18 I SPA – Seminário de Pesquisa em Arte. Apresentação das Pesquisas dos Docentes da Linha B do PPGACV/FAV/UFG.

Fanzinotecas são construídas ou segmentadas a partir de bibliotecas, para os fanzines, bem como eventos artísticos como feiras e exposições que repercutem cada vez mais, principalmente no Brasil.

Assim, na atualidade, os fanzines estão sofrendo “mutações”, pois também se apresentam como obras de arte, em que seus autores exploram variados temas (incluindo contestações e defesas às minorias perseguidas) e formatos distintos.

Até mesmo documentários e filmes estão expondo a importância dos zines. Uma produção recente, o filme Moxie,¹⁹ traz baseado no livro homônimo de uma escritora que se envolveu com o fanzinato de contestação nos EUA, uma história em que garotas do ensino médio norte-americano usam dos fanzines como forma de protesto artístico, para dar voz a suas angústias, perseguições e bullyings!

Como se vê, não é somente agora que o universo fanzineiro vai conquistando mundialmente mais “fãs”: especialistas e pesquisadores que se debruçam para tentar compreender melhor e esmiuçar o potencial artístico desta paratópica arte dos/das fanzines!

¹⁹ Exclusivo à rede de *streaming* Netflix: <https://www.netflix.com/br/title/81078393>.

BIBLIOGRAFIA-ZINE

ANDRAUS, Gazy. “Minhas experiências no ensino com os criativos fanzines de histórias em quadrinhos (e outros temas)”. SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da. (org.). *Histórias em Quadrinhos e Práticas Educativas: o trabalho com universos ficcionais e fanzines*. São Paulo: Criativo, 2013, p. 82-93.

ANDRAUS, Gazy; SANTOS NETO, Elydio dos. Dos Zines aos BiograficZines: compartilhar narrativas de vida e formação com imagens, criatividade e autoria. MUNIZ, Cellina (org.). *FANZINES – Autoria, subjetividade e invenção de si*. Fortaleza/CE: Editora UFC, 2010.

ANDRAUS, Gazy. “ZINES e ARTEZINES: A ARTE DAS PUBLICAÇÕES PARATÓPICAS”. *Anais do 28º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes – ANPAP*. Goiânia: Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP), 2019. ISSN: 2175-8212. Comitê CPA (Poéticas Artísticas) p. 2305-2322. Disponível em: <http://anpap.org.br/anais/2019/PDF/ARTIGO/28encontro_____ANDRAUS_Gazy_2305-2322.pdf>. Acesso em: 15/08/2020.

ANDRAUS, Gazy e MAGALHÃES, Henrique. *Fanzines, artzines e biograficzines – publicações mutantes* (org.). Série Desenrêdos, nº14. e-book. Goiânia: FAV-UFG, 2021. Disponível em: <<https://culturavisual.fav.ufg.br/p/6214-colecao-desenredos>>, Direto: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/459/o/Desenredos_14.pdf> e/ou: <<https://marcadefantasia.com/parceiros/fanzines-publicacoesmutantes/fanzines-publicacoesmutantes.htm>> ou Direto: <<http://bit.ly/fanzines-publicacoesmutantes>>. Acesso em: 15/08/2020.

BATEY, Jackie. Art-Zines, The Self-Publishing Revolution: The Zineopolis Art-Zine Collection. Updated version of the originally presented at the 9th International Conference on the Book University of St. Michael’s College at the University of Toronto, Toronto, Canada 14-16 October 2011. 2014.

Disponível em: <https://www.academia.edu/11327760/Art-Zines_The_Self-Publishing_Revolution_The_Zineopolis_Art-Zine_Collection>. Acesso em: 18/04/2019>.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Dicionário Aurélio Eletrônico - Século XXI*. Versão 3.0. Lexicon Informática Ltda. Ed. Nova Fronteira, Nov. 1999.

MAGALHÃES, Henrique. *O que é fanzine*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MAGALHÃES, Henrique. *Pedras no Charco-Resistência e perspectivas dos fanzines*. Série Quiosque, 50. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2018.

MOXIE - quando as Garotas Vão à Luta. POEHLER, Amy (diretora). EUA, 2021. Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/title/81078393>>. Acesso em: 15/08/21.

SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da (org.). *Histórias em Quadrinhos e Práticas Educativas: O trabalho com universos ficcionais e fanzines*. São Paulo: Criativo, 2013.

THOMAS, Susan E. Value and Validity of Art Zines as an Art Form. *Art Documentation - Journal of the Art Libraries Society of North America*. Volume 28, Number 2 | Fall 2009. Disponível em: <<https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/adx.28.2.27949520>> e <<http://www.journals.uchicago.edu/doi/pdfplus/10.1086/adx.28.2.27949520>> (link direto) Acesso em: 18/04/2019.

ZAVAM, Aurea Suely. FANZINE: A PLURIVALÊNCIA PARATÓPICA. *Revista Linguagem em (Dis)curso*. v. 5, n. 1, jul./dez., 2004. Disponível em: <http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/Linguagem_Discurso/article/view/319/341> Acesso em: 15/04/2019.

Gazy Andraus (FAV/UFG) é pós-doutorando pelo PPGACV da UFG (bolsista CAPES-PNPD), Doutor pela ECA-USP, Mestre em Artes Visuais pela UNESP, Licenciado em Ed. Artística pela FAAP. Pesquisador e membro do Observatório de HQ da USP, Criação e Ciberarte (UFG) e Poéticas Artísticas e Processos de Criação. Membro da comissão do Troféu Ângelo Agostini que valoriza anualmente o quadrinho e fanzinato nacional. Também publico artigos e textos e em livros acerca das Histórias em Quadrinhos (HQs) e Fanzines, bem como também sou autor de HQs e Fanzines no tema fantástico-filosófico.

E-mail: gazyandraus@ufg.br;

Blog: <http://tesegazy.blogspot.com/>

A Dimensão Estética Dos Games

Bruno de Abreu Mendonça

A pergunta inicial para o artigo a seguir parte de como se dá a discussão acerca de estética quando consideramos o universo dos *games*, uma vez que é perceptível que a estética está conectada a questões da arte por sua própria natureza. Ora, ao invés de estender a discussão por meio de uma revisão bibliográfica – onde já se considera a possibilidade de *games* como arte – penso em dedicar este momento à conceituação e caracterização da estética nos ambientes virtuais dos jogos eletrônicos; gamearte ou não. E partindo dessa base, é possível identificar uma diferença – se é que ela existe – entre a estética clássica, restrita à filosofia e as artes, e uma estética específica à realidade e universos digitais dos *games*? Como se caracteriza essa experiência estética?

Se levarmos em consideração a compreensão do público consumidor, sim. De maneira geral, o conceito desse tipo de estética é comumente posto de uma forma objetiva, bem diferente daquilo que se encontra na filosofia: considera-se a estética do *game* todo aspecto – as representações, construções imagéticas e estruturas – apresentado visualmente ao jogador de forma a permitir uma relação cognitiva direta e que atua para definir as linhas-guia de compreensão daquele ambiente virtual onde o jogador é inserido (SOLARSKI, 2013, s.p.). Simplificando, percebo que o conceito “popular” de estética no universo dos jogos eletrônicos seja *aquilo que é entregue visualmente e de forma direta ao interator, sustentando a compreensão de seu papel naquele novo meio*. É o que cria um elo visual entre jogador e jogo. Entretanto, embora objetiva, a conceituação popular é rasa e creio ser possível notar que o conceito tem a potência de se ampliar bastante ao explorar o possível amálgama conceitual desta estética com a clássica.

Indo além da percepção meramente visual, acredito que um dos pontos de maior importância ao falar-se de como os jogos eletrônicos são percebidos e experienciados é a interação. Dentro do processo de interação com um *game*, podemos considerar que aspectos funcionais e ordenatórios – metafóricos ou não – são essenciais para se compreender a forma de como (inter)agir no espaço virtual de jogo apresentado. O mesmo ocorre, por exemplo, com cada carta de um baralho tradicional, que é diagramada de forma a agilizar sua leitura por meio do uso de uma iconografia carac-

terística composta por símbolos e números que dão singularidade a cada uma delas, permitindo assim ao jogador *jogar* qualquer jogo que porte um sistema de regras baseados nessa simbologia: cria-se assim um *sistema de reconhecimento*, que auxilia na apreensão de parâmetros de utilização do objeto com que se interage, seja ele a carta do baralho ou a forma como são colocadas os meios de ação dentro do ambiente virtual. Chris Bateman, designer de jogos, filósofo e pesquisador em *games*, se aprofunda nessa discussão, compreendendo que a estética dentro dos jogos eletrônicos engloba muito mais do que aspectos visuais, mas também aspectos funcionais dentro da estrutura do *game*: uma relação direta com o *gameplay*:¹

A estética dos jogos diz respeito não apenas com as representações usadas nos jogos eletrônicos, mas também com os aspectos funcionais que essas representações possuem e suas relações. No caso da estética de jogos, não importa quanta ação o jogador possua, mas sim como o aspecto funcional do jogo que promove ação (ou a ilusão da mesma) se relaciona com a representação. Já que o jogo de “faz de contas” que jogamos com uma pintura é ainda alguma forma de jogo, ter ação não é pré-requisito para o jogo, num sentido mais amplo, mas é (discutivelmente) uma verdade, numa interpretação mais estreita.

1 “(...) *gameplay* é uma interação com o design do jogo na intenção de realizar tarefas cognitivas, com uma variedade de emoções surgindo de ou associada com diferentes elementos de motivação, desempenho e conclusão” (LINDLEY; NACKE; SENNERSTEN, 2008, p.1, tradução nossa).

Jogos podem ser funcionalmente complexos sem que o jogador tenha qualquer ação. (BATEMAN, 2012, s.p., tradução nossa)

Disso, é possível compreender que a estética dos jogos eletrônicos está associada não apenas à construção do *game* e como suas mecânicas são apresentadas ao jogador por meio de metáforas representacionais, mas também com a forma como aquele jogo é jogado. O ambiente virtual interativo do *game* dá ao jogador a função de intérprete-interator-criador, onde assume e perde funções no decorrer da experiência, delimitada por elementos representativos que a caracterizam. Aqui, percebo uma ampliação do conceito clássico de estética quando a projetamos no universo dos jogos eletrônicos pois aqui o jogador é um elemento participativo dentro da obra: a experiência estética do jogar dá potência à percepção autorrepresentativa.

[...] a experiência de jogar pode ser definida como uma união feita a partir das sensações do jogador, pensamentos, sentimentos, ações e criação de sentidos dentro de um espaço de jogo. Então não é uma propriedade ou causa direta de certos elementos de um *game*, mas algo que emerge em um processo de interação único entre *game* e jogador. (ERMI; MÄYRÄ, p. 2, 2005, tradução nossa)

O jogo *une* jogador, personagem (que não precisamente segue o conceito de corporificação por meio de um avatar) e ambiente, somando as características, habilidades e particularidades de cada um para possibilitar o processamento das proposições *in-game*.² E aqui noto o primeiro ponto de inflexão: como o jogador se percebe amalgamado à obra, ele acaba por deixar de lado sua *reflexividade*, uma característica do sistema crítico estético. Agora, ele não é mais aquele que observa, interpreta e/ou cria sentido, colocado numa situação *fac-símile* à da imagem do etnógrafo observador e distanciado; inserido no ambiente virtual, o jogador é *mediato*, ativamente alterando e somando novas percepções derivadas do fluxo constante dado pela programação da experiência. Seu imediatismo perceptual pode alçar o jogador à função de equidade a de um artista – metaforicamente – pois sua interação com o ambiente virtual o permite ir além da absorção e interpretação da realidade ali apresentada e alcançando-o ao ponto da criação – de narrativas, de novos contextos, etc. Um bom exemplo disso seriam *games* onde é possível se criar um personagem que, muitas vezes, carece de um *background* mais aprofundado de como ou porque o mesmo foi inserido naquele universo – como ocorre nos jogos eletrônicos da série *Dark Souls* (FROM SOFTWARE, 2011); esse tipo de especulação criativa fica à cargo do jogador e tal elucubração pode acabar por refletir nos aspectos caracterizadores e definidores da personagem com a qual o jogador enfrentará o *game*.

² *In-game*, “dentro do jogo”. Dimensão interna do *game*, que ocorre dentro do espaço virtual virtual.

Além da interação, outro ponto definidor da experiência estética do jogar é a *imersão*. Por atuar em diversos níveis cognitivos, o ato de jogar um *game* proporciona uma experiência de integralização entre o real físico e o real virtual, mesclando sentidos *in* e *off-game*. A percepção do jogador sobre o universo do *game* em que se lança é metaforizada pela ideia de um *mergulho*, como descreve Janet Murray ao tratar de imersão:

“Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. (MURRAY, 2003, p. 102, grifo do autor)

Estar imerso na realidade virtual do *game* aprofunda a amplitude da experiência estética. Ela – a imersão – representa o engajamento, ter a presença de natureza cognitiva advinda não do sentimento físico, mas sim da percepção de construções e relações mentais feitas por meio de estímulos dentro do *game* (GRIMSHAW; CHARLTON; JAGGER, 2011, p. 29-30). É o movimento corporal “involuntário” do garoto que joga *Forza Horizon 4* (PLAYGROUND GAMES; TURN 10 STUDIOS; MICROSOFT

STUDIOS. 2018) que, ao pilotar o carro virtual que trafega pela pista e entra em uma curva em alta velocidade, gira o controle do console no ar, como se seu gesto auxiliasse o veículo a virar ou, ainda, simulando a ação sobre um volante real físico. A criança sabe que não está *realmente* dirigindo um carro senão além das barreiras do digital; o jogador está ciente da experiência do jogar pois existe claramente um distanciamento entre as realidades física (real) e virtual (imaginário), mas ambas se “tocam” numa tangente cognitiva e, como resposta, o jogador apresenta reações corporais e mentais – o que ainda pode ser amplificado pelo uso de sistemas de som espacial e aparatos de realidade virtual (como óculos e *headsets* especiais). Quando uma granada virtual explode ao lado de seu avatar em *Call of Duty: Black Ops 2* (TREYARCH, 2012), o jogador reage fisicamente, se encolhendo, pois ele está *imerso* em um oceano cognitivo, integrando seus sentidos ao ambiente virtual.

Vejo que a metáfora de *estar imerso* já pressupõe um estranhamento, esse distanciamento que permite ao jogador reconhecer-se em outra realidade, mesmo que engajado a ela. O ambiente criado *in-game* pela programação impõe limites à experiência da mesma forma que também molda as regras de aceção daquela realidade, colocando o jogador no *ângulo* de melhor aproveitamento da experiência possível. Disso noto que a imersão não é dependente da liberdade dada ao jogador, mas sim aos limites ali impostos que acabam por reforçar a ilusão da imersão. Mais uma vez, o jogador sabe

Figura 1

Reações físicas ao jogar



Fonte: site Today's Parents. Disponível em: <<https://www.todayparent.com/kids/school-age/benefits-of-video-games-for-kids/>>. Acesso em: 1 de outubro de 2020.

estar jogando, mas opta por se adequar às regras do *game* para alcançar uma melhor experiência, numa espécie de relação de entrega.

Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas “suspender” uma faculdade crítica: também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas quanto *criamos ativamente uma crença*. Por causa do nosso desejo de vivenciar a imerso, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência. (MURRAY, 2003, p. 111, grifo do autor)

Neste momento percebo mais claramente o papel contundente que a imersão ocupa dentro da experiência estética do jogar. Juntamente com aspectos representacionais e do *gameplay*, a imersão cria os meios para que o jogador apreenda a experiência estética, formando elos entre conceitos enquanto percorre o mundo virtual disponibilizado pela programação do *game*. A união desses elementos torna possível ao jogador interpretar e compreender o ambiente virtual onde está inserido e, por sua vez, cria sentidos para a experiência. Neste momento, percebo que a *gamæstética* – neologismo que proponho em minha pesquisa – trata da compreensão do ato de jogar e de como ele reflete no jogador não apenas *in-game*, mas também fora do ambiente virtual, num processo de autocompreensão e criação de sentidos por meio da experiência dentro do ambiente virtualizado gerido por regras definidoras da experiência.

Referências

BATEMAN, Chris. *What is Game Aesthetics?*. 2012. Disponível em: <<https://blog.ihobo.com/2012/03/what-is-game-aesthetics.html>>. Acesso em: 2 de fevereiro de 2016.

ERMI, L. MÄYRÄ, F. *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing immersion. Changing views - Worlds in play*. Toronto, Canadá: DIGRA, 2005.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

GRIMSHAW, Mark; CHARLTON, John P.; JAGGER, Richard. *First-Person Shooters: Immersion and Attention*. Eludamos Journal for Computer Game Culture, Alemanha, Göttingen, v.5, n.1, 2011.

LINDLEY, Craig A.; NACKE, Lennart; SENNERSTEN, Charlotte C. *Dissecting Play: Investigating the Cognitive and Emotional Motivations and affects of Computer Gameplay*. CGAMES, Grã-Bretanha, Wolverhampton, n.8, 2008.

SOLARSKI, Chris. *The Aesthetics of Game Art and Game Design*. 2013. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the_aesthetics_of_game_art_and_.php>. Acesso em: 06 de julho de 2016.

Jogos Eletrônicos

CALL of Duty: Black Ops 2. EUA: TREYARCH, 2012. 1 jogo eletrônico.

DARK Souls. Japão: FROM SOFTWARE, 2011. 1 jogo eletrônico.

FORZA Horizon 4. EUA: PLAYGROUND GAMES; TURN 10 STUDIOS; MICROSOFT STUDIOS, 2018. 1 jogo eletrônico.

Bruno de Abreu Mendonça é doutor egresso do programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais, sendo todos os títulos obtidos na Universidade Federal de Goiás

E-mail: brunomendonca@discente.ufg.br

MekHanTropia: autoconhecimento e criação transmídia em um panorama pandêmico de dispersões e dependência tecnológica

Frederico Carvalho Felipe

Rosa Maria Berardo

Em um programa de Doutorado em Arte e Cultura Visual, existe uma interrelação entre diversos campos do conhecimento científico. A construção do saber se dá, geralmente, em atrelamento crítico entre pesquisa, escrita e prática artística, fluindo em (e a partir de) todas essas direções pelas quais se estabelecem fenômenos de conexão e retroalimentação constante entre quadros teóricos, métodos e processos de criação que conduzem à poética, sem esquivar, todavia, de outros pontos importantes que transbordem e operem no curso da pesquisa.

Segundo Irene Tourinho (2012, p. 234), é fundamental a integração íntima entre a escrita e a produção prática desenvolvida neste percurso, além de todo o

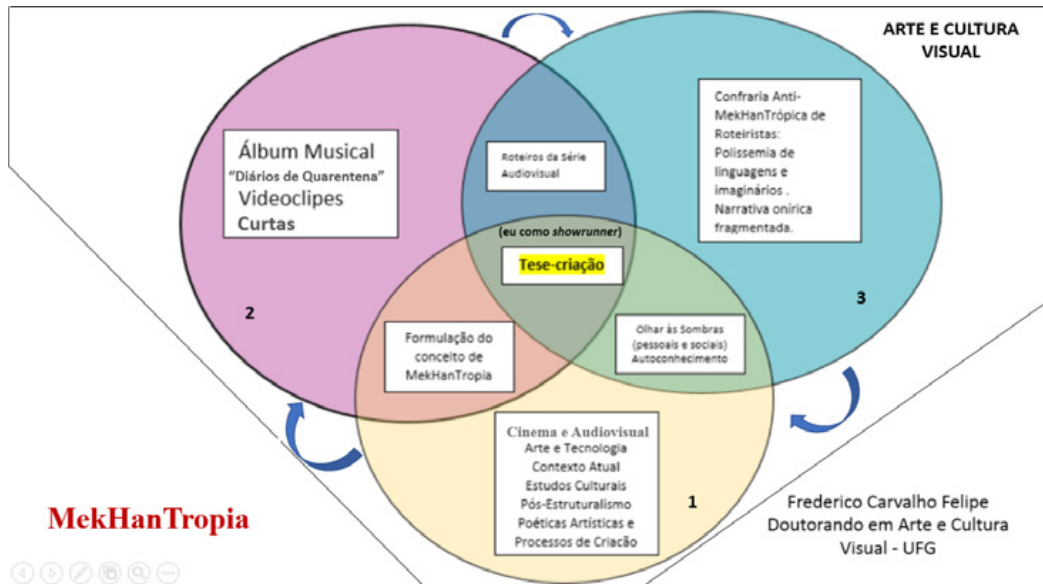
repertório subjetivo que trago e me ajuda a conduzir o trabalho explorando múltiplas dimensões e cosmogonias socioculturais a partir do meu olhar em diálogo com o olhar e contribuições da minha orientadora, coorientador e todos os parceiros que atuam comigo nesse processo de criação colaborativo.

Me situo na linha de pesquisa *Poéticas Artísticas e Processos de Criação* desse programa (sob a orientação da profa. Dra. Rosa Berardo e coorientação do Prof. Dr. Edgar Franco) e estou criando um universo poético-onírico-filosófico-ficcional autoral para reflexão sobre questões cotidianas ordinárias deslocadas a outras dimensões do imaginário. Penso e produzo obras que tratam sobre formas que as visualidades são construídas e como geram significações transmutacionais mágickas¹ para mim e para o mundo que me cerca, ressignificando minhas formas de experimentar a vida.

Dialogo nessa pesquisa com a arte e tecnologia, o audiovisual, a música, o desenho, o inconsciente, o imaginário, a contracultura, entre outros campos e temas, estabelecendo relações poéticas polissêmicas entre máquinas, fluxos, seres humanos e não humanos (BRAIDOTTI, 2019) na criação da representação desse universo poético-filosófico autoral colaborativo que está em constante construção em formato transmidiático de apresentação. Neste sentido, formulei um fluxograma para visualização dessas intersecções e contatos (Figura 1).

1 Utilizo aqui essa palavra com “k” para me referir aos conceitos de Aleister Crowley, que utilizava tal forma de grafia para pontuar diferenciações entre a magia ilusionista e a magia praticada como forma de autotransformação pessoal pelo foco, intenção e consciência. Ver: <https://shre.ink/mmJR>. Acesso em: 30/07/2022.

Figura 1
Fluxograma. 2020



Fonte: Autoria própria, 2021.

Destaco na imagem (Figura 1) grandes círculos como pontos de partida e seus encontros que formam, ao centro, a tese-criação proposta, em um movimento contínuo de intertextualidades, diálogos e transformações. Estes círculos são:

1) os principais campos teóricos, epistemológicos e metodológicos que me embaso para criação dos conceitos relativos à *MekHanTropia*;

2) o álbum musical,² os EPs, os curtas, as escritas, as fotos, os videoclipes, etc. produzidos *DIY*³ como materialização do conceito, sistematização

² Disponível em: <https://fredefoak.bandcamp.com/releases> Acesso em: 23/10/2020.

³ Sigla que significa "Do it yourself", do inglês "faça você mesmo" (Tradução nossa). O termo remete ao movimento sócio-musical punk-rock, iniciado na década de 1970, e à disseminação de ideais mini-

de ideias, articulação de referências artísticas, parcerias criativas e pesquisa sobre o funcionamento de obras em plataformas digitais, pensando em novos funcionamentos e operações artísticas pelas redes (FRANCO, 2013);

3) Criações artísticas transmidiáticas colaborativas baseadas no universo de MekHanTropia, na qual articulo uma pluralidade de pontos de vista sobre os conceitos criados. Fundamos assim o grupo intitulado como “Confraria Anti-MekHanTrópica”, composto por pessoas que produziram narrativas dentro desse universo.

É importante pontuar que as setas e numeração presentes na imagem não tem como objetivo estabelecer um sentido correto para fruição do universo transmidiático proposto, mas sim de ilustrar as etapas e processos de criação do conceito.

As Sombras e a lenda do Cão Breu

A ideia *junguiana* de sombra (JUNG, 2005) alude aqui à lenda do Cão Breu, que dá nome à banda de rock que integro. O “Cão” enquanto animalidade, o ID, o demônio, o incontrolável, a selvageria presente em nós, mas também o fiel, o companheiro, o domesticado, o que persiste em nos acompanhar; e o “Breu” como aquilo que se teima em ocultar, em negar, em não

malistas, anarquistas, anticonsumismo e anticapitalista. Atualmente, o termo abarca outras definições relacionadas que, por vezes, fogem da intenção original, significando até o oposto, em alguns casos alusivos à ideia de empreendedorismo.

olhar, mas que faz parte de todos e aflora de forma potencialmente prejudicial quando não reconhecido, integrado e ressignificado.

O “Cão Breu” é um ser fantástico que provoca um olhar às “sombras”. Circunscrita oralmente ao ambiente interiorano brasileiro, essa lenda tematiza o encontro súbito com um cão negro de olhos flamejantes anunciador de tragédia, proveniente da personificação de culpa e medos obscuros. Pensar sobre este ser sobrenatural deu início ao conceito do meu trabalho e aparece como elemento metafórico na obra em alusão aos instintos, animalidade e poderes transcendentais ancestrais que acompanham os personagens. Viso, portanto, tratar as sombras (pessoais e sociais) e suas significações a partir dos processos criativos e poéticos nessa obra, contestando padronizações sociais com um olhar interior voltado ao autoconhecimento e autotransformação.

O Universo poético ficcional onírico e a transmídia

As conexões estabelecidas pela pesquisa trazem ressignificações conceituais por meio de uma polissemia de linguagens e interpretações sobre as ideias que lanço inicialmente pelo álbum musical *MekHanTropia*. Tais intertextualidades, articulações e metamorfoses (do termo/conceito às músicas; das músicas aos videoclipes, curtas-metragens, vídeos experimentais, fotos, desenhos, game, EPs e álbum; do álbum aos argumentos) se dão por uma

estrutura narrativa onírica e são aprofundadas na “tese-criação”, que transborda a escrita e se materializa também como parte de uma narrativa transmidiática, uma vez que expande o universo original a novas possibilidades, integrando e amarrando a obra em constante transformação.

São importantes, nesse sentido, questões acerca das ideias de autoria coletiva, em uma proposta de concepção, produção e distribuição da obra com baixíssimo custo e com ímpeto de expansão transmutacional por hibridizações possíveis com outras poéticas, percursos e processos. Com isso almejo contestar padrões operacionais do mercado e atuar na resistência contracultural, por meio do processo criativo, com um olhar “antiuberização” da arte. Em um mundo repleto de dispersões camufladas de conexões, tento inverter essa lógica propondo conexões camufladas de dispersões.

Penso também em formas de utilizar a tecnologia aliada a arte, por sons e imagens, de modo disperso e independente em cada meio que me expresse (desenhos, fotografias, músicas, cinema, vídeo, game arte, imagens e sons computacionais, etc) e também conectando tais criações em processos de fruição transmidiáticos.

Chego então à indagação: como buscar, transmidiaticamente, formas de expansão de resistência contracultural em um universo poético-ficcional autoral onde as relações de controle, cooptação, padronização e exploração sobre os indivíduos são acentuadas pela institucionalização da dependência humana de tecnologias digitais em tempos pós-humanos de pandemia?

Conjecturo para isso uma resistência subjetiva ao sistema por meio do sono (CRARY, 2016), e daí extraio elementos para pensar em formulações narrativas de contestação ao sistema a partir do “herói” (CAMPBELL, 1949) personificado, enquanto representação arquetípica de minha psique, em personagens como Ayla e Valdez.⁴

Vislumbro tais aspectos oníricos para construção de uma narrativa ampla que contenha teias de conexão alheias a padronizações teleológicas e destaquem tais subjetividades. Busco nos sonhos – fenômeno subjetivo e bastante ligado ao cinema desde suas origens, quando Méliès chamava essa arte de uma incrível “fábrica de sonhos” – o conceito que amarra a produção de narrativas que movimentam minha obra transmidiática. Como um filtro de sonhos, capturo, pelos fluxos das redes telemáticas, ideias minhas e de outros (humanos e não-humanos) para compor esse universo que batizo de *MekHanTropia*.

A frase “Quem olha pra fora sonha, quem olha pra dentro desperta”, atribuída a C.G. Jung, instiga-me reflexões sobre a necessidade de atuar em si mesmo antes de atuar no mundo, voltando o olhar pra questões internas integrando-as como parte de si. A ideia de “sonho” possui dupla conotação, podendo se referir ao sonho onírico subjetivo de cada um, mas também à co-

⁴ Segundo Campbell (1949), “o sonho é o mito personalizado e o mito é o sonho despersonalizado; o mito e o sonho simbolizam, da mesma maneira geral, a dinâmica da psique. Mas, nos sonhos, as formas são distorcidas pelos problemas particulares do sonhador, ao passo que, nos mitos, os problemas e soluções apresentados são válidos diretamente para toda a humanidade. O herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas” (p. 13). Os personagens se transmutam ao vislumbrar saídas criativas por meio dos sonhos em direção à sua subjetividade como forma de resistir à MekHanTropia.

opção do lúdico pelo sistema, sob a alcunha de “sonho de consumo”. Desta forma, para refletir sobre questões minhas, submersas ou não pelas sombras negadas durante a vida, me coloco como criador e criatura na “cabeça” dessa obra que intenta desvendar questões diversas atuais por vários “tentáculos” transmidiáticos, deslocando conceitualmente (à luz de Philip K. Dick) aspectos problematizados do presente ordinário a diferentes dimensões espaço-temporais intensificando-as e observando-as sobre novas perspectivas.

Atuo como um *show-runner*⁵ e utilizo todas as criações artísticas convergentes a esse universo como instrumentos de sistematização, articulação, reflexão e explicitação conceitual dos processos criativos e poéticas que eclodem desse processo. Destarte, amplio o olhar sobre mim mesmo à diferentes perspectivas pelas parcerias e contatos advindos do conceito desse universo criativo.

O Conceito de MekHanTropia

Antes de falar sobre o álbum, é importante esclarecer o que chamo de “MekHanTropia”. O conceito, criado por mim em 2019, diz respeito a um sistema que induz a uma condição de renúncia a nós mesmos enquanto animais orgânicos e subjetivos, direcionando-nos a uma sociedade padronizada que centra sua intenção narrativa sobre o imaginário coletivo na ideia de supera-

⁵ Geralmente o *showrunner* é o criador da série, que tem a redação final dos roteiros e adequação das ideias ao conceito proposto. Ver: RODRIGUES, Sonia. Como escrever séries: Roteiro a partir dos maiores sucessos da TV. Independently published, 2018.

ção de metas, hiperprodutividade e desenvolvimento econômico, esquecendo os limites naturais e as consequências que tudo isso causa.

A atual pandemia evidencia tais aspectos e acentua as dispersões de humanismo que ainda nos restam. Devido às possibilidades de contágio, são estipulados limites rígidos de contato e determinadas relações mais intensas de hiperdependência entre as pessoas e as máquinas.⁶

No universo *MekHanTropia*, o cenário é o de que cada vez mais nos distanciamos uns dos outros e de nossa essência enquanto bicho. Mesmo pelas redes conectados globalmente, nos desconectamos qualitativamente de nós mesmos e do nosso habitat. Somos aprisionados voluntariamente ao sistema institucional por meio de falsas “bolhas” que induzem ao consumo e à alienação. Ignorantes diante nossas sombras e com conexões vazias, nos perdemos pela vaidade e menosprezamos a importância de cizânias enquanto válvulas de reflexão em nossas vidas, diminuindo diálogos e aumentando

⁶ O termo “MekHanTropia” vem sendo desenvolvido e aprofundado enquanto conceito no intuito de explorar a representação para o processo de transformação do Homem (antropo) em Máquina (mekhos). Esse conceito visa ainda nossas relações sociais e com o meio natural, aproximando-o ao conceito de misantropia – aversão ao ser humano e à natureza humana de forma geral ou a falta de sociabilidade – bem como as dispersões causadas pela tecnologia. Um MekHanTropo, portanto, seria um tipo de ciborgue destruidor da vida natural (orgânica) e a MekHanTropia uma indução (ou intenção) causada pelo status quo para o indivíduo se tornar, ludibriadamente ou não, um MekHanTropo. Esta situação traria recompensas ilusórias sobre um futuro de falsa utopia, pois, ao invés de harmonizar-nos com o meio e com o domínio das técnicas, se basearia no luxo, lucro e bens materiais, o que o torna, de fato, uma distopia, causada pela vaidade do MekHanTropo, que abdica de uma vida de conexão “molhada” (ASCOTT, 2009) com Gaia e se metamorfoseia em engrenagem de aniquilação a serviço de um sistema seco e sem vida. A palavra “Han” surge no interior da expressão, como uma homenagem ao pensador Byung-Chul Han, crucial para minhas reflexões nesse processo.

a intolerância. Nos aniquilamos diante de falsas promessas de felicidade, fundamentadas no “ter” acima do “ser” pelo sistema, que institucionaliza “regimes de verdades” socioculturais por diversos meios e fomenta o egoísmo em um “inferno do igual” (HAN, 2017b).

Tais ideias convergem com o pensamento de Byung-Chul Han quanto a passagem de uma “Sociedade Disciplinar” (baseada na negatividade do “dever”) para uma “Sociedade de Desempenho” (baseada na positividade do “tudo poder”). O indivíduo atual “explora a si mesmo deliberadamente. É agressor e vítima ao mesmo tempo” (HAN, 2017a, p. 28). Ademais, ao anular as negatividades, cria-se um ambiente sem alteridades, sem o “outro”, onde prevalece-se o único, o igual, institucionalizando intolerâncias.

Segundo Han, os anseios da segunda metade do século XX, relativos às ideias de liberdade, paz e amor, foram transformados na virada do século. Deram lugar a uma sociedade que já não se prende tanto a valores de instituições disciplinares opressoras, mas, diferentemente, vive internamente sob intensa vigia a partir do desenvolvimento das tecnologias digitais e da imanência da positividade. Antes da pandemia nos assolar, vivíamos de forma irrestrita. Subitamente confinados, entramos em contradição com esse ideal que nos acalentava ilusoriamente. Nos tornamos ainda mais dependentes de tecnologias digitais que dissolvem pelos binarismos algorítmicos a presença do “outro”.

Tais fenômenos são determinantes para a ascensão de uma violência sistêmica contra a essência do sujeito enquanto ser natural e social. Esse ide-

al antropoceno excludente adoece e mata aos poucos o indivíduo, gerando desconexão com a natureza (e conseqüentemente destruição) e novas angústias e conflitos patológicos psicoemocionais, como o TDAH, a depressão e o *Burnout*. Segundo Han:

A lamúria do indivíduo depressivo de que *nada é possível* só se torna possível numa sociedade que crê que *nada é impossível*. (...) A queda da instância dominadora não leva a liberdade. Ao contrário, faz com que liberdade e coação coincidam. (...) O excesso de trabalho e desempenho agudiza-se numa autoexploração. Essa é mais eficiente que uma autoexploração do *outro*, pois caminha de mãos dadas com o sentimento de liberdade. O explorador é ao mesmo tempo o explorado (HAN, 2017, p. 29).

Vemos agora quiçá o declínio de um sonho de liberdade e um blefe de que vivemos em tempos de maior livre-arbítrio. Há uma alteração induzida dos modos como lidamos e vemos o mundo. Uma inversão de valores acerca de quem somos/éramos em essência frente uma (sub)existência servil e controlada, decorrente de nossa relação com o sistema neoliberal institucionalizado e as ferramentas tecnológicas de controle voluntário cada vez mais eficazes em nos transformar em máquinas ególatras.

Segundo Maria Rita Kehl (2015), como humanos dependemos da relação com o “outro”. Estamos condicionados a esta relação e ela permeia nossa

vida social, em especial na maneira como lidamos com o tempo. Kehl (2015, p. 111) coloca que “o tempo é uma construção social. Toda ordem social é marcada, à sua maneira, pelo controle do tempo; essa talvez seja a face mais invisível e mais onipresente do poder”.

A autora salienta que, enquanto bebês, dependemos do tempo do “outro” para satisfação de nossas necessidades e desejos. Não temos controle, desde cedo, sobre nossa relação com o tempo, o que de certa forma nos condiciona para uma percepção iludida de nós mesmos. Essa relação com o tempo e com o “outro” é característica da psique humana no que se refere às memórias, imaginação, cognição e fantasia. Tais significações, referências e intencionalidades se dão mais pelo aspecto temporal que espacial, ao contrário de nossa percepção sensorial.

Tendo em vista que hoje em dia, conectados à rede telemática, cada vez mais temos as coisas em excesso (exceto o tempo livre para contemplação e reflexão), busco direcionar – por meio da arte e da pesquisa – tais pensamentos sobre a existência, para como essas interações interferem em nossa experiência psíquica e social.

Nesse sentido, acesso ponderações geradas por Márcio Seligmann-Silva (2018) que abarcam tais preocupações acerca das percepções sobre o mundo globalizado e as relações que estabelecemos socialmente em um contexto amplamente digital, bem como essas “dispersões” camufladas como “conexões”, criando indivíduos egoístas, desmobilizados e centrados

na individualidade. O autor expõe que “hoje em dia (...) na era ‘pós-trabalho’, a figura das massas foi diluída. Agora o indivíduo está ‘conectado’ sem sair do seu lugar. Assim traça-se também novamente a linha de demarcação entre as esferas ‘privada’ e ‘pública’” (SELIGMANN-SILVA, 2018, p. 21).

A partir das relações macropolíticas estabelecidas em cotidianos micro-ordinários, observo e (re)apresento ao mundo um olhar artístico acerca do que temo e do que reconheço como vestígios do devir, por meio de uma presentificação e transcendência (trans)temporal da realidade estabelecida pelos elos dispersos unidos por imagens e sons ao conceito proposto. Portanto, à luz de Rancière (2009, p. 36), viajo pelos labirintos e subsolos da cultura que estou inserido, recolhendo vestígios e transcrevendo poeticamente um universo com o intuito de ampliar as reflexões sobre nossa realidade ordinária atual.

Todavia, é importante ver a utilização da tecnologia em nossa sociedade por diversos pontos de vista, não condenando seu uso a uma restrita ferramenta distópica de controle, mas buscando meios de empregá-la como instrumento de propagação e voz de resistência artística, descolonizando o olhar, contrapondo padronizações e (pré)concepções formais institucionalizadas e experimentando maneiras para seu uso na construção poética, no processo criativo, na narrativa e na distribuição de obras de arte em provocação ao *status quo*.

Poéticas Artísticas e Processos de Criação

A partir do conceito de *MekHanTropia*, criei como forma de dar vazão e estruturar alguns pensamentos e aspectos sombrios, o álbum musical que leva o mesmo nome do conceito proposto.

O álbum *MekHanTropia*⁷ foi pensado como uma narrativa que parte das “trevas” para a “luz”, em um processo de autoconhecimento e olhar à própria sombra do eu-lírico. As primeiras faixas apresentam um contexto de dominação mekHanTrópica, evidenciando nas músicas e nas letras sensações de ódio, medo, angústia, horror e solidão por meio de uma necropolítica⁸ nefasta institucionalizada. À medida que o álbum transcorre, nota-se um processo de transformação e consciência (ter ciência), lançando luz e buscando compreender o “agora” para maior harmonia consigo mesmo. O álbum se finda em uma proposta poética de resistência anti-mekHanTrópica.

A arte da capa (Figura 2), bem como todo o projeto gráfico do CD, foi realizada a partir de uma imagem desenhada à mão pelo artista multimídia,

7 O álbum *MekHanTropia* foi lançado em 26/06/2020 e está disponível para *streaming* e *download* gratuito em: <https://fredefoak.bandcamp.com/releases> Acesso em: 21/07/2020. O álbum foi todo produzido, gravado e mixado pelo smartphone com os aplicativos *Hokusai 2*, *Music Maker*, *Audioconvert* e *Videoleap*, em minha condição de confinamento durante a pandemia de COVID-19. Todo captado com o microfone do fone de ouvido, tem as letras e músicas realizadas por mim em uma produção D.I.Y. autoral. O disco foi lançado em parceria importante com o selo underground TBoTB e conta com arte e encarte feitos pelo artista e professor Dr. Edgar Franco (a.k.a. Ciberpajé), que teve também participação em faixas com aforismos, vocais e sons psicodélicos.

8 Ver: MBEMBE, Achille. *Necropolítica*. Arte & Ensaios: revista do PPGAV/EBA/UFRJ, n. 32, 2017, p. 123-151. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/8993>. Acesso em: 21/07/2020.

Figura 2

Capa do Álbum MekHanTropia de Fredé CF, 2020. Arte: Edgar Franco



Fonte: Álbum MekHanTropia (TBonTB, 2020).

professor e pesquisador Edgar Franco (Ciberpajé) e, posteriormente, passada pelo *Deep Dream Generator*⁹ em diversas camadas e retoques.

⁹ O *Deep Dream* é um programa de computador criado por Alexander Mordvintsev, que usa uma rede neural convolucional para encontrar e aprimorar padrões em imagens via pareidolia algorítmica, criando assim uma aparência alucinogênica de sonho nas imagens deliberadamente super-processadas.

Em seu site pessoal, o artista comenta sobre seu processo criativo nessa obra, e relata que se inspirou no conceito e universo ficcional de *MekHanTropia*, do qual buscou representar o contexto de trevas que vivemos.¹⁰

O Ciberpajé destaca as dicotomias levantadas poeticamente pelas faixas do álbum, evidenciando a busca por autoconhecimento e empatia como resistência. Esse diálogo entre universos é essencial no processo criativo da obra, pois expande a visão a partir de ressignificações colaborativas e contatos com diferentes poéticas e processos criativos, nesse caso com o universo da *Aurora Pós-Humana* do Ciberpajé.

O Audiovisual e a Cultura da Luz

A luz é um fenômeno fundamental para a existência de imagens e sempre teve um papel basilar na história do cinema, da fotografia e da

10 “Na arte da capa busco amalgamar o contexto conceitual transumano do universo ficcional de *MekHanTropia* ao momento dramático que experienciamos no planeta, somando o total colapso do progressismo, da biosfera e das múltiplas diversidades. A criatura da capa metaforiza esse humano simiesco, globalmente conectado, mas ainda servil, transgênico, mas arcaico, pós-biológico, mas pré-histórico. Alguns detalhes como a língua para fora com um vírus em sua ponta e o controle cerebral de pequenas criaturas humanoides traduzem o rico conteúdo poético das canções do álbum. As cores e texturas criam paradoxos, pois os lilases/roxos insistem em tratar da busca transcendente que é um dos focos das letras, mas ao mesmo tempo contrastam com o niilismo intrínseco de fim de era que emana de cada verso de *MekHanTropia*.” (FRANCO, Edgar. *A arte do Ciberpajé*. Disponível em: <https://ciberpaje.blogspot.com/2020/06/lancamento-mekhantropia-ciberpaje-cria.html>. Acesso em: 21/07/2020.)

arte em geral. Relações entre cinema e representação aparecem constantemente imbricadas ao campo da Arte e Tecnologia, com a ascensão de uma “cultura da luz”,¹¹ desde os tempos da revolução industrial. Tais relações se potencializam nos tempos atuais com o advento, popularização e profusão intensa das redes, fluxos e dispositivos digitais.

A arte, de forma geral, é um importante campo de reflexão (e transformação) sobre a existência. Como diria McLuhan (2005), o artista é como uma antena que percebe os efeitos antes das causas e alerta sobre isso. Como, por exemplo, o cinema expressionista alemão que, pela linguagem cinematográfica contestava e explicitava institucionalizações daquele contexto que eram baseadas no medo e na opressão.

O audiovisual é um meio e linguagem artística de representação em constante ascensão em nossa era. Possibilita, agora aliado à rede telemática, ainda mais articulações, comunicações e penetrações em diferentes tempos e espaços. A criação artística associada ao ambiente virtual gera contextos de performance, imersão e interatividade altamente imprevisíveis, provocando infinitas possibilidades de construção de narrativas e universos ficcionais conectados estética e conceitualmente a significações do conteúdo.

Busco, então, por relações contranarrativas anti-teleológicas, que se dão entre os nossos sentidos, nossa imaginação, nossas memórias e os

11 Segundo Frances Guerin (2005), a luz e os processos de iluminação determinam, explicitam e traduzem (enquanto elemento de linguagem artística ou não) diversas relações de força e poder, revelando e operando transformações sociais profundas durante toda a história.

dispositivos midiáticos audiovisuais atuais. Os diálogos polissêmicos que a internet possibilita tecer com diferentes imaginários, entram em contato com o conceito estreado com o álbum e estabelecem ligações entre os elementos da obra. Essas conexões provocadas subjetivamente pelas sonoridades e visualidades do universo ficcional, culmina numa *Antologia que se encontra em produção* e se revela em fragmentos artísticos experimentais pelos videoclipes, músicas, letras, games, contos e curtas produzidos envolvendo esse universo ficcional. Esses fragmentos narrativos que compõem o universo ficcional proposto abarcam diferentes pessoas fruindo e criando elementos de composição. Estes elementos, independentes entre si, enfim se amarram ao conceito de criação colaborativa transmídia, por terem sido feitos com base nas ideias expostas, inicialmente, no álbum musical.

É importante evidenciar que universos narrativos trazem imbricadas alegorias sobre contextos que vivemos a partir da fantasia das representações. Assim, a obra traz a história de Valdez que, alertado por Ayla, começa a ver o mundo por novas perspectivas. O sucessivo confinamento causado por uma pandemia e um golpe militar-neoliberal-neopentecostal estabelecido, provocam transformações nas percepções dos personagens, envolvendo-os em experiências transcendentais oníricas que abarcam seres fantásticos, viagens pelo tempo e espaço, visões e vivências extraordinárias.

O olhar é convocado ao interior, visando a (auto)transformação de seus caminhos e a luta contra a MekHanTropia institucionalizada. Essa

busca estabelece relações profundas com o animal interior do personagem Valdez, colocando em perspectiva sua conexão com a figura lendária do Cão Breu como meio de não cooptação, uma espécie de força metafísica oriunda do processo de autoconhecimento. O vídeo *Mekhanthropomorfização*¹² explicita um pouco essas transmutações do personagem com sua essência canídea fantástica.

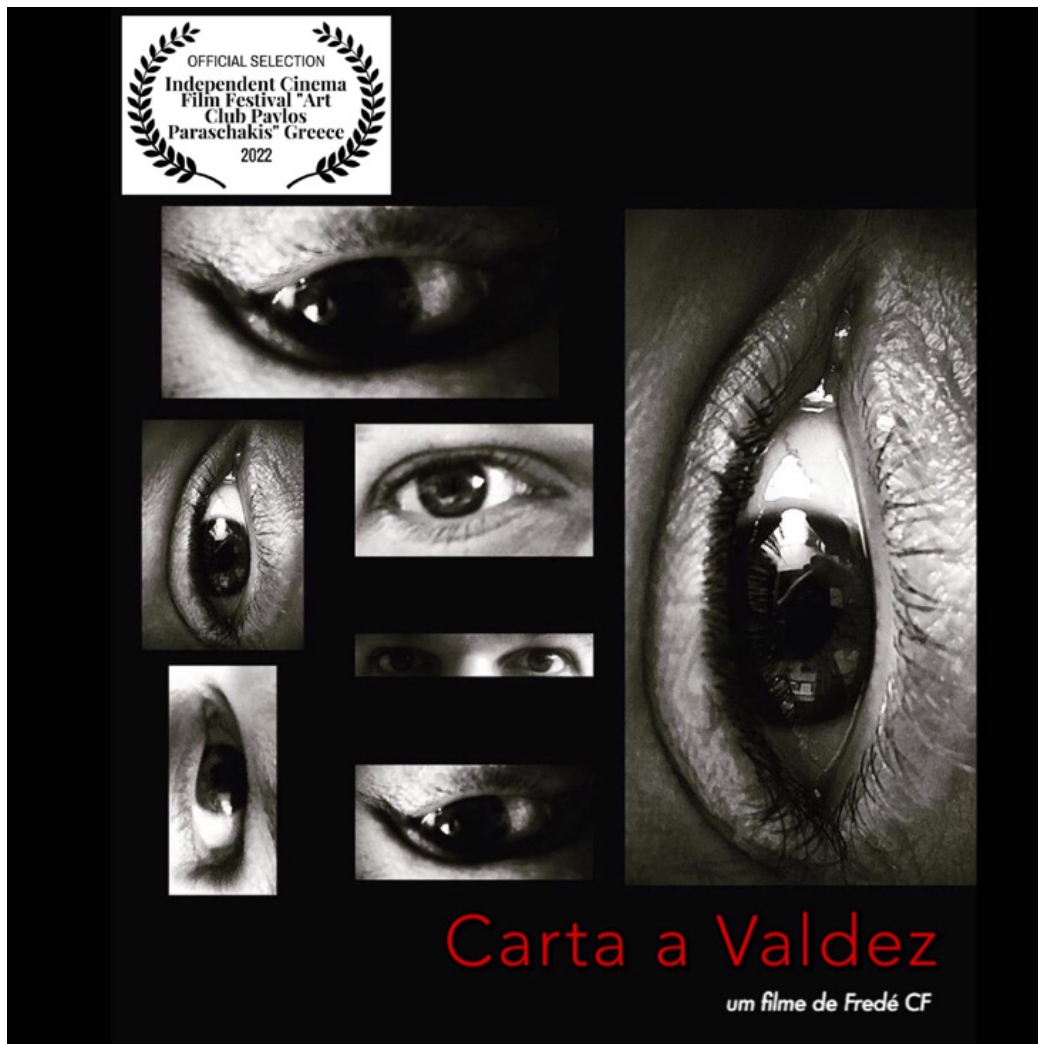
As sombras exteriores (dos cenários e contextos) e a luz interior (da psique) dos personagens são tratadas poeticamente em todo o universo ficcional a partir de composições visuais e sonoras, indicando, pela linguagem artística, caminhos a serem trilhados. O curta-metragem *Carta a Valdez*¹³ é um exemplo de como a narrativa direciona o encontro do personagem com a sua luz interior. Penso assim na saturação com o sistema, que se inicia com a cena em que o personagem se vê iluminado e metamorfoseado em abajur. Ele começa então a conhecer mais sobre si e sobre onde vive, adentrando espaços da rede telemática de MekHanTropia. A trilha sonora acompanha essa saturação, elevando a pressão por meio das frequências que turvam as mentes de quem tenta se libertar dessa distopia.

Utilizo esse curta-metragem para pensar uma estética de elos correspondente à obra transmídia, destacando certas características para estabelecer conexões formais e desenvolver o percurso dos personagens no

12 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IYwyKhMOkVY&t=6s>. Acesso em: 16/04/2021.

13 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AVoWvjHviGI&t=1s>. Acesso em: 15/04/2021.

Figura 3
Pôster do filme Carta a Valdez de Fredé CF, 2021. Arte: Fredé CF



Fonte: Arquivo pessoal (F.Oak Produções, 2021).

universo. Uso efeitos e distorções formais de luz, sombra e cor com a intencionalidade de representar determinados estados mentais dos personagens, bem como os cortes, sobreposições e transições para estabelecer significações sequenciais semióticas.

Alguns vídeos¹⁴ possuem, em suas descrições, trechos escritos dos “Diários de Quarentena” de Valdez. Esses “diários” atuam como um índice da narrativa fragmentada, indicando encaixes poéticos entre as linguagens trafegadas (o que é sistematizado com a game arte *Cani Buiu Oracle*). Tal dispersão estabelece conexões entre a realidade dos personagens e a nossa realidade ordinária. Esses elos são pontos de encaixe em minha poética de resistência aos padrões lineares narrativos, uma vez que, além de gerarem confusão, também estabelecem contatos por elementos que simulam a psique dos personagens. A descrição do videoclipe *Tentando explicar o óbvio*¹⁵ é um exemplo disso, na qual Valdez relata uma conversa que teve com Ayla e se materializa, com o personagem a narrando, no curta *Carta a Valdez*.

As cores são um elemento importante nas representações de aspectos psíquicos e emocionais de toda a obra em sua multiplicidade de linguagens, além de servirem como referência para que as “dispersões” sejam ligadas esteticamente. A paleta fundada no azul (utilizado no curta-metragem *Carta a Valdez* e nos vídeos *O efeito antes da causa*¹⁶ e *MekHanTropia*¹⁷), dialoga, enquanto cor fria análoga, com o roxo da capa do álbum, representando uma ideia de solidão e tristeza.

14 Disponível em: <https://www.youtube.com/user/fredcfelipe/videos> Acesso em: 21/07/2020.

15 Videoclipe disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8oO2JQJ90MY> Acesso em: 11/06/2020.

16 Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-14tEYqnPhU> Acesso em: 16/04/2021.

17 Videoclipe disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yQtOkUvuBkQ> Acesso em: 16/04/2021.

No videoclipe *Ao Amanhecer*,¹⁸ elementos como a lhama, o pião rodando, as paisagens, etc. remetem às memórias da infância do personagem e a transcendência de percepções destacadas pelos movimentos cromáticos e formais estabelecidos. Os cenários e espaços vazios preenchidos pela Inteligência Artificial (IA)¹⁹ remetem às memórias do personagem já tomadas pela MekHanTropia que começa a se apropriar de sua existência, porém com resistência (simbolizada pelo pião persistindo em rodar). Essa cooptação é destacada pelos movimentos cromáticos e formais estabelecidos nas sequências psicodélicas do vídeo e consumada com o cair do pião ao fim. Um aspecto recorrente em tudo isso é que o diálogo com a IA ocorre, na maioria das vezes, de forma imprevista e fluida. Como não sou programador computacional, os resultados estéticos que aparecem nesses contatos são testados e adequados às propostas artísticas que pretendo.

Existem ecos expressionistas e surrealistas em minha poética que surgem pela forma como lido com a linguagem na criação e motivam minha concepção estética, como distorções, desfoques, contrastes excessivos, saturações de som e imagem, montagem anarco experimental, tremidas intencionais, (des)enquadramentos, sobreposições, inversões cromáticas, caleidoscópios, estilos de cortes, passagens entre planos, condução narrativa dispersa, improvisações, psicodelia, deslocamentos, etc. Com isso ten-

18 Videoclipe disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3VjBH9zDx98> Acesso em: 16/04/2021.

19 *Deep Dream Generator*. Disponível em: <https://deepdreamgenerator.com>. Acesso em: 22/07/2020.

to também cultivar alterações de estados perceptivos e imaginários como vetores de transformação de realidades a quem entra em contato com a obra, além de atuar com o experimentalismo artístico/audiovisual *DIY* que me motiva.

Por fim, foco sobretudo em exaltar o que há ainda de subjetivo em nossas relações, buscando incorporar e articular diversos imaginários (humanos ou não) em um universo que segue transmutando sob a ótica da (re)existência (qualitativa) e não da mera produtividade (quantificada). Entre apocalípticos e integrados, a saída anti-mekHanTrópica talvez se dê por criações de exaltação da subjetividade em consonância com um maior equilíbrio interior e relações criativas. De dentro para fora, tentar compreender e lançar luz em processos que fazem parte de nós mesmos e nos tornam únicos no mundo. Vislumbro, como esperança de resistência baseada na inversão da lógica do sistema acerca das relações humanas, movimentações em direção a “conexões” camufladas de “dispersões”.

Referências

ASCOTT, Roy. Existe amor no abraço telemático? in **Arte, Ciência e Tecnologia** – Passado, Presente e Desafios, Diana Domingues (org.), São Paulo: Editora Unesp, 2009, p. 305-318.

BRAIDOTTI, Rosi. **Posthuman Knowledge**. Medford, MA: Polity, 2019.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Ed. Cultrix/Pensamento, 1949.

CRARY, Jonathan. **24/7: capitalismo tardio e os fins do sono**. Trad. Joaquim Toledo Jr. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

FRANCO, Edgar. Um Breve Panorama do Momento Tecnológico e Artístico Atual. In **BioCyberDrama Saga**, Edgar Franco & Mozart Couto, Goiânia: Editora UFG, 2013.

GUERIN, Frances. **A Culture of Light: cinema and technology in 1920s Germany**. Minnesota: University of Minnesota Press, 2005.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do Cansaço**. Petrópolis: Vozes, 2017a.

HAN, Byung-Chul. **Agonia do Eros**. Petrópolis: Vozes, 2017b.

HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder**. Belo Horizonte: Âyiné, 2018.

JUNG, Carl Gustav. O problema do mal no nosso tempo. In: ZWEIG, Connie; ABRAMS, Jeremiah. **Ao encontro da sombra: o potencial oculto do lado escuro da natureza humana**. São Paulo: Cultrix, 2005.

KEHL, Maria Rita. **O tempo e o cão: a atualidade das depressões**. São Paulo: Boitempo, 2015.

MCLUHAN, Marshall. "A Arte como Sobrevivência na Era Eletrônica" in **McLuhan por McLuhan - Entrevistas e conferências inéditas do profeta da globalização**, Rio de Janeiro: Ediouro, 2005. p. 243-264.

RANCIÈRE, Jacques. **O inconsciente estético**. Tradução de Mônica Costa Netto. 1ª edição. São Paulo: Editora 34, 2009.

RODRIGUES, Sonia. **Como escrever séries**: Roteiro a partir dos maiores sucessos da TV. Independently published, 2018.

SELIGMAN-SILVA, Márcio. **O local da diferença**: ensaios sobre memória, arte, literatura e tradução. São Paulo: Editora 34, 2018.

TOURINHO, Irene. Imagens, pesquisa e educação: questões éticas, estéticas e metodológicas. In: Martins, Raimundo; Tourinho, Irene (org.). **Culturas das Imagens**: desafios para a arte e para a educação. Santa Maria (RS): Ed. UFSM, 2012.

Frederico Carvalho Felipe é artista multimídia (a.k.a. Fredé CF). Doutorando em Arte e Cultura Visual pela UFG. Graduado em Relações Internacionais pela PUC-GO (2004). Especialista em Cinema pela Faculdade Cambury (2007). Mestre em Arte e Cultura Visual pela UFG (2015). Professor de Artes, Fotografia, Audiovisual e L.I.V. (Laboratório Inteligência de Vida). Tem experiência prática na área de artes, audiovisual, fotografia, música, publicidade e eventos.

E-mail: fredcfelipe@gmail.com

Rosa Maria Berardo (Orientadora) Possui graduação em Comunicação Social Jornalismo pela Universidade Federal de Goiás (1985), mestrado em Artes pela Universidade de São Paulo (1990), mestrado em Cinéma Et Audiovisuel - Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3 (1993) e Doutorado em Cinéma Et Audiovisuel - Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3 (2000). Pós-doutorado pela Université du Quebec a Montreal, 2005. Atualmente é professora Associada 4 da Universidade Federal de Goiás. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em História e Técnicas do Cinema de ficção, Animação e documentário, atuando principalmente nos seguintes temas: fotografia, cinema, cultura, educação e alteridade.

E-mail: rosa_berardo@ufg.br

Contravisualidades do cinema nazista: o ontem, o hoje e o amanhã ...

Roberto Jimenes

Rosa Maria Berardo

Uma breve contextualização

O Cinema é considerado a sétima arte por trazer emoção e entretenimento a todos nós. Desde a sua criação devido à invenção do cinematógrafo no século XIX pelos irmãos Lumière, um aparelho que permitia gravar e projetar as imagens tornando a atividade cinematográfica mais prática, o cinema tem evoluído constantemente, e vários são os seus representantes que marcaram suas épocas.

Destes destaque: Auguste Lumière (1862-1954) e Louis Lumière (1864-1948), Georges Méliès (1861-1938) Alice Guy-Blaché (1873-1968), D. W. Griffith (1875-1948), Fritz Lang (1890-1976), Charlie Chaplin (1889-1977) Dziga Vertov (1896-1954), Serguei Eisenstein (1898-1948), Leni Riefenstahl

Figura 1

O cinematógrafo criado pelos irmãos Lumière foi patenteado em 13 de fevereiro de 1895



Fonte: <https://www.todamateria.com.br/historia-do-cinema/>

(1902-2003), Ingmar Bergman (1918-2007), dentre inúmeros gênios do cinema mundial.

O cinema pode ser considerado mágico, pois nele são representadas diversas formas de artes como o teatro, a escultura, a dança, a pintura, a música, entre outras. Com o surgimento do cinema como a primeira arte industrial autônoma ocorreu a reversão do sistema de consumo da obra de arte, pois não é mais o espectador que vai à obra, e sim a obra que vai até o espectador.

Um dos grandes estudiosos da área da comunicação, Marshall McLuhan em seus livros “O Meio é a Mensagem” e em “Os meios de Comunicação como Extensões do Homem”, defende uma experiência sensorial

explorando o fato de que cada meio refere-se a uma mensagem, a qual possui efeitos diferentes em sua significação, sendo estes meios (e o cinema é um deles) considerados extensões do ser humano com seus sentimentos e expressões corporais.

McLuhan afirmava que o meio era um dos principais elementos do processo de comunicação, e não apenas um simples canal de se levar a informação. Cada meio como o jornal, rádio, cinema possui características próprias, e conseqüentemente efeitos específicos devido à sua forma de propagação e de envolvimento do grande público: o mais importante no processo de comunicação não seria a mensagem, mas principalmente o meio pelo qual a informação seria transmitida.

Agora, vamos imaginar a força do cinema como meio, no qual suas projeções acontecem em salas fechadas, escuras e em uma tela gigante. O cinema não pode ser visto apenas como uma forma de expressão cultural, mas principalmente é um meio de representação. Por meio da exibição de um filme se representa algo, que pode ser uma realidade percebida e interpretada, a representação de um mundo imaginário livremente criado pelos produtores de um filme.

Assim, a exibição de um filme proporciona prazeres e sensações diferentes, capazes de nos emocionar, envolver, sentir e nos levar para dentro do filme, em uma utopia envolta por um mundo de fantasias. De um modo geral o cinema pode ser visto como uma peça artística ou até mesmo mercadológi-

ca, e acaba estabelecendo uma relação com as razões de quem o produziu, e com a percepção de quem o assiste.

Todo filme cria relações com o seu público e acaba gerando discussões geradas pela obra, que podem ser com relação ao teor do seu tema, suas qualidades estéticas, a fotografia, roteiro, iluminação, cenografia, figurino e atuação dos atores e diretores.

As concepções existentes sobre cinema, arte e indústria cultural não são novidades. Embora tenhamos estudado a abordagem crítica da Escola de Frankfurt a partir dos trabalhos de Adorno e Horkheimer, da qual o cinema é apresentado como um produto da indústria cultural, percebemos que a própria dialética da contemporaneidade tornou possível tanto a produção cinematográfica concebida como produto de puro entretenimento e alienação de massas como um instrumento de produção de crítica social.

O cinema começou a ser visto como arte a partir de 1912, quando, de acordo com Brandão, Ricciotto Canudo escreveu o artigo Manifesto das Sete Artes, o qual coloca o cinema como sendo a sétima arte depois da arquitetura, escultura, pintura, música, dança e poesia. Canudo confere ao cinema um valor de caráter estético enquanto linguagem, propondo assim um conceito de arte. Assim, a estética do cinema e o seu estudo como arte acabou criando o que podemos chamar de movimentos cinematográficos, que tinha como objetivo principal a exploração e consolidação de paradigmas para se estudar a linguagem cinematográfica. Desta forma, na história

Figura 2

Joseph Goebbels – Ministro da Propaganda e do Entretenimento



Fonte: <https://www.diariocachoeirinha.com.br/noticias/mundo/2020/01/17/quem-foi-joseph-goebbels--o-nazista-citado-por-roberto-alvim.html>

do cinema industrial, também houve espaço para diretores que reformularam a linguagem cinematográfica e propuseram novos paradigmas, questão esta que foi muito explorada pelos nazistas.

O cinema na Alemanha Nazista foi o principal meio utilizado para os nazistas exporem seus ideais. A linguagem cinematográfica adotada por Joseph Goebbels não produzia filmes políticos, e sim de entretenimento, de modo que sua população tirasse conclusões sobre o cotidiano da época:

o ângulo das filmagens, os *close-ups*, tudo foi pensado para criar o clima e seduzir as massas.

Os nazistas acreditavam que o cinema era uma ferramenta de propaganda de enorme poder. Para Adolf Hitler e Joseph Goebbels o cinema exercia um fascínio especial sobre a população. O Partido Nazista foi o primeiro partido a estabelecer, em 1930, um departamento de cinema, frente a sua importância para impor seu pensamento e ideologia.

Para considerar a relação da estética do cinema nazista com o estudo das artes visuais, observo que a obra de Mitchell explora um ponto de partida necessário para qualquer esforço sério para, criticamente, engajar-se com os estudos da cultura visual e os estudos visuais, além de chamar a atenção para uma lacuna importante nesta argumentação: as culturas visuais marcam um compromisso sustentado com os jeitos de ver, olhar e conhecer enquanto fazer, na produção dos sentidos.

Ismail Xavier em “O Discurso Cinematográfico” aborda o estudo sobre o cinema e as reflexões teóricas dele decorrentes. O autor traça um panorama do pensamento estético cinematográfico desde o início do século XX, detendo-se nas escolas francesa, soviética e americana, as quais serviram de base para a formação do cinema nazista.

As produções cinematográficas dos nazistas, associadas à propaganda ideológica, estão intimamente ligadas ao seu responsável: Joseph Goebbels, ministro de propaganda. Os primeiros filmes que foram patro-

cinados pelo nazismo foram exaltações guerreiras como SA-Mann Brand (O despertar de uma nação, 1934), Hitlerjunjge Quex (O flecha Quex, 1935) e o célebre documentário de Leni Riefenstahl *Thiumpf dês Willens* (O Triunfo da Vontade, 1934), cuja mensagem exaltava a união do povo alemão com o *Reich*.

O Ontem

Goebbels era uma aficionado por cinema, e sempre valorizou os filmes de entretenimento. Assistia a muitos filmes de Hollywood, sendo os seus prediletos “E o Vento Levou” e “Branca de Neve e os Sete Anões”. “O Encouraçado Potemkin” e “Ben Hur” também estavam entre os seus prediletos.

Mesmo sendo formado em Jornalismo, com Doutorado em Filosofia e Ph.D em História e Literatura, Goebbels andava sem rumo, até que, aos 35 anos foi eleito “Ministro do Entretenimento Popular e da Propaganda” do Regime Nazista. Para ele, o cinema era o meio de comunicação ideal para se atingir o subconsciente das pessoas.

Muitos cineastas alemães daquela época queriam trabalhar para o Regime Nazista, pois achavam que a propaganda óbvia era o caminho para se impor um novo regime. O primeiro filme produzido neste sentido mostrava um jovem nazista morrendo por seu Führer, porém Goebbels odiou-o.

Figura 3

Hitler, Goebbels e outros assistindo a uma projeção na UFA



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Cinema_na_Alemanha_Nazista

“A UFA - Universum Film Aktien Gesellschaft, ou também Universum Film AG e mais comumente apenas UFA, é a rede de estúdios cinematográficos mais importante da Alemanha durante a República de Weimar e do III Reich. Entre 1917 e 1945, a UFA foi uma das mais relevantes empresas do sector e concorrente direta de Hollywood. Atualmente pertence ao RTL Group, uma subsidiária da Bertelsmann. Em 1927 a direção dos estúdios é entregue a Alfred Hugenberg, um influente homem de negócios com interesses editoriais (Scherl Verlag), indústrias (Krupp AG) e políticos. Com Hugenberg chegam as pressões, iniciando-se o perí-

odo em que os estúdios UFA foram controlados pelo Ministério da Propaganda, sob a direção de Joseph Goebbels, que controlava o conteúdo dos filmes produzidos. O interesse estatal deu um novo fôlego financeiro aos estúdios, que assim puderam modernizar-se e voltar a competir diretamente com Hollywood. Deste período destacam-se os filmes a cores: *Frauen sind doch bessere Diplomaten* (1941), com Marika Röck, *Münchhausen* (1943), com Hans Albers, e *Kolberg* (1945), com Kristina Söderbaum e Heinrich George.” (https://pt.wikipedia.org/wiki/Universum_Film_AG)

Para ele, filmes políticos são pavorosos e não levam o público a envolver-se. Já o filme como entretenimento é a melhor forma de se fazer propaganda. O filme de entretenimento trazia uma questão política diferenciada, tirando as pessoas de seu dia-a-dia, fazendo-as fugirem de seus problemas particulares e este era o teor de todas as suas produções. Na época, a Alemanha tornou-se o pólo cinematográfico de toda a Europa.

O principal estúdio de cinema utilizado pelos nazistas à época foi o de Babelsberg, o qual atualmente está com 109 anos de existência. Sua construção às margens do Lago Griebnitz, no bairro de Potsdam Babelsberg, foi iniciada já no final de 1911, em pleno inverno europeu. Durante a Primeira Guerra Mundial sua produção caiu quase à zero, porém, o setor lucrou com a consequente inflação e o desemprego em massa. Já em 1922, a UFA (então Universum Film AG) mudou-se para o local às portas da metrópole Berlim e

Figura 4

Vista aérea dos estúdios, e do portão de entrada de Babelsberg - Atual



Fonte: https://static.dw.com/image/619418_4.jpg

conseguiu produzir películas sofisticadas à custa de mão-de-obra e figurantes baratos. Desta forma, foi possível distribuir os filmes no exterior a preços moderados. Se por um lado o número de desempregados crescia sem parar, a sétima arte reagia com diversão escapista e distração inofensiva. Em 1933, os nazistas assumiram o poder.

Convicto da força do cinema para o propósito nazista, Joseph Goebbels tinha à sua disposição os diretores e atores que não haviam sido sacrificados no delírio racista do regime. Desta forma, lançou filmes que fugiam à realidade para não vivenciar situações desagradáveis, quanto também material de propaganda. Um dos filmes mais notórios dessa categoria é a obra de agitação antissemita *Jud Süß* (*O judeu Süß*), de Veit Harlan, protagonizado por

Ferdinand Marian. Para boa parte dos profissionais envolvidos nessa indústria cinematográfica nazista significava escapar da mobilização para o front de batalha. Às vezes se fingia que se estava produzindo, pois faltava material de filmagem.

Com o seu casamento Goebbels queria criar o estereótipo da família Ariana que vinha de encontro à visão Nazista de “Família e Propriedade”: uma união sólida com filhos, uma bela esposa, uma única casa, enfim, uma vida ideal. Porém, na prática era tudo diferente: além de ser um mulherengo, pois era considerado um homem muito charmoso pelas mulheres ligadas ao cinema da época (onde se relacionou com algumas) ele tinha várias propriedades: o seu discurso era totalmente diferente de sua realidade.

Sendo Goebbels um especialista em discursos, sua proposta política era de transformar Hitler em um mito, um homem com habilidades sub-humanas, que se sacrificava pela nação Alemã.

Baseado no contexto fílmico de “E o vento levou”, elaborou as propagandas noticiosas, ordenando que estas se concentrassem na emoção e entretenimento. Havia uma coreografia como se fosse uma orquestra; os ritmos das marchas, as fileiras das massas, e a figura solitária de seu líder, reforçando o sentimento de sua devoção. Desta forma, envolvia o seu público e o compelia a morrer como herói pelo sacrifício à nação, tudo pela emoção. Vale destacar aqui que isso fazia parte da política doutrinária de criar um Estado Alemão soberano, conforme descreve Paula Diehl em seu livro:

Figura 5

Adolf Hitler em destaque saudando desfile de suas tropas



Fonte: <https://www.jornalopcao.com.br/wp-content/uploads/2016/02/hitler.jpg>

“Um dos principais pontos do NSDAP¹ foi o arianismo, pelo qual uma raça pura e sem mistura deveria impor-se como dominante. Para Hitler, a pureza racial era a garantia de supremacia sobre os demais grupos e justificava quaisquer atos que pudessem favorecer seu poder hegemônico. Num pseudodarwinismo, Hitler legitimava desde a luta pelo espaço vital até o extermínio dos judeus nos campos de concentração” (DIEHL, 1996, pag.45)

1 NSDAP (*Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei*) – Partido Nacional-Socialista Alemão (observação do autor do paper).

Os *close-ups* são um ponto de concentração de poder: é como observar aquele nazista em um semi-perfil, uma força programada, onde a suástica marcha na direção de seu público, levando-o a fazer parte dela. Aí você observa os seus companheiros e percebe que não está só, e ali sempre a figura paterna do líder. Tudo preparado para criar o clima e seduzir as massas.

Os *close-ups* são um ponto de concentração de poder: é como observar aquele nazista em um semi-perfil, uma força programada, onde a suástica marcha na direção de seu público, levando-o a fazer parte dela. Aí você observa os seus companheiros e percebe que não está só, e ali sempre a figura paterna do líder. Tudo preparado para criar o clima e seduzir as massas.

Assim, como um produtor de Hollywood, Goebbels tinha o cuidado de não expor muito o seu grande astro, preferindo que Hitler só aparecesse em filmes curtos de notícias. Porém, esta não era a visão de Hitler, que tinha outros planos. Não que ele discordasse totalmente de Goebbels, mas ele queria projetar ainda mais a sua imagem de estadista, e desta forma procurou por uma jovem cineasta, Leni Riefenstahl e pediu-lhe que produzisse um longa-metragem sobre ele.

Hitler sempre admirou os filmes de Leni por seu estilo de filmagem e estética. O filme sobre a reunião de Nuremberg, por exemplo, ficou famoso por suas cenas: em uma delas mostra um avião levando Hitler pelos céus como se fosse um Deus (esta foi uma das primeiras cenas do cinema neste gênero). A câmera se movimentando de verdade deu vida para o filme.

Figura 6

Cena do Filme “O Triunfo da Vontade”



Fonte: <https://www.cineset.com.br/wp-content/uploads/2014/08/ocinemaantigo@triumphdeswillens-2-e1491769595813.jpg>
[content/uploads/2014/08/ocinemaantigo@triumphdeswillens-2-e1491769595813.jpg](https://www.cineset.com.br/wp-content/uploads/2014/08/ocinemaantigo@triumphdeswillens-2-e1491769595813.jpg)

“O Triunfo da Vontade” foi um marco da filmografia da propaganda nazista, e contrariou a teoria de Goebbels de que um filme deveria ter entretenimento ao invés de conceitos políticos. Neste, Leni explora muito bem uma estética de um poder absoluto, forte e soberano. Isto fez com que Goebbels percebesse que não tinha qualquer controle sobre ela.

Entretanto, a experiência de se fazer um longa-metragem sobre o Führer não se repetiu depois do “Triunfo da Vontade”. Goebbels aproveitou-se de seu relacionamento com Hitler para assegurar-lhe de que, sempre que ele fosse mostrado em filmes deste tipo, sua imagem se manteria sempre a mesma.

A música no cinema e na propaganda

Goebbels sempre reconheceu a importância da música no cinema, e entre os seus compositores prediletos estava Norbert Schultze. A guerra havia começado: o inimigo era a Inglaterra e Goebbels precisava de uma canção adequada aos pilotos, que os incentivassem a bombardear a Inglaterra. Esta canção deveria ser perfeita e Schultze criou “Bombas para a Inglaterra”, que foi um sucesso.

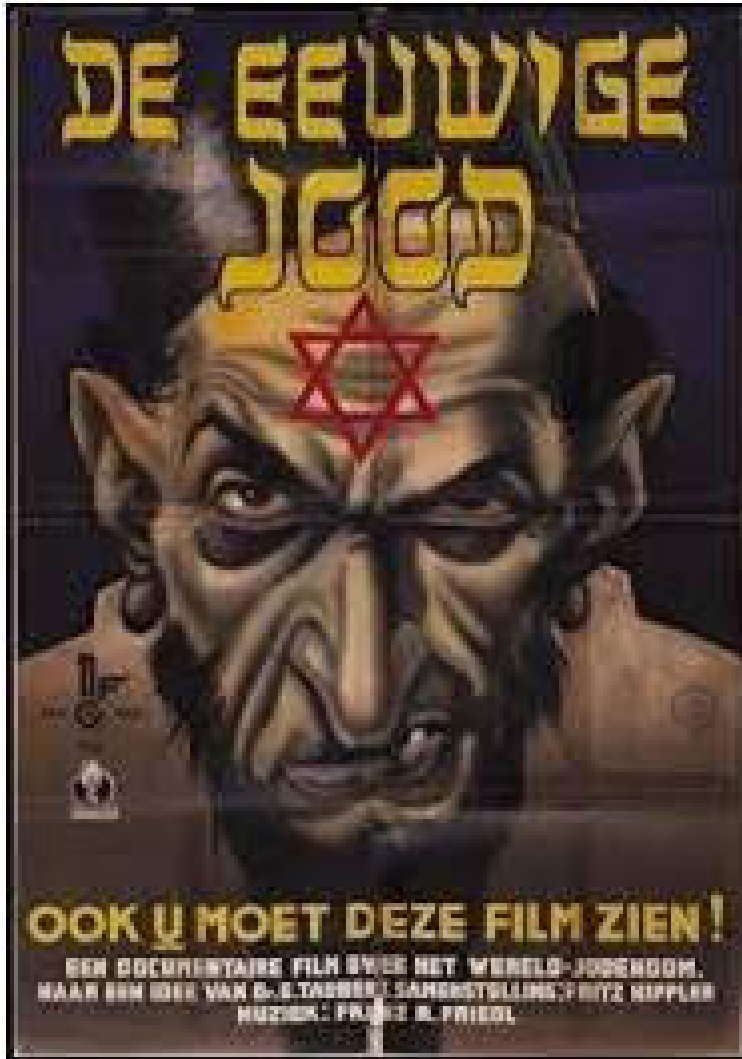
Mais tarde os nazistas precisavam de uma nova canção para realizar outro ataque à Inglaterra, e o resultado se tornou um clássico da propaganda de Goebbels intitulada “Soldados do Amanhã”. Esta música confirmava uma visão alemã de que a sociedade inglesa era decadente e efeminada. A preocupação de Goebbels era de nunca mudar a visão alemã, mas sim, reforçar preconceitos de uma forma mais divertida.

Goebbels defendia a ideia de que “a propaganda é como um comboio de guerra, que precisa chegar a um destino sobre forte proteção militar”. O que ele ressalta aqui é justamente a questão da conjunção das partes que formam um filme ou propaganda: precisa de um bom roteiro, imagens cativantes, uma história envolvente e uma excelente música para criar o clima, e assim envolver o seu público.

Diferente dos estilos de Joseph Goebbels e de Leni Riefenstahl, Adolfo Hitler ordenou a produção de um filme de propaganda contra os judeus, de forma que o povo alemão fosse preparado para a solução final: o extermínio da raça judaica.

Figura 7

Cartaz do filme “O Judeu Eterno”



Fonte: <https://filmeraroemdvd.commercesuite.com.br/o-eterno-judeu-1940-pr-2057-335966.htm>

Desta ordem saiu o filme anti-semita mais infame que já havia sido produzido, intitulado: “O Judeu Eterno”. Hitler queria provar que os judeus eram uma raça parasita e deveriam ser dizimados e, conseqüentemente, o filme deveria mostrar isso.

Este filme demorou 13 meses para ser finalizado, em função das quantidades de edições realizadas, ficando muito sanguinário e violento. Diziam na época que esta visão foi dada pelo próprio Hitler, tornando o filme bem horripilante. As cenas finais comparavam os judeus com ratos, enfatizando que onde quer que eles apareçam levariam a destruição da propriedade humana, dos alimentos e espalhando doenças, finalizando com a seguinte frase: “os ratos não são muito diferentes dos judeus como pessoas”. Este filme foi um fracasso de bilheteria.

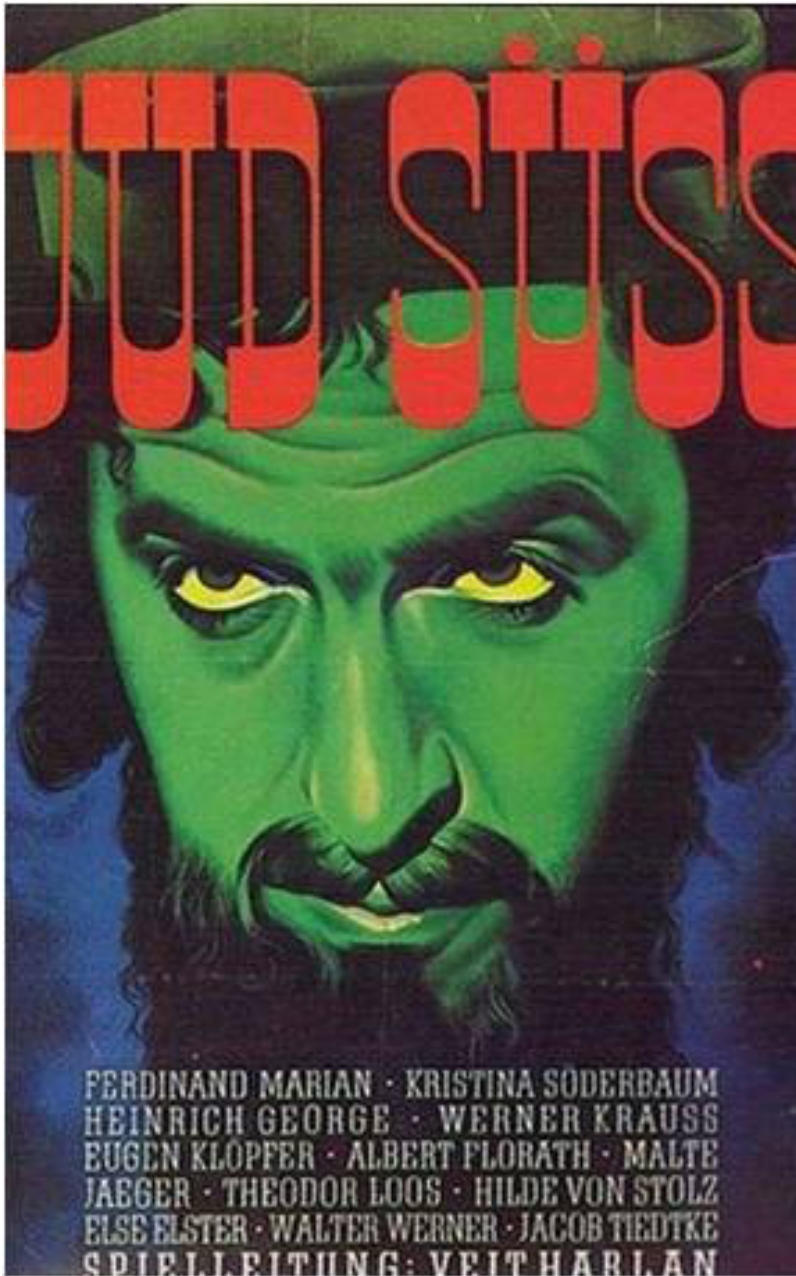
A realização deste levou Hitler e Goebbels a um desentendimento referenciado no próprio diário do então Ministro da Propaganda: Hitler queria materiais mais polêmicos e sensacionalistas, enquanto Goebbels era a favor de deixar as imagens falando por si mesmas, o que era mais eficiente e não necessitava deste tipo de apelação.

Em 1940 Goebbels produziu um filme antissemita que foi um grande sucesso chamado de “O Judeu Süß”, no qual os bons alemães dão um tratamento merecido a um judeu que não só os havia usurpado o poder em sua comunidade e que, como cúmulo da abjeção, havia causado o suicídio de uma jovem ariana depois de submetê-la a uma desonra pior do que a própria morte. Só para se ter uma ideia, toda a “SS²” nazista foi obrigada a assisti-lo.

2 SS (Schutztaffel) – Tropas de Proteção. Encarregadas primeiramente da proteção do Führer, as SS dedicavam-se principalmente aos campos de concentração, extermínio e à espionagem.

Figura 8

Cartaz do Filme “O Judeu Süs”



Fonte: [https://www.interfilmes.com/filme_223277_O.Judeu.Suss-\(Jud.SuB\).html](https://www.interfilmes.com/filme_223277_O.Judeu.Suss-(Jud.SuB).html)

O filme *O judeu Süss* oferecia tudo o que a propaganda nazista desejava: técnica apurada, uma história melodramática de amor e uma orientação antisemita, constituindo uma mescla perversa de violência e fascinação. O filme foi dirigido por um ícone do cinema de entretenimento durante o regime nazista, o ator Veit Harlan, um protegido do ministro da Propaganda, Goebbels.

Harlan recebeu de Goebbels recursos quase ilimitados para a realização do filme *O judeu Süss*, uma película que objetivava o prestígio e a propaganda nazistas. Ele pôde até mesmo escolher pessoalmente os figurantes judeus nos guetos poloneses e tchecos, em cooperação com o Departamento Central de Segurança do Reich, chefiado por Adolf Eichmann.

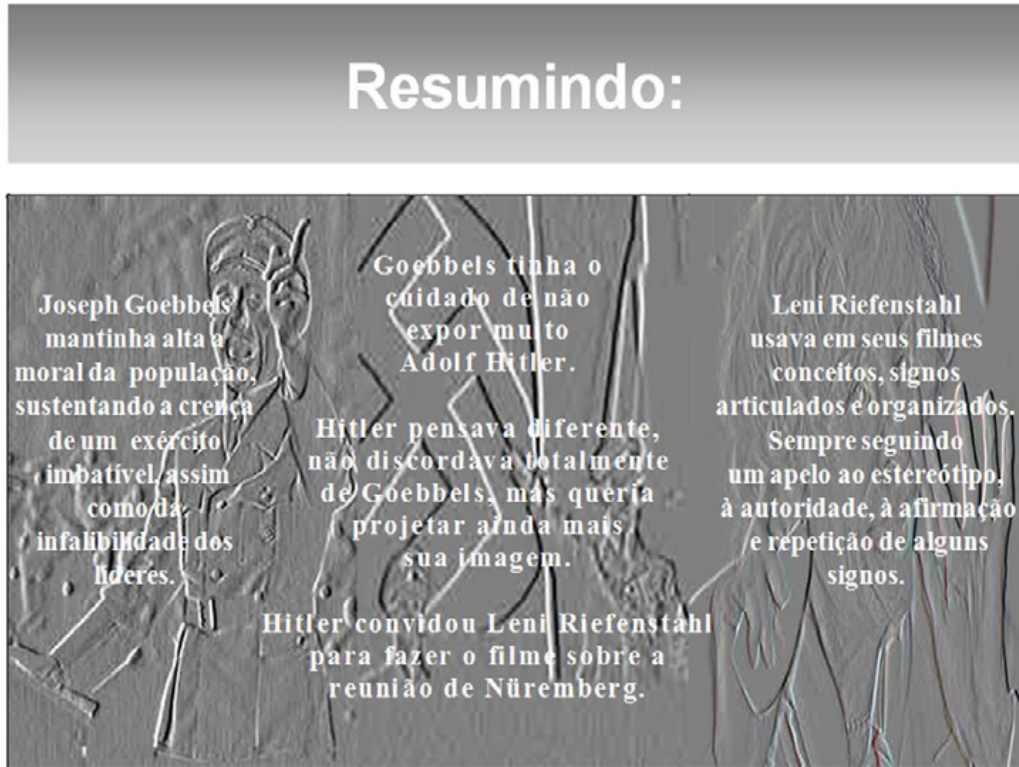
Assim, Goebbels prestou uma enorme contribuição ao plano nazista de extermínio dos judeus.

A partir de 1943, Goebbels percebeu que nem mesmo sua propaganda e cinema convenceriam de que estavam vencendo a Guerra. Em seus filmes noticiosos, ele procurava mostrar que a Alemanha estava se aguentando, mas todos sabiam que isso não era verdade. Nesta época ele sabia exatamente o que o público precisava: um mundo bonito e elegante. As cidades estavam em chamas, mas o público fazia filas para ir ao cinema para ver este mundo.

Ao mesmo tempo em que se divertia, Goebbels desafiava o público afirmando que a Alemanha estava vencendo a guerra. Buscava desta forma, o apoio da população, mas Berlim estava sendo destruída. Um dos atributos utilizados na época era de que a Alemanha possuía armas

Figura 9

Goebbels, Suástica e Leni



Fonte: Arquivo pessoal do autor. Imagem produzida com alunos do Unifiam / SP

secretas, elaboradas por seus cientistas, capazes de dizimar os seus inimigos: pura ilusão.

Em 1944, sabendo que a derrota era eminente, investiu em um filme sobre um drama histórico (Kolberg), no qual os alemães em inferioridade numérica enfrentavam o exército de Napoleão Bonaparte, desviando 6.000 soldados do front de batalha para atuarem como figurantes. Goebbels pretendia com isso reforçar a vontade da população alemã em resistir aos Aliados, porém, este filme sobreviveu muito mais do que os próprios alemães.

O hoje

Agora chegou o momento de observarmos as contravisualidades do cinema nazista para realizar uma ponte para o presente: que Goebbels é tido como o pai da propaganda política moderna e que suas ideias formam a base do pensamento político norte-americano, não é novidade para ninguém. Porém, é possível também relacioná-lo com a propaganda política brasileira.

Gillian Rose aborda a discussão da importância do visual para as sociedades contemporâneas ocidentais, trabalhando a proposta de uma ampla abordagem estrutural para entender como as imagens tendem à significação. As imagens são interpretadas pelo mundo de maneiras particulares, cabendo aqui a exploração da distinção entre o significado de “visão” e visualidade”: a VISÃO é o que o olho humano é psicologicamente capaz de ver (estas ideias podem mudar com o tempo). Já a VISUALIDADE, por outro lado, se refere ao modo pelo qual a visão é construída e interpretada, uma resposta à compreensão dos efeitos sociais dessas imagens. E neste ponto abro um “parênteses”, pois a CONTRAVISUALIDADE pode ser definida como uma nova forma de se ver a imagem, de modo distinto, de forma articulada. A Contravisualidade acaba criando novas possibilidades de se ver, associando o entendimento a respeito de novas narrativas e fundamentações.

Ao mesmo tempo Mirzoeff define a visualidade como uma maneira de associar a informação, a imaginação e a compreensão daquilo que está sendo observado. Para ele, a visualidade é “*uma prática discursiva de manipulação e*

regulação do real que produz efeitos materiais”. Já a Contravisualidade trata-se de uma realidade que só se pode ser percebida a partir do momento que nos colocamos dentro de uma nova concepção de se ver o novo, embasado em um alicerce muitas vezes calçado em discursos que não são perenes, e aqui já direciono à utilização de práticas do cinema nazista em campanhas políticas e governamentais nacionais.

Mirzoeff considera que vivemos um período de intervisualidade, no qual há a exibição e interação simultâneas de uma variedade de modos de visualidade. Assim, os pontos de intersecção entre visualidade, visibilidade e poder social se transformam no objeto dos Estudos Visuais. E aqui, mais uma vez, temos um fator que valida a linguagem utilizada no cinema nazista, no qual a visibilidade e poder eram apresentados de forma complementar em suas produções, para assim envolver o seu público.

Embora Duda Mendonça negue em seu livro “Casos & Coisas” qualquer envolvimento de suas campanhas com as práticas do cinema e comunicação nazista, facilmente conseguimos identificar sua associação, e principalmente se relacionarmos também aos Princípios da Propaganda de Joseph Goebbels.

Conforme estudo realizado por Leonard W. Doob, intitulado “Goebbels Principles of Propaganda”, presente na obra *Public Opinion and Propaganda: A book of readings*. Este autor baseou o seu estudo numa série de documentos manuscritos, que fazem parte de um conjunto de cerca de 6800

Figura 10
Goebbels x Mendonça



Fonte: Arquivo pessoal do autor. Imagem produzida com alunos do Unifiam / SP

páginas de documentos pertencentes ao regime nazista, que se encontram na posse das autoridades americanas desde 1945. Esses manuscritos são atribuídos a Joseph Goebbels, Ministro da Propaganda do Terceiro Reich, escritos entre 21 de Janeiro de 1942 e 09 de Dezembro de 1943. Destaco a seguir os onze princípios de Goebbels:

1. Princípio da simplificação e do inimigo único: Simplifique não diversifique, escolha um inimigo por vez. Ignore o que os outros fazem, concentre-se em um até acabar com ele.

2. Princípio do contágio: Divulgue a capacidade de contágio que este inimigo tem. Colocar um antes perfeito e mostrar como o presente e o futuro estão sendo contaminados por este inimigo.
3. Princípio da Transposição: Transladar todos os males sociais a este inimigo.
4. Princípio da Exageração e desfiguração: Exagerar as más notícias até desfigurá-las transformando um delito em mil delitos criando assim um clima de profunda insegurança e temor. “O que nos acontecerá?”
5. Princípio da Vulgarização: Transforma tudo numa coisa torpe e de má índole. As ações do inimigo são vulgares, ordinárias, fáceis de descobrir.
6. Princípio da Orquestração: Fazer ressonar os boatos até se transformarem em notícias sendo estas replicadas pela “imprensa oficial’.
7. Princípio da Renovação: Sempre há que bombardear com novas notícias (sobre o inimigo escolhido) para que o receptor não tenha tempo de pensar, pois está sufocado por elas.
8. Princípio do Verossímil: Discutir a informação com diversas interpretações de especialistas, mas todas em contra do inimigo escolhido. O objetivo deste debate é que o receptor, não perceba que o assunto interpretado não é verdadeiro.
9. Princípio do Silêncio: Ocultar toda a informação que não seja conveniente.
10. Princípio da Transferência: Potencializar um fato presente com um fato passado. Sempre que se noticia um fato se acresce com um fato que tenha acontecido antes.

11. Princípio de Unanimidade: Busca convergência em assuntos de interesse geral apoderando-se do sentimento produzido por estes e colocá-los em contra do inimigo escolhido.

Fernando Collor de Mello

Duda Mendonça trabalhou com Collor em 86 na campanha para Governador de Alagoas. Collor tornou-se governador de Alagoas pelo PMDB, se destacou pela sua campanha contra os funcionários públicos que recebiam salários milionários, apelidados de Marajás.

A temática explorada por Duda Mendonça era de transformar Collor em uma pessoa preocupada com a corrupção e com os altos salários pagos a parte do funcionalismo estadual: um dinheiro que poderia ser empregado em áreas como educação, segurança, habitação, saúde, alimentação, entre outras. Desta forma, é possível identificarmos em sua estratégia alguns dos princípios da Propaganda Nazista defendidos por Joseph Goebbels, como:

1. Princípio da simplificação e do inimigo único: Simplifique não diversifique, escolha um inimigo por vez. Ignore o que os outros fazem, concentre-se em um até acabar com ele. O “Marajá” é este inimigo único!
2. Princípio do contágio: Divulgue a capacidade de contágio que este inimigo tem. Colocar um antes perfeito e mostrar como o presente e o

Figura 11

Capa da Revista Veja de 23 de março de 1988



Fonte: <http://memorialdademocracia.com.br/card/novo-ator-politico-aparece-em-cena>

futuro estão sendo contaminados por este inimigo. Apresentar à população que este inimigo, o “Marajá”, está rodeado de outros “Marajás”.

3. Princípio da Transposição: Transladar todos os males sociais a este inimigo. Se hoje falta saúde, transporte, segurança, etc, isto está acontecendo porque o “Marajá”, ao invés de investir em programas sociais, está desviando a verba do Estado para seu próprio enriquecimento.
4. Princípio da Vulgarização: Transforma tudo numa coisa torpe e de má índole. As ações do inimigo são vulgares, ordinárias, fáceis de descobrir. Tanto que ele, Fernando Collor de Mello descobriu e levou a situação para o conhecimento da sociedade alagoana e brasileira.
5. Princípio da Renovação: Sempre há que bombardear com novas notícias (sobre o inimigo escolhido) para que o receptor não tenha tempo de pensar, pois está sufocado por elas. Trazer cada notícia, cada informação, uma por vez, fazendo assim que a sociedade repudie as atitudes dos “Marajás”: além de seus altos salários, desviam verbas da saúde(1), educação(2), habitação (3)...
6. Princípio de Unanimidade: Busca convergência em assuntos de interesse geral apoderando-se do sentimento produzido por estes e colocá-los em contra do inimigo escolhido. Chega de “Marajás”, chega de altos salários, chega de roubalheira, e Collor é a solução.

E este também foi o enfoque dado em 1989, quando Fernando Collor de Mello foi eleito presidente do Brasil, derrotando Luís Inácio Lula da Silva.

Paulo Salim Maluf

Duda Mendonça também foi o responsável pela campanha de Paulo Maluf à Prefeitura de São Paulo em 1992, o qual venceu as eleições.

Diferentemente da estratégia utilizada para Collor, para Maluf Duda Mendonça adotou uma campanha mais iconográfica com frases de impacto, se apoiando em símbolos que representassem as mudanças que a sociedade paulista necessitava.

Por seu histórico de quem mais fez por São Paulo (independente do “rouba, mas faz”), e com a população cansada das gestões anteriores, esta campanha foi muito mais emblemática, e em uma das peças esta uma das frases de impacto: “quero mudar, quero Maluf”.

Imaginemos agora a bandeira nazista tremulando com sua suástica, e ao mesmo tempo a bandeira de Maluf tremulando com seu coração: dois símbolos únicos dispostos em três cores: coincidência?

Ainda dentro da temática de quem mais fez por São Paulo, foram utilizados dois *outdoors* sequenciais com as frases: “Ele Fez”, “Ele Faz”, ambas seguidas do trevo de quatro folhas (que significa sorte) formado por quatro corações, que no imaginário representa vida, amor, sentimento, razão de existir.

Se avaliarmos a questão carisma, tanto Hitler como Maluf são referências em suas áreas geográficas. Hitler assumiu uma Alemanha destruída pela 1ª Guerra Mundial, com uma economia quebrada, o PIB – Produto Interno

Bruto em queda constante e a taxa de desemprego em amplo crescimento. E o que ele fez: recuperou a economia, fez o PIB crescer e diminuiu drasticamente o desemprego.

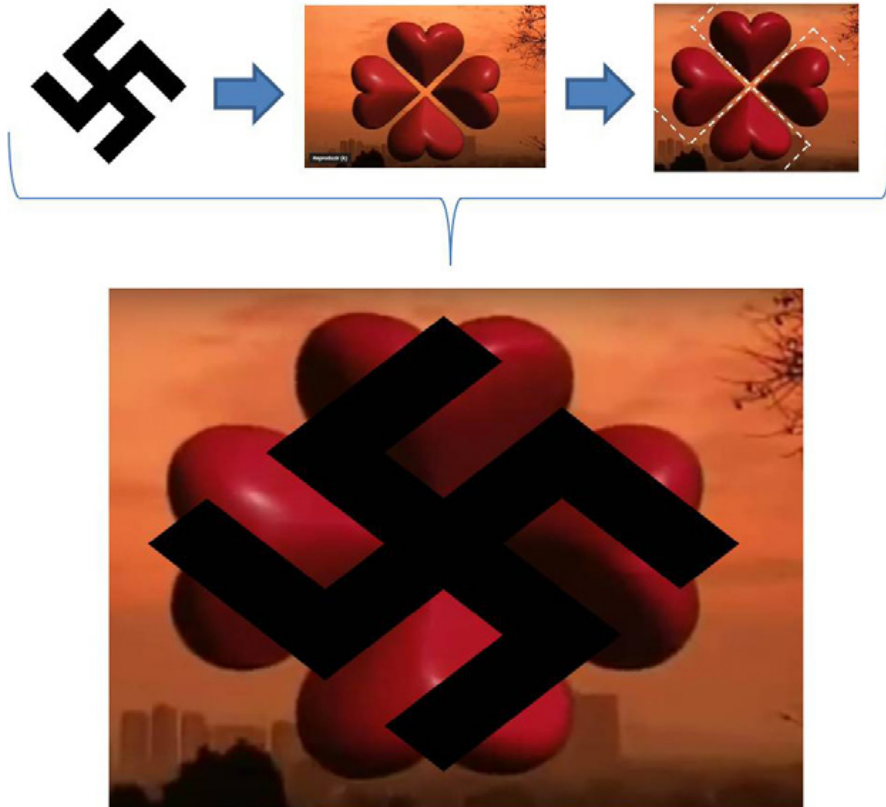
Já Maluf foi governador do Estado de São Paulo (1979-1982), além de duas vezes prefeito de São Paulo (1969-1971; 1993-1996), secretário dos transportes do Estado (1971-1975), presidente da Caixa Econômica Federal, presidente e vice-presidente da Associação Comercial de São Paulo. Dentre suas maiores realizações por São Paulo estão as construções: do Elevado Presidente Costa e Silva, e popularmente conhecido como Minhocão; O Terminal Rodoviário do Tietê, que é o maior terminal viário da América Latina; Rodovia dos Imigrantes, entre tantas obras públicas.

Mesmo pelo fato de terem (Hitler e Maluf) perfis de gestores públicos eficientes, para Maluf, Duda Mendonça também se apoiou em alguns princípios da propaganda Nazista de Goebbels, como:

1. Princípio da Orquestração: Fazer ressonar os boatos até se transformarem em notícias sendo estas replicadas pela “imprensa oficial”. Sempre realizou obras atendendo a toda a população, trazendo melhorias significativas a toda a cidade e estado de São Paulo.
2. Princípio da Transferência: Potencializar um fato presente com um fato passado. Sempre que se noticia um fato se acresce com um fato que tenha acontecido antes. “Ele Fez”, “Ele Faz”, nesta frase de impacto já vemos isso.

Figura 12

Suástica e Trevo da Campanha de Maluf: coincidência?



Fonte da Suástica: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:National_Socialist_swastika.svg

Fonte dos Corações-Maluf: <https://www.bahianoticias.com.br/noticia/177535-maluf-e-condenado-pagar-r-1286-mi-por-usar-simbolo-da-prefeitura-de-sp-em-campanha.html>

Voltando à comparação dos seus principais símbolos (suástica x trevo de corações), será que é possível encontrar mais alguma similaridade entre eles?

A resposta para esta pergunta é sim ! Podemos perceber que existe uma letra “x” entre os quatro corações, ao mesmo tempo em que no centro da suástica existe também outro “x”. Contrapondo a suástica ao trevo de corações, teremos a seguinte imagem: será outra coincidência?

Luis Inácio Lula da Silva

No ano de 2001 o PT (Partido dos Trabalhadores) preparava a produção de seu primeiro programa nacional e a comunicação estava a cargo de um dos mais renomados publicitários brasileiros e especialistas na área política: Duda Mendonça.

Em seu livro, Duda Mendonça (2001, p. 248) descreve uma passagem interessante: *“Entre outras coisas, me chamaram de publicitário decadente, de Goebbels – e, à minha propaganda, de nazista”*.

Em outra passagem (2001, p. 249), gostaria de destacar:

“Diante do assédio, da insistência da imprensa, cheguei até a dar algumas declarações, explicando que o comercial não tinha nada de nazista. Até porque, se é que existiu mesmo, naquela época, algum filme com ratos, as mais famosas propagandas do nazismo foram feitas por uma cineasta alemã chamada Leni Riefenstahl, durante as Olimpíadas de 1936, realizadas na Alemanha – e o que elas mostravam eram cenas de competições olímpicas”.

De acordo com estas afirmações de Duda Mendonça, pode-se observar um grande desconhecimento deste com os fatos relacionados à propaganda nazista. Ele realizou sim para o PT um filme com “ratos”, conforme a seguinte afirmação: *“Não. O comercial dos ratos roendo a bandeira apenas expressava,*

Figura 13

Cenas do comercial com ratos destruindo a Bandeira Nacional, para a campanha do PT em 2001 intitulada “Xô Corrupção”



Fonte do Vídeo Campanha “Xô Corrupção”: <https://www.youtube.com/watch?v=Kx7-6TPz9VU>

Fonte de “Xô Corrupção: <https://twitter.com/goescarlos/status/1106761762068549632?lang=el>

de forma incisiva e concentrada, a mais genuína indignação nacional brasileira”
(MENDONÇA, 2001, p. 249).

Considerando-se os princípios da Propaganda Nazista de Goebbels, podemos verificar a utilização de alguns de seus princípios, como:

1. Princípio da simplificação e do inimigo único: Simplifique não diversifique, escolha um inimigo por vez. Ignore o que os outros fazem, concentre-se em um até acabar com ele. Neste caso, O PT refere-se à corrupção durante a gestão do Governo Federal pelo PSDB (Tucanos).
2. Princípio do contágio: Divulgue a capacidade de contágio que este inimigo tem. Colocar um antes perfeito e mostrar como o presente e o futuro estão sendo contaminados por este inimigo. Nesta campanha o PT pretende demonstrar que a corrupção se faz presente em várias esferas do Governo Federal. Existe aqui também uma figura de lin-

guagem, associando o “contágio” aos ratos, que são animais que disseminam doenças.

3. Princípio da Exageração e desfiguração: Exagerar as más notícias até desfigurá-las transformando um delito em mil delitos criando assim um clima de profunda insegurança e temor. “O que nos acontecerá?” A partir do momento que de forma figurativa se mostra que o Brasil (por meio de sua bandeira), esta sendo destruído por ratos, desfigura-se a visão do homem público o associando a ratos.
4. Princípio da Renovação: Sempre há que bombardear com novas notícias (sobre o inimigo escolhido) para que o receptor não tenha tempo de pensar, pois está sufocado por elas. O reforço da informação, afirmando que a classe política brasileira precisa ser renovada, e assim acabar com a corrupção.
5. Princípio de Unanimidade: Busca convergência em assuntos de interesse geral apoderando-se do sentimento produzido por estes e colocá-los em contra do inimigo escolhido. O sentimento aqui é “chega de corrupção”, e que precisamos mudar isso através do voto, através da eleição, e Lula é a solução.

Agora, voltando à questão do comercial que mostra ratos destruindo a Bandeira Nacional, será que existe alguma ligação ao cinema nazista? Ora, do que falava então o filme nazista, “O Judeu Eterno?”. Qual era a sua última afirmação? A frase final expressava: “as cenas finais comparavam os judeus com ratos,

ênfatizando que onde quer que eles apareçam levariam a destruição da propriedade humana, dos alimentos e espalhando doenças, finalizando com a seguinte frase: os ratos não são muito diferentes dos judeus como pessoas”. Em outras palavras, ‘O Judeu Eterno’, “apenas expressava, de forma incisiva e concentrada, a mais genuína indignação nacional alemã”. (MENDONÇA, 2001, p.2 49)³

Com todo o respeito e admiração ao trabalho de Duda Mendonça, faltou um discernimento maior de sua parte com relação à temática central da propaganda nazista. O filme “O Judeu Eterno” utilizou os ratos para compará-los aos judeus, enquanto que o comercial “Xô Corrupção” compara os ratos à classe política nacional. Desta forma, sim, existe uma semelhança muito forte, e porque não dizer, idêntica, considerando as temáticas e os elementos tratados.

Além desta conotação com o nazismo, a campanha de Lula trabalhava a questão da mudança, explorando o sentimento das pessoas, ressoando em suas percepções. O momento político era favorável, o slogan da campanha trazia a mudança de forma explícita, sem contar com o carisma de Lula frente ao seu eleitorado.

As mensagens de Duda Mendonça passavam as pré-percepções que não percebemos claramente aquilo que percebemos. O carinho do menino ou mulher agarrados à estrela do PT é algo que não podemos ver, mas, podemos sentir. O principal fator que alavancou a campanha de Lula foi à

³ Troca da palavra grifada – alemã – realizada pelos autores deste artigo.

Figura 14
Outdoor da Campanha de Lula em 2001



Fonte: <https://acervo.fpabramo.org.br/index.php/lula-pt-presidente-vice-jose-alencar-2-2002-brasil>

identificação com a linguagem mais próxima da população vinculada ao momento político vivido pelo nosso país.

Voltando a questão da análise iconográfica, o que podemos perceber de comum entre o nazismo e as campanhas de Maluf e Lula. Além de o momento político pedir mudanças, a utilização desses elementos gráficos (suástica, trevo de corações, estrela), com a predominância da cor vermelha.

No mundo contemporâneo a suástica é associada ao nazismo e fascismo, porém, ela existe a milhares de anos, tendo sido utilizada como símbolo de sorte em diversas culturas do mundo. Já na linguagem antiga do sânscrito ela significa “bem estar”. No início do século 20 ocorreu uma moda de se utilizar a suástica, porém em outras versões. Enquanto o coração significa vida

Figura 15

Bolsonaro x Hitler: semelhança ...



Fonte: <https://www.facebook.com/IlheusEventos/photos/placas-de-outdoor-de-apoio-a-jair-bolsonaro-em-ilh%C3%A9us-foram-depredadas-pintaram-/4154128944629171/>

e amor, e a estrela se refere a um corpo celeste emissor de energia e com luz própria. Assim, não seria errado associarmos que a suástica = coração = estrela, símbolos que representam força e representam o bem. Duda Mendonça e Joseph Goebbels, inimigos diferentes, porém, com a mesma função. Será isso mais uma coincidência?

Jair Messias Bolsonaro

Agora partiremos para uma análise também com viés político, porém não eleitoral, e sim governamental, referente ao atual presidente do Brasil, Jair Bolsonaro. Diversas são as situações na qual suas ações e de seus minis-

tros e secretários fazem referência às práticas nazistas, mas será de forma inocente ou proposital.

Este *outdoor* veiculado em Ilhéus no interior da Bahia, em agosto de 2020, chega a ser irônico em dose dupla: seja pelo bigode de “Hitler” pintado no rosto do presidente, tanto pelo cidadão que aparentemente faz pose para a foto.

Mas o que leva as pessoas a adotarem tal postura, de pintar a imagem do Presidente exposta em um *outdoor*? Infelizmente a resposta é, razões não faltam.

Conforme publicado na revista Galileu de 17 de janeiro de 2020, o ex-ministro da Propaganda Nazista, Joseph Goebbels retornou à mídia, após Roberto Alvim, secretário da Cultura do governo Bolsonaro, divulgar nas redes sociais um vídeo descrevendo as diretrizes da cultura brasileira, o que levou à sua exoneração. Alvim referiu-se a um famoso discurso de Goebbels, o qual afirmou, durante a década de 1930, que *“a arte alemã da próxima década será heróica, romântica, objetiva e livre de sentimentalismo, será nacional com grandes padrões e é imperativa e vinculante, ou então não será nada”*.

Alvim disse algo muito próximo à fala do então ministro alemão: *“A arte brasileira da próxima década será heroica e será nacional. Será dotada de grande capacidade de envolvimento emocional e igualmente imperativa, posto que profundamente vinculado a aspirações urgentes de nosso povo, ou então não será nada.”* Será ingenuidade do secretário fazer uma apologia dessas, relacionada a um período da história que a humanidade gostaria de esquecer?

Mas infelizmente traços da propaganda nazista continuam a estarem presentes no governo de Jair Bolsonaro. Patrícia Lages publicou em 20 de maio de 2020 no Portal R7 um artigo com o seguinte tema: *“Enfrentamento ao coronavírus e os princípios da propaganda nazista: ao comparar como o coronavírus tem sido encarado com os princípios da propaganda de Joseph Goebbels fica difícil não ver similaridades assustadoras”*. Neste, Lages apresenta como o governo Bolsonaro tem enfrentado o Coronavírus, comparando este enfrentamento com os princípios da propaganda Nazista de Joseph Goebbels.

Um dos princípios verificados é o da “simplificação do inimigo único”: todas as atenções estão voltadas a uma única ameaça, o COVID 19. Devido à pandemia, várias outras especialidades deixaram de ter a devida atenção, como a cirurgia de câncer, para a qual 70% deixaram de ser realizadas, devido a presença do inimigo único, o “COVID 19”.

O princípio do “contágio” também foi identificado, o qual consiste na divulgação da capacidade de contágio do vírus, confundindo as pessoas e deixando-as inseguras com a situação desta doença.

Outro princípio identificado é o da “exageração e desfiguração”, que consiste na criação de notícias criando um clima de terror, e propagando esta informação. Aqui, por exemplo, neste caso a alta taxa de mortalidade devido ao Coronavírus.

Existe também a presença do princípio da “renovação”, que se refere em reforçar as notícias ruins 24 horas por dia, de modo que penetre no subconsciente da população.

O princípio da “orquestração” também se faz presente no combate ao COVID 19, o qual consiste na propagação de notícias falsas, tornado-as “verdades inquestionáveis”. A questão, por exemplo, de que o Brasil precisa parar e que a economia depois se recupera. E com relação àquele pequeno empresário que investiu suas economias no seu negócio, como ficará?

E ainda não paramos por aqui. O princípio do “verossímil” se apoia nos depoimentos de especialistas das áreas da saúde e econômica, que reforçam a força do inimigo único, o Coronavírus. Quando este princípio é combinado com o princípio do “silêncio”, acaba ocultando as demais informações sobre a doença.

Por fim temos o princípio da “unanimidade”, que vem a ser o objetivo maior. Isso acontece quando a sociedade se vê totalmente temerosa com qualquer medida governamental sobre os reflexos desta pandemia. Patrícia Lage termina seu artigo com uma frase muito utilizada pela propaganda nazista, a qual endossa os princípios aqui apresentados relativos à forma que o Governo federal vem combatendo esta doença: “für ihre sicherheit”, ou seja, *“tudo isso é para a sua segurança”*.

Porém o envolvimento do Governo de Bolsonaro com as práticas nazistas não para por aqui. Em 10 de maio de 2020, em uma mensagem divulgada pela Secretaria Especial de Comunicação Social da Presidência da República (SECOM), utilizou uma frase muito parecida a um slogan do nazismo, e *“agride a memória de vítimas do Holocausto e ofende a sensibilidade de sobrevi-*

Figura 16

Portão principal do Campo de Concentração de Auschwitz, na Polônia



Fonte: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-52626218>

ventes”, diz à BBC News Brasil Michel Schlesinger, rabino da Congregação Israelita Paulista (CIP).

Nesta mensagem com críticas à imprensa no Twitter, a SECOM afirmou que “o trabalho, a união e a verdade libertarão o Brasil”.

A expressão “o trabalho liberta” apresenta uma conotação muito negativa, pois estava escrita no portão de entrada do campo de concentração de Auschwitz, localizado na Polônia. Conforme estimativas acredita-se que o regime nazista tenha assassinado cerca de 1,3 milhão de pessoas - principalmente judeus, mas também poloneses cristãos, ciganos e pessoas de outras crenças e etnias.

Isto ocorreu poucos dias após o ministro das Relações Exteriores, Ernesto Araújo ser criticado por organizações judaicas pelo fato de comparar a quarentena gerada pelo novo coronavírus aos campos de concentração.

Além disso, o seu texto ocasionou críticas, pois o ministro acredita que o coronavírus é um plano comunista, e atacou a Organização Mundial da Saúde - OMS. Em sua fala ele critica o valor que os países estão repassando para a OMS, e diz que *“transferir poderes nacionais à Organização Mundial de Saúde, sob o pretexto (jamais comprovado!) de que um organismo internacional centralizado é mais eficiente para lidar com os problemas do que os países agindo individualmente é apenas o primeiro passo na construção da solidariedade comunista planetária”*.

Pudemos ver aqui quatro situações que envolvem o governo de Jair Bolsonaro com apologia ao nazismo: a declaração de Roberto Alvim, secretário da Cultura; o texto de Patricia Lage sobre como o governo brasileiro vem encarando o Coronavírus; a mensagem divulgada pela Secretaria Especial de Comunicação Social da Presidência da República (SECOM); e a fala do ministro das Relações Exteriores, Ernesto Araújo. Situações totalmente inoportunas e impróprias.

Em junho de 2020 ocorreu por parte do Ministro Celso de Melo do Supremo Tribunal Federal, uma insinuação comparando o Bolsonarismo com o Nazismo, o qual disse em uma mensagem privada que vazou para a imprensa: *“Guardadas as devidas proporções, o ‘ovo da serpente’, à semelhança do que*

ocorreu na República de Weimar (de 1919 a 1933), parece estar prestes a eclodir no Brasil!”. Isso ocorreu logo depois de algumas polêmicas sobre referências neonazistas realizadas por membros do governo de Bolsonaro.

O filme “O ovo da serpente” é uma produção realizada entre os Estados Unidos e Alemanha de 1977, produzido por Dino De Laurentiis, dirigido por Ingmar Bergman, editado por Petra Von Oelffen, trilha sonora de Rolf A. Wilhelm, direção de arte de Werner Achmann, fotografia de Sven Nykvist, e estrelando David Carradine como Abel Rosenberg. É ambientado na Berlim dos anos 20.

A história se passa em novembro de 1923 na cidade de Berlim. “Abel Rosenberg é um trapezista judeu desemprego, que descobriu recentemente que seu irmão, Max, se suicidou. Logo ele encontra Manuela, sua cunhada. Juntos eles sobrevivem com dificuldade à violenta recessão econômica pela qual o país passa. Sem compreender as transformações políticas em andamento, eles aceitam trabalhar em uma clínica clandestina que realiza experiências em seres humanos”. (fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Serpent%27s_Egg).

Neste filme, Ingmar Bergman preocupou-se em reconstruir Berlim de maneira meticulosa, com o intuito de realizar uma reflexão sobre as origens do nazismo.

Essa expressão, “o ovo da serpente”, ganhou conotação mundial, e esta relacionada a tudo que nasça ser algo considerado nocivo ou perigoso, e que pode trazer problemas a toda uma sociedade. E se trouxermos

essa reflexão à esfera política, podemos pensar em questões relacionadas à economia, insegurança, instabilidade política e medo. Isso pode ser verificado nos governos totalitários, com políticos messiânicos relacionados ao comunismo e nazismo.

Em nosso país vivemos uma forte polarização política. A cada eleição novas bandeiras são levantadas, aliás, de novas não tem nada. Jair Bolsonaro foi eleito na expectativa de encontrarmos um novo Brasil, com amor à pátria e o respeito a toda população, mas não é exatamente isso que estamos vendo.

Tenho medo de estarmos assistindo também um novo teatro, porém realizado com scripts antigos. Vimos até agora o quanto as práticas nazistas se fazem presente no universo político brasileiro. Hitler lutou na 1ª Guerra Mundial e foi ferido: recebeu a medalha Cruz de Ferro de primeira classe, em 4 de agosto de 1918, uma condecoração raramente dada a um soldado de sua patente (Gefreiter). Ele também recebeu o Distintivo de Ferido em 18 de maio de 1918. Foi um herói de guerra.

Enquanto isso, em terras tupiniquins, em 06 de setembro de 2018 na cidade de Juiz de Fora/MG, Jair Bolsonaro sofreu um atentado durante um comício que promovia sua campanha eleitoral para a presidência do Brasil. Quando era carregado pela multidão de apoiadores, sofreu um golpe de faca na região do abdômen, mas graças a Deus se recuperou.

Mas que uma coincidência mórbida, depois de tantas similaridades e referências às práticas nazistas ...

O amanhã

Estamos agora em um ano eleitoral, e novas campanhas políticas serão desenvolvidas. Será que teremos novas estratégias de comunicação, totalmente desvinculadas dessas práticas nazistas? Até que ponto esse cinema servirá de referência? Vamos refletir mais um pouco.

Gosto muito de um texto de “Rancière” intitulado “O Espectador Emancipado”, o qual trabalha com os paradoxos da arte política. O autor aborda a questão do olhar no outro, pensando nas relações entre estética e política, e que a consciência coletiva é formada a partir das individualidades. Mas como seria possível traçarmos uma relação entre a emancipação intelectual e o espectador (individual), pois não há a expressão do conhecimento sem haver público, sem espectador.

A questão de entender o espectador pode proporcionar uma oportunidade de estabelecermos o espaço que existe entre o que se pode pensar, com os pressupostos políticos e teóricos que sustentam as discussões sobre o cinema e a condição do espectador. Aqui me refiro a uma interseção estratégica que envolve uma relação entre arte (cinema) e política, entre discurso e recepção. A prática do cinema nazista envolve uma reflexão entre olhar e conhecer por parte do espectador, é estar separado da capacidade de agir (passividade e imobilidade). Filmes de entretenimento, como defendido por Joseph Goebbels, transportam as pessoas para um mundo irreal e de sonhos.

O cinema de Goebbels buscava seduzir os espectadores pelo roteiro e imagens, e que pudessem aprender com aquilo que estavam vendo. É preciso trazê-lo para o fascínio e conquistar sua empatia pelos personagens. Já a emancipação do espectador começa a partir do momento em que este questiona a oposição entre olhar e agir, ver e aceitar, pois o olhar pode ser transformador. O espectador deve selecionar, observar, comparar e interpretar a imagem que recebe.

O poder do espectador decorre do seu repertório, do seu conhecimento em interpretar aquilo que recebe, que traduz à sua maneira, de relacionar fatos com a intenção da mensagem, afinal, todo espectador é ator de sua própria história. Sua emancipação é a fronteira entre os que agem e os que olham, entre a manifestação do indivíduo e do corpo coletivo.

Outro autor que trago para este debate é “Jesús Martín Barbero” com relação à obra “Dos meios às mediações: três introduções”. Em seu texto ele aborda o conflito entre emissores e receptores, e que nem sempre estes receptores são seduzidos sem resistência.

Toda forma de comunicação, e o cinema esta entre estas, se torna uma questão relacionada à cultura, exigindo um processo de mediação a partir de sua recepção. Entender a manipulação através do discurso é entender a sua concepção e como a ideologia invade as mentes, ou como diz o autor, é entender a lógica da dominação.

Figura 17

Mapa das Mediações proposto por Jesús Martín-Barbero



Fonte: https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Mapa-das-mediacoes-proposto-por-Martin-Barbero-Fonte-Martin-Barbero-2001-p_fig1_276254311

Assim, a comunicação na Alemanha Nazista, por meio do cinema, se tornou um fator relacionado muito mais à sua mediação, do que um meio de propagar a informação. Quando falo de mediação, refiro-me ao processo pelo qual essa comunicação adquire materialidade institucional e ganha capacidade cultural com conteúdo ideológico.

Em seu livro, Barbero busca mudar o lugar das questões, tornando os processos de constituição das massas totalmente investigáveis com a relação da articulação entre práticas de comunicação e movimentos sociais, e essa reflexão vem de encontro à proposta do cinema nazista, o qual reflete até hoje na elaboração das estratégias das campanhas políticas e ações governamentais em nosso país.

Pensando em traçar um novo mapa das mediações, das complexidades nas relações entre comunicação, política e cultura, Barbero desenhou a seguinte proposta:

Para melhor entender esta proposta, o autor ressalta que:

1. “a relação existente entre os Formatos Industriais e Matrizes Culturais remete às mudanças na articulação entre discursos públicos e movimentos sociais, e com os modos de produção do público que agenciam as formas hegemônicas de comunicação coletiva;
2. a dupla relação das Matrizes Curriculares com as Competências de Recepção e as Lógicas de Produção é mediada pelos movimentos de socialidade, ou sociabilidade, e pelas mudanças na institucionalidade;
3. as perguntas abertas pela tecnicidade apontam então para o novo estatuto social da técnica, ao restabelecimento do sentido do discurso e da práxis política, ao novo estatuto da cultura, e aos avatares da estética;
4. a mediação das ritualidades nos remete ao nexos simbólico que sustenta toda comunicação: à sua ancoragem na memória, aos seus ritmos e formas, seus cenários de interação e repetição. Em sua relação com os Formatos Industriais (discursos, gêneros, programas e grades ou palimpsestos), as ritualidades constituem gramáticas da ação – do olhar, do escutar, do ler – que regulam a interação entre os espaços e tempos da vida cotidiana e os espaços e tempos que conformam os meios” (BARBERO, 2001)

Se considerarmos este modelo com a prática do cinema nazista e sua

repercussão nos dias de hoje, podemos ter o entendimento que os alemães utilizavam correntes cinematográficas variadas, produzidas por atores diferentes (Leni, Goebbels e Hitler). Ao mesmo tempo, as Matrizes Culturais estão por traz desses atores, que é a base para a construção do conhecimento.

Diante desta situação, surge a pergunta: como era recebida esta produção cinematográfica por parte de seus espectadores, ou receptores, ou sua população? A linguagem por meio da análise do discurso, utilizadas por esses atores, como era vista e percebida pelo seu público? O processo de produção desse cinema, com atores e matrizes culturais diferentes, apresentava processos de produção e recepção também diferenciados.

Com base nesta nova reflexão, e considerando-se a proposta de Barbero, tomo a liberdade de apresentar o seu redesenho frente à compreensão do cinema nazista:

O redesenho apresentado simboliza a reflexão do entendimento de Barbero através de seu mapa de mediações, e a contravisualidade da temática deste artigo. A visão particular que apresento aqui mostra a relação destas duas vertentes. Para cada variável apresentada, mostro a contravisualidade das convicções de como deveria ser o cinema nazista, na opinião de **Adolf Hitler (laranja)**, de **Leni Riefenstahl (verde)** e de **Joseph Goebbels (roxo)**.

Opiniões diferentes de como deveria ser desenvolvido o cinema à época, mas com resultados institucionais praticamente idênticos, a criação de um Estado totalmente soberano.

Figura 18

Mapa das Mediações proposto pelos autores



Fonte: Interpretação dos Autores, proposta de Barbero x temática deste artigo

Para finalizar esta etapa trago o pensamento de “Didi-Huberman”, com base no texto “Quando as Imagens Tocam o Real”. Ele avalia que quando olhamos uma imagem, essa imagem nos devolve o olhar. Toda imagem não é apenas um corte praticado no mundo dos aspectos visíveis, e sim uma impressão, um rastro, um traço visível, algo que tem significado.

Huberman trabalha a hipótese de que a imagem anda em contato com o real, mas a que tipo de conhecimento pode dar lugar à imagem? Se falarmos aqui da imagem proporcionada pelo cinema, da imagem em movimento,

esse conhecimento pode ser muito amplo. O cinema nos transporta a mundos incríveis e inimagináveis, e nos envolve em reações e sentimentos, que podemos sorrir e chorar, pensar e sofrer, o cinema é fantasia, é amor, é vida. O cinema é tudo!

Nossa dificuldade em nos orientar diante das imagens não viria do fato que uma só imagem é capaz, de forma verdadeira, ser entendida como um documento e objeto de um sonho, como uma obra, um simulacro, uma representação.

Vimos em “o ontem” como o cinema nazista foi construído, suas linhas de pensamento e seus atores principais, bem como a percepção do público à época. Já em “o hoje” foi apresentada a apropriação das técnicas de propaganda e do cinema nazista em campanhas eleitorais nacionais e contemporâneas, bem como em ações do atual Governo Federal.

Em “o amanhã” são apresentados três autores diferentes para contrapor a questão da produção e recepção das imagens, dentre os quais destaco:

1. Rancière, o qual trabalha com os paradoxos da arte política. *“O autor aborda a questão do olhar no outro, pensando nas relações entre estética e política, e que a consciência coletiva é formada a partir das individualidades. A questão de entender o espectador pode proporcionar uma oportunidade de estabelecermos o espaço que existe entre o que se pode pensar, com os pressupostos políticos e teóricos que sustentam as discussões sobre o cinema e a condição do espectador”.*

2. Barbero, que em seu texto *“aborda o conflito entre emissores e receptores, e que nem sempre estes receptores são seduzidos sem resistência. A comunicação na Alemanha Nazista, por meio do cinema, se tornou um fator relacionado muito mais à sua mediação, do que um meio de propagar a informação. Quando falo de mediação, refiro-me ao processo pelo qual essa comunicação adquire materialidade institucional e ganha capacidade cultural com conteúdo ideológico”*.
3. Huberman *“avalia que quando olhamos uma imagem, essa imagem nos devolve o olhar. Toda imagem não é apenas um corte praticado no mundo dos aspectos visíveis, e sim uma impressão, um rastro, um traço visível, algo que tem significado”*.

Pois bem, e quanto às novas campanhas eleitorais, bem como as ações governamentais: será que continuarão a se apoiar nas técnicas nazistas de se produzir imagem e informação? Tratamos neste tópico de algumas palavras-chaves, como espectador, emissores e receptores, imagem. Mas será que a sociedade está pronta para se emancipar, impor sua cultura e dizer não à manipulação, e que a devolução do olhar deve ser de forma crítica e não calada.

O amanhã ainda é uma incógnita, mas compete a nós, que estamos no olho de um furacão chamado de conhecimento, de provocar essa reflexão por meio da arte e cultura visual. Quem viver, verá ...

Conclusão

A Contravisualidade se faz através desta releitura das imagens, estáticas e em movimento, acerca das campanhas eleitorais e ações governamentais aqui apresentadas. Sob a perspectiva Aristotélica, existe o domínio imaterial das imagens em nossas mentes. Imagens imateriais são representações mentais que ficam na esfera da imaginação, do sonho e fantasia. Já o domínio do estudo das imagens é a representação visual ou material. Não temos como conceber uma imagem representativa ou material, totalmente desvinculada da imagem imaterial que a idealizou. A imagem mental ou imaterial está relacionada com a experiência do real, com o conhecimento que adquirimos.

Temos que pensar as imagens como tendo uma vida própria, e o conhecimento para entendê-las está fundado no saber. Para podermos avaliar uma imagem e sua significação é importante buscar conhecer como ela foi produzida e como ela é vista. Porém, essa visibilidade da imagem pode sofrer variações em virtude do entendimento que cada um de nós tem sobre ela, nunca esquecendo que o individual pode formar o coletivo.

A leitura e estudo das imagens teve uma forte contribuição da Teoria da Gestalt, que é *“uma doutrina que defende que, para se compreender as partes, é preciso, antes, compreender o todo”*. Para a psicologia da forma, toda imagem se constitui na percepção, por meio de uma experiência estética de produção ou recepção.

Em sua concepção, a imagem é compreendida como um signo, incorporando códigos que devem ser compreendidos. Já a cultura visual é mais ampla que a simples leitura das imagens. Este pensamento nos leva a entender que as imagens são mediadoras das formas de poder, antigas e atuais, o que reflete a sua utilização no campo político.

O entendimento sobre visão e visualidade é essencial para a compreensão da cultura visual. A forma pela qual temos de ver uma imagem não é diferente, porém, o modo que temos de descrever essa imagem pode ser muito diferente, pois nossas representações em muito variam. A cultura visual se faz vinculada aos estudos culturais.

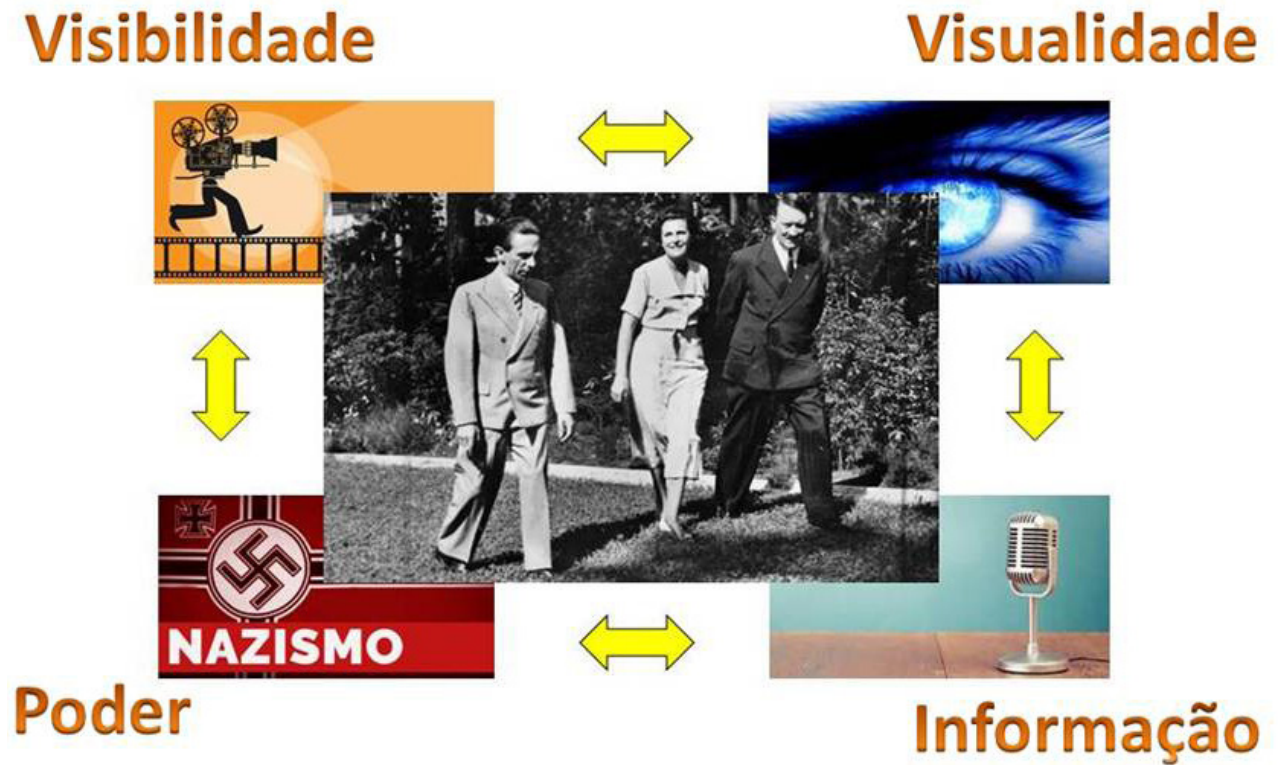
A cultura visual pode ser interpretada como um campo de estudo transdisciplinar, envolvendo questões referentes à arte, arquitetura, estudos culturais, cinema, antropologia, etc. Isso mostra que o campo de estudos se organiza principalmente em relação aos seus significados culturais, vinculando-se à noção de mediação de representações, identidades e valores. Um estudo sistemático da cultura visual pode colaborar para uma compreensão crítica do seu papel e funções sociais, além das relações de poder às quais se vincula.

Poder discutir sobre as imagens é fundamental para o estudo da Cultura Visual. O termo imagem pode possuir inúmeras significações: podemos falar de uma imagem encontrada em um livro, em uma pintura, no cinema, como também à memória, sonhos e fantasias.

Figura 19

Processo de Produção Visual: opinião dos autores associada ao tema deste artigo

Foto ao centro: Joseph Goebbels, Leni Riefenstahl e Adolf Hitler



Fonte da Imagem Central: <https://www.theguardian.com/world/2018/apr/24/berlin-museum-offer-s-glimpse-of-leni-riefenstahl-estate>

Fonte “Visibilidade”: <https://pt.vecteezy.com/arte-vetorial/1882889-cinema-filme-camera-banner-com-copia-espaco>

Fonte “Visualidade”: https://2.bp.blogspot.com/_KLJU3hHDGVM/TC3NHj-klrI/AAAAAAAAACfw/W_aYsluWCHc/s1600/dream+in+the+eyes.jpg

Fonte “Informação”: <https://health.wyo.gov/announcement-microphone-on-table/>

Fonte “Poder-Nazismo”: <https://i.ytimg.com/vi/nu2oLldwJ4k/maxresdefault.jpg>

Quando falamos da Cultura Visual, falamos que as imagens são muito mais de que textos visuais, e são capazes de ocupar nosso subconsciente. As artes visuais são a essência para a Cultura Visual, pois por meio dela desen-

volvemos a linguagem visual e as mais diversas experimentações artísticas, como a pintura, teatro, escultura, cinema, entre outras. A arte se tornou o modo de se expressar uma construção cultural, e sua disseminação por meio da cultura visual amplia para o nosso cotidiano o poder da construção cultural, através de qualquer meio imagético.

Pelo fato de recebermos diariamente inúmeras mensagens visuais, estas atuam fortemente em nossas mentes e acabam fazendo parte de nossa construção cultural, contribuindo assim para que possamos analisar as imagens e entender o que elas nos dizem.

Importante refletir sobre a importância do olhar, o significado das imagens, e a essência do conhecimento!

Referências

100 MELHORES FILMES. Cinquenta maiores diretores e seus 100 melhores filmes. pt.wikipedia.org. Disponível em: <<https://bit.ly/3Q450Bh>>. Acesso em: 31/07/2021.

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

BABELSBERG. 99 anos de Babelsberg. dw.com. Disponível em: <<https://bit.ly/3PJZ5kQ>>. Acesso em: 17/11/2021.

BBC News. Como o mundo amava a suástica, até os nazistas se apropriarem do símbolo. [bbc.com](https://bbc.in/2X2FT6Q). Disponível em: <<https://bbc.in/2X2FT6Q>>. Acesso em: 22/05/2020.

BBC News. Mensagem do governo com alusão ao nazismo agride vítimas do Holocausto. [bbc.com](https://bbc.in/3SIOVL1). Disponível em: <<https://bbc.in/3SIOVL1>>. Acesso em: 11/05/2020.

BERGMAN, Ingmar. Cartaz do filme O ovo da serpente. encrypted-tbn3.gstatic.com. Disponível em: <<https://bit.ly/3Jg1Hob>>. Acesso em: 11/03/2020.

BEZERRA, Luciana. História do Cinema. todamatéria.com.br. Disponível em: <<https://bit.ly/3OCW5p7>>. Acesso em: 28/02/2020.

BOLSONARISMO. Faz algum sentido comparar bolsonarismo com nazismo, como fez Celso de Mello? gazetadopovo.com.br. Disponível em: <<https://bit.ly/3b7ry5n>>. Acesso em: 12/06/2020.

BOLSONARO / MUSSOLINI. Brasil 2 pontos. br2pontos.com.br. Disponível em: <<https://bit.ly/3Q2MSI0>>. Acesso em: 11/08/2021.

BRANDÃO, H. S. M. *"A fábrica de imagens". O Cinema como arte plástica e rítmica*. Universidade de Lisboa, Faculdade de Letras, Departamento de Filosofia, 2008.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Quando as imagens tocam o real. Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG: Belo Horizonte, v.2, n.4, p. 204-219, nov.2012.

DIEHL, Paula. *Propaganda e Persuasão na Alemanha Nazista*. São Paulo: Annablume, 1996.

DOOB, Leonard W. *Goebbels' Principles of Propaganda*. Oxford University, 1950.

ETERNO, o Judeu. Cartaz do filme. images.tcdn.com.br. Disponível em: <<https://bit.ly/3Q4vD8T>>. Acesso em: 11/02/2019.

GESTALT. Gestalt. pt.wikipedia.org. Disponível em: <<https://bit.ly/3BoLD1M>>. Acesso em: 12/12/2020.

GOEBBELS, Joseph. Quem foi Joseph Goebbels, ministro da Propaganda nazista de Adolf Hitler. revistagalileu.globo.com. Disponível em: <<http://globo.com/3cP9eOL>>. Acesso em: 01/03/2021.

HITLER e GOEBBELS. Assistindo a uma projeção na UFA. commons.wikimedia.org. Disponível em: <<https://bit.ly/3oBlcOx>>. Acesso em: 07/01/2020.

LAGES, Patrícia. Enfrentamento ao coronavírus e os princípios da propaganda nazista. lifestyle.r7.com. Disponível em: <<https://bit.ly/3PFXnRN>>. Acesso em: 27/09/2021.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Dos meios às mediações. Comunicação, cultura e hegemonia. 2ª ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2001.

MCLUHAN, Marshall. *O Meio é a Mensagem*. Reino Unido: Penguin Books, 1967.

MCLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: McGraw-Hill Education, 1964.

MENDONÇA, Duda. *Casos & Coisas*. São Paulo: Globo, 2001.

MIRZOEFF, Nicholas. *O direito a olhar*. ETD. Educação Temática Digital, Campinas, 2016.

MITCHELL, W.J.T. *Teoria de la Imagen*. Espanha: Akal Ediciones, 2009.

O PODER E A MÍDIA (Goebbels, Mestre da Propaganda). Direção: Laurence

Rees. TV Cultura / São Paulo. BBC, 1992 – Documentário .

RANCIÈRE, Jacques. *O destino das imagens*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

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

ROSE, Gillian. *Visual Methodologies*. Londres: Sage Publications, 2001.

SERPENTE, O Ovo da. The Serpent´s Egg. pt.wikipedia.org. Disponível em: <<https://bit.ly/3ozwaUM>>. Acesso em: 01/04/2020.

SÜSS, O Judeu. 1940, estréia do filme. www.dw.com. Disponível em: <<https://bit.ly/3S6ynVk>>. Acesso em: 14/07/2021.

UFA. A Universum Film Aktien Gesellschaft. pt.wikipedia.org. Disponível em: <<https://bit.ly/3OEwPib>>. Acesso em: 08/01/2020.

VONTADE, Triunfo da. Cena do filme. cineset.com.br. Disponível em: <<https://bit.ly/3vnmyAb>>. Acesso em: 03/03/2021.

XAVIER, Ismail. *Discurso Cinematográfico*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1984.

Roberto Jimenes é paulista, possui graduação em Publicidade e Propaganda pela UMESP – Universidade Metodista de São Paulo, especialização em Marketing pela USCS – Universidade de São Caetano do Sul, Mestrado em Comunicação Social também pela UMESP, tendo lecionado em cursos de graduação e pós-graduação, além de exercer as funções de coordenador de cursos e de diretor acadêmico desde 1995 em Instituições de Ensino Superior nas cidades de São Paulo e Goiânia, possuindo 33 anos de experiência profissional em Comunicação, Propaganda e Marketing. Em agosto de 2019 inicia o seu Doutorado em Arte e Cultura Visual junto à FAV/UFG.

E-mail: rjimenes@gmail.com; robertojimenes@discente.ufg.br

Rosa Maria Berardo é professora titular da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. Possui graduação em Comunicação Social Jornalismo pela Universidade Federal de Goiás (1985), mestrado em Artes pela Universidade de São Paulo (1990), mestrado em Cinéma et Audiovisuel - Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3 (1993) e Doutorado em Cinéma et Audiovisuel - Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3 (2000). Pos-doutorado pela Université du Québec a Montreal, 2005. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em História e Técnicas do Cinema de ficção, Animação e documentário, atuando principalmente nos seguintes temas: fotografia, cinema, representações culturais e alteridade.

E-mail: rosa_berardo@ufg.br

Processos de criação de documentário sobre mulheres que dirigem filmes em Goiás em meio a uma pandemia e uma crise mundial

Naira Rosana Dias da Silva

Rosa Maria Berardo

Introdução

Um dia, eu inventei que faria um filme documentário, mas não fazia o filme nunca! Para movimentar-me a realizar o filme que eu idealizei que um dia iria fazer, resolvi propô-lo como parte da minha pesquisa de doutorado. O desejo de tornar-me uma realizadora começou em 2006, enquanto eu cursava o mestrado, portanto, fazia tempo que eu já não mais desejava somente escrever sobre cinema, eu também queria propor uma obra filmica.

Era a minha antiga pretensão de que a pesquisa que eu desenvolvesse no doutorado fosse sobre mulheres, devido às leituras a respeito dos feminismos que eu vinha dedicando-me. Mas, também, fosse sobre cinema e que isso envolvesse a minha questão racial, dado que sou uma mulher negra pesquisando e rea-

lizando um documentário sobre mulheres que dirigem filmes em Goiás, onde diretoras brancas ainda são a maioria.

Assim, este texto faz parte do desenvolvimento da tese que está sendo realizada por Naira Rosana Dias da Silva, em processo de finalização no primeiro semestre de 2023, *Mulheres que dirigem filmes em Goiás e a criação de um documentário sobre ser mulher fazendo filme*, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Rosa Maria Berardo (Rosa Berardo), uma das mulheres diretoras do cinema feito em Goiás, retratadas na minha pesquisa e, dentre as mulheres, uma das pioneiras do cinema de ficção no estado de Goiás. E eu, Naira Rosana Dias da Silva, irei abordar o meu processo de criação, tendo entrevistado até o momento da escrita deste texto: Ana Luíza Reis de Sá, Cris Ventura, Fabiana Assis, Mariana de Lima, Marta Kalunga, Rosa Berardo, Silvana Beline, Viviane Goulart e Yolanda Margarida.

Na escrita que ora apresento, elucidarei uma narrativa que demonstra o contexto em que desenvolvi o meu documentário, título a definir, que veio sendo gravado durante a pandemia da Covid-19, o qual exigiu adaptações a serem explanadas adiante. Um documentário independente, sendo feito durante crises: no cinema brasileiro, num momento pandêmico, durante uma crise econômica mundial que acarreta no Brasil desemprego, inflação, altas nos juros e numa recessão econômica. A crise econômica no Brasil ainda se acentuou nestes primeiros meses de 2022, reflexo da invasão da Rússia na Ucrânia o que está impactando financeiramente na realização do meu documentário.

Utilizo para a coleta de dados: entrevistas com a aplicação de um questionário semiestruturado, entrevista em profundidade durante as gravações que perfazem o registro do documentário.

Até 2017, observei na internet que a menção sobre mulheres que dirigiam filmes em Goiás existia de forma sucinta, principalmente, em jornais de Goiás, tais como: *O Popular*, *Diário da Manhã* e *Jornal Opção*. Estudos acadêmicos específicos a respeito das mulheres participantes do cinema no estado eram inexistentes, bem como, sobre o cinema feito em Goiás de forma geral. Obras que citassem mulheres na direção de filmes no estado, embora não abordassem somente este assunto, eram as publicações não acadêmicas de Leão e Benfica (1995) e Leão (2003, 2010).

Também existia a publicação de Zorzetti (2005) e de Ferreira (2010), que mencionavam sobre a ligação da multiartista Cici Pinheiro com o teatro e apontavam brevemente o fato dela ter iniciado em Goiás a direção do filme de ficção: *O ermitão do Muquém* em 1966 ou 1967, obra não finalizada por falta de apoio financeiro e posteriormente desaparecida. Sendo Cici Pinheiro apontada, até o momento, como a primeira mulher na iniciativa da direção de um filme em Goiás. Somente após 2018, apareceram publicações acadêmicas de autores que se dedicavam a enfatizar Cici Pinheiro ligada ao cinema e ao audiovisual em Goiás: Silva, T. (2018); Ramaldes (2018); Martins e Castro (2020) e Silva, N. (2022).

A respeito da diretora Rosa Berardo, foi publicado o artigo de Silva e Berardo (2020) evidenciando o processo de criação de seu filme *André Louco* (1990). Em relação a Vanessa Goveia, jovem diretora negra, da cena contemporânea do cinema em Goiás, há o artigo de Ferreira e Carvalho (2021), embora, o texto não trate unicamente sobre ela.

Sobre mulheres que dirigem filmes em Goiás, há também o trabalho de conclusão de curso (TCC) de Silva, C., (2019), por enquanto não publicado na internet com assunto semelhante ao da minha tese.

No entanto, quando se trata do cinema em Goiás, de uma forma geral, existem poucos trabalhos acadêmicos que discorrem sobre outros assuntos, compondo um pequeno grupo de estudiosos do cinema do estado tendo eles publicado, em maioria, dissertações de mestrado.

Outras fontes de pesquisa situam-se, principalmente, no Museu da Imagem e do Som (MIS-GO) e estão divididas entre alguns catálogos do Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental (FICA) e fitas VHS e DVD's. Atualmente, canais com vídeos que tratam sobre o cinema feito em Goiás começaram a proliferar pelo *YouTube*, *Vimeo* e pelas redes sociais: *Instagram* e *Facebook*.

E eu, artista visual e, como artista, o meu processo de criação sempre começa com pesquisas e estudos, procuro antes conhecer o tema que irei trabalhar em minhas invenções artísticas. Por isso, primeiro, busquei informações sobre mulheres diretoras de Goiás, e, diante da escassez de estudos

mais aprofundados sobre elas, percebi que eu teria que trazer algumas para entrevistar e narrar sobre as suas atuações em minha pesquisa.

As histórias das mulheres realizadoras costumam ficar às margens das histórias oficiais. Portanto, é importante destacar as mulheres de cinema da própria história do cinema, que geralmente é escrita por homens, o que deixa brechas quando se trata das diretoras: “as mulheres têm feito menos filmes que os homens, embora cada vez produzam mais. Ainda assim, muitos de seus filmes foram ignorados ou receberam pouca atenção” (HOLANDA, 2017, p. 01). Alice Guy-Blaché (FRA e EUA, 1873-1968) e Lois Weber (EUA, 1879-1939) são exemplos de mulheres pioneiras na direção de filmes no mundo. Elas não foram reconhecidas por seus trabalhos e inventos e os tiveram eclipsados pelos feitos de cineastas homens.

Em Goiás, a maioria das mulheres que vem atuando na direção de filmes são brancas, destacando-se na participação dos festivais e mostras de cinema e pouquíssimas mulheres negras ocupam essa função. Nesse contexto, sendo eu uma mulher negra, percebi que eu precisava refletir sobre a minha condição racial ao realizar o meu documentário, inserindo-me entre mulheres do cinema de Goiás, composto em sua maioria por mulheres brancas.

Inicialmente, eu achava que o principal seria eu discorrer sobre os processos de criação das diretoras e sobre como elas atuavam como mulheres na coordenação da equipe dos filmes, então, somente depois, procuraria debater o meu próprio processo. Entretanto, o meu processo de criação pas-

sou a ser o mais importante, não que ele já não o fosse desde o princípio. Eu que não havia percebido isso de imediato, levei um tempo desde o início das gravações do documentário para ter essa compreensão.

Realizando um documentário em meio às crises

Iniciei o meu documentário num momento de crise no cinema nacional, quando começou haver corte de orçamento no setor, instituído pelo Governo Bolsonaro desde meados de 2019. Desse modo, os profissionais de cinema vieram sendo agitados com mudanças nas leis de incentivo à cultura. Oliveira (2021) menciona o desmonte na área da cultura pelo governo federal:

Essas ações começaram com a extinção do Ministério da Cultura no ano de 2019 e a modificação de sua estrutura de gestão, que passou a ser uma Secretaria Especial de Cultura, vinculada primeiramente ao Ministério da Cidadania e depois ao Ministério do Turismo. Com essa mudança a Agência Nacional do Cinema (ANCINE) e outros órgãos que atuam na área das artes, cultura e patrimônio, antes vinculados ao Ministério da Cultura passaram a ser vinculados à pasta do turismo, com assessoramento e a supervisão da Secretaria Especial de Cultura (OLIVEIRA, 2021, p. 39).

Figura 1
Fabiana Assis



Fonte: Arquivo cedido por Fabiana Assis, frame de vídeo gravado por ela com celular.

Desde dezembro de 2019, a China foi alertada pela Organização Mundial da Saúde (OMS) sobre uma nova cepa de Coronavírus, até aquele momento, ainda não identificada em humanos. Logo, desde o início do ano de 2020, a Covid-19 espalhou-se pelo mundo tornando-se uma pandemia.

Isolados em casa, mais aos primeiros quatro meses da pandemia, entre março a junho de 2020, interagindo via internet, implicou-se na suspensão das gravações das entrevistas do meu documentário. Sendo que, as gravações faziam parte da minha pesquisa de campo que aconteceria até abril de 2020. Tentei adaptar, solicitando que as diretoras enviassem-

-me as respostas das entrevistas gravadas via celular e marcar entrevistas que poderiam ser gravadas ao vivo pela internet, via a plataforma *Google Meet*, mas não logrei êxito com essas tentativas. No entanto, deu certo com a diretora Fabiana Assis.

Até o mês de dezembro de 2020, não tinham sido todas as diretoras que tinham aceitado encontrarem-se pessoalmente ou receberem-me em suas casas junto aos seus familiares para as gravações. Passei a conseguir remarcar com elas a partir de novembro de 2020, quando algumas voltaram a aceitar encontrarem-se comigo, fora as conversas via *WhatsApp*. Sendo que, algumas vezes, tive que fazer o exame para saber se eu estava ou não contaminada para ir ao encontro delas.

Conquanto, nos meses finais de 2020, tivesse havido o afrouxamento do isolamento em Goiânia, ainda assim, precisei readequar o tempo para o término das gravações das entrevistas do documentário, bem como, parei com a intenção de realizar cenas ficcionais para a obra, que performariam no espaço fílmico.

No meu filme, as diretoras não aparecem usando máscaras, mas durante todo o trabalho que realizei, inclusive, quando tinham pessoas trabalhando comigo numa pequena equipe, fizemos uso das máscaras e de álcool em gel. Todos foram instruídos a não conversarem próximos uns dos outros, higienizar as mãos, não retirar as máscaras dentro das casas das diretoras. Todavia, isso nunca foi seguido à risca.

Figura 2

Set com a diretora Viviane Goulart e Dona Xica. Equipe de máscara, Cidade de Goiás



Fonte: Arquivo pessoal da autora, registro de Thamires Fortunato.

Os registros com as diretoras vincular-se-iam a uma proposta do meu filme ser um docuficção ou docudrama, de acordo com as definições de Machado (2011). Isto é, na proposta de docuficção haveria cenas dramatizadas por não atores, personagens que eu pensava em ficcionalizá-las no roteiro. Porém, para evitar o contato com muitas pessoas no mesmo ambiente e, também, devido ao fator tempo para concluir o doutorado, optei por descartar o docuficção ou docudrama e realizar um documentário tradicional.

Não foi somente a pandemia a contribuir com a crise. Ainda, no presente ano de 2022, no mês de fevereiro, a Rússia invadiu e atacou a Ucrânia

para dominá-la, eclodindo numa guerra entre os dois países, dada como o maior conflito militar na Europa desde a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Criando, portanto, um novo clima de insegurança desde a Guerra Fria (1947-1991), quanto ao receio do uso de armas nucleares, com a possibilidade de haver a explosão de uma bomba atômica, a probabilidade de desencadear-se uma nova guerra mundial, encabeçada pelos países mais poderosos. E o que a pandemia e essa guerra interferem em relação ao Brasil e à realização do meu filme documentário? Vejamos:

Dentre inúmeras adaptações no mundo durante a pandemia, principalmente nos primeiros meses, vários pequenos empresários tiveram que fechar os seus negócios, pessoas ficaram desempregadas, inclusive, profissionais da área de cinema e audiovisual no Brasil. Os profissionais de cinema, mesmo antes da Covid-19, já vinham sendo agitados com mudanças nas leis de incentivo à cultura, realizadas pelo atual Presidente Jair Bolsonaro, desde meados de 2019.

Se a pandemia havia relevado uma crise socioeconômica no Brasil, a guerra vem exacerbando-a. No Brasil, recentemente no mês de abril de 2022, a economia brasileira tem sido afetada com o aumento nas taxas da inflação, alta no preço dos combustíveis, alta no preço de alimentos e de outros produtos, assim, o Banco Central aumentou a taxa de juros para tentar controlar a inflação alta. Isso impacta no preço dos equipamentos de cinema, na alimentação para a equipe, no combustível para o transporte

até os locais de gravação, no pagamento de profissionais para a finalização do filme, entre outros.

“Eu não sou herdeira!”

Nós, mulheres negras, começamos mais tarde ainda do que as mulheres brancas na direção de filmes no Brasil. Em nosso país, as mulheres começaram a dirigir filmes entre os anos 1930-1940, tendo sido Cléo de Verberena (Jacyrá Martins da Silveira) a primeira mulher a dirigir um longa-metragem silencioso, com data de lançamento em 1931: *O mistério do dominó preto*, que contou também com a atuação da diretora como protagonista (ARAÚJO, 2019). Já, nos anos 1940, Barbosa (2019) narra que Carmem Santos, Gil-da Abreu e Gita de Barros foram pioneiras na realização de filmes no Brasil como diretoras e, inclusive, tendo experiência como roteiristas e atrizes nas obras. Todas brancas!

Sobre mulheres diretoras, Tedesco (2012, p. 104) evidencia que, na América Latina, mulheres conseguiram adentrar à realização cinematográfica “através de um enorme esforço”. Tendo que burlar a dupla jornada, o trabalho doméstico, o cuidado com a família e o machismo, já que, “o entendimento de que mulheres podem ser tão competentes na direção cinematográfica quanto os homens implica em uma mudança nas mentalidades” (TEDESCO, 2012, p. 103). Desse modo, a autora observa que “em poucos países

[da América Latina] as mulheres conseguiram dirigir filmes muito cedo – o que, claro, não indica uma continuidade nem de suas carreiras, nem da existência de realizadoras” (TEDESCO, 2012, p. 102).

Segundo Tedesco (2012, p. 102), após os anos 1960, década em que foi o “ápice de diversos processos de transformação social e legal referentes às mulheres que vinham acontecendo desde meados dos anos 1940”, na maioria dos estados da América Latina surgiram mulheres que dirigiam filmes. “Ainda assim, estas diretoras desempenharam suas atividades atravessadas de diversas maneiras pela desigualdade de gênero” (TEDESCO, 2012, p. 102).

Raça e gênero também determinam as relações de poder quanto às representações de personagens no cinema, às oportunidades, às relações de trabalho, ao olhar e até à presença de haver ou não uma mulher negra por trás da câmera, dirigindo um filme e coordenando uma equipe.

A primeira mulher negra a dirigir um filme no Brasil foi a mineira Adélia Sampaio com o curta-metragem *Denúncia Vazia* (1979). Em 1984, ela dirigiu, produziu e escreveu o roteiro com José Louzeiro do longa-metragem *Amor Maldito*, o primeiro filme brasileiro a mostrar o amor entre duas mulheres. Somente em 2011, a diretora e mulher negra Sabrina Rosa realizou o longa de ficção: *Vamos fazer um brinde* e Viviane Ferreira, diretora e mulher negra, lançou no ano de 2020: *Um dia com Jerusa*.

No artigo de Cândido, Daflon e Ferrez Júnior (2016), pesquisadores do Grupo de Estudos Multidisciplinares da Ação Afirmativa (GEMAA)

- IESP/UERJ, desenvolvido com base nos dados da Agência Nacional do Cinema (Ancine) sobre filmes de maior bilheteria entre os anos de 2002 e 2013, trata que “de um total de 246 diretores e diretoras, não foi encontrada uma mulher preta ou parda [...] os homens brancos dominam com 84% do total dos diretores, seguido das mulheres brancas, com 13% [...] de quase 7 diretores homens para 1 mulher”.¹

Já na publicação também da Ancine sobre a Diversidade de gênero e raça nos longas-metragens brasileiros lançados em exibição 2016 deflagra que de 142 longas-metragens brasileiros lançados comercialmente em 2016, na função de direção, 75,4% eram homens brancos; 19,7% mulheres brancas; 2,1% homens negros e 0% ou nenhuma mulher negra havia dirigido um longa comercial naquele ano.

Assim, essa ausência de mulheres negras no quesito apresentado, aponta para as diferenças impostas sobre nós, mulheres negras, que ainda ocupamos a base da pirâmide social, sem quase nenhuma mobilidade social, de uma sociedade que segrega gênero e raça e impõe desigualdades que imperam nessa sociedade de estrutura racista, patriarcal, sexista e heteronormativa. Dado que no Brasil, pessoas negras ainda precisam lidar com a baixa escolaridade, o que reverbera em vários âmbitos da vida da mulher negra, como: o acesso ao conhecimento, a condição financeira

¹ Disponível em: <https://www.sescsp.org.br/files/artigo/bc5c90df-72f3-4c64-94a1-53fe7f8e82f0>. Acesso em: 16 mai. 2021.

para pagar cursos e até saber da existência de um trabalho relativo ao universo do cinema, que não seja servindo o cafezinho ou limpando a locação para o *set*.

As jovens mulheres negras que recentemente têm envolvido-se com cinema em Goiás têm tido acesso a esse conhecimento e à formação de equipes de trabalho, principalmente, por meio das instituições públicas de Ensino Superior. Atualmente, na direção de filmes em Goiás, destacam-se as jovens mulheres negras: Larissa Fernandes, Vanessa Goveia, Thaynara Rezende e Taize Inácia. No estado de Goiás, tanto a Universidade Estadual de Goiás (UEG) em Goiânia, desde 2006, e o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG), na cidade de Goiás, desde 2015, têm sido importantes oportunidades para a formação das mulheres negras e não negras ao mercado de cinema, com os seus bacharelados em Cinema e Audiovisual.

Em Goiânia, a mostra *Filmes de Preto* organizada por Vanessa Goveia em parceria com Raphael Gustavo da Silva e Thoti Cardoso apresentou o curta *Viúva negra* de Vanessa Goveia, para debater “sobre como as hierarquias existentes dentro dos *sets* influenciam a construção das personagens negras” (FERREIRA; CARVALHO, 2021, p. 153).

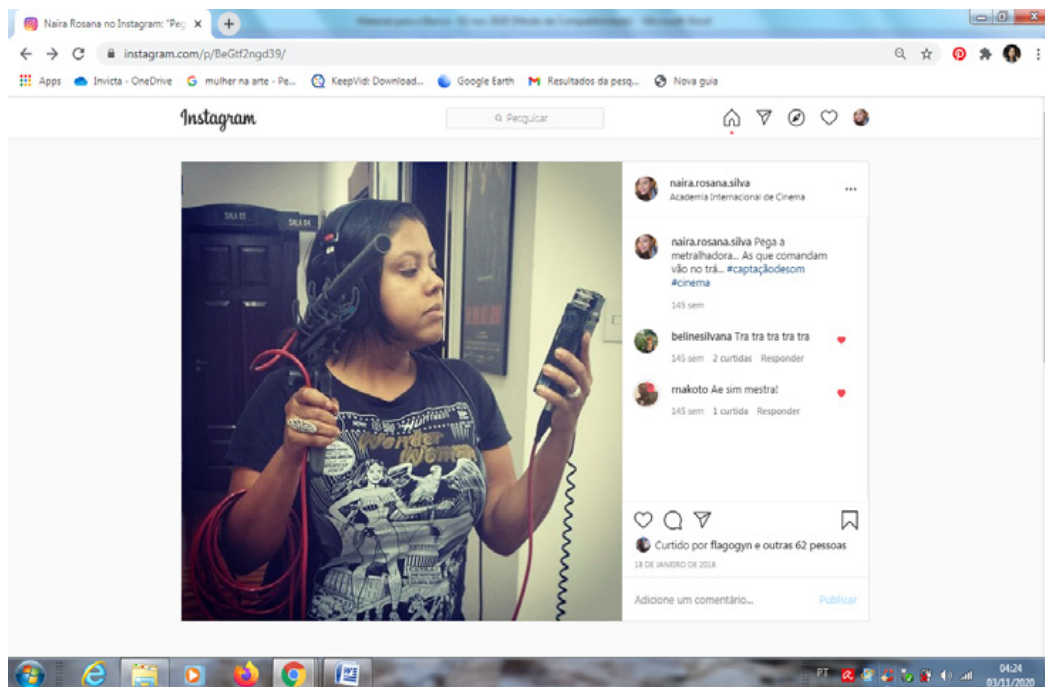
Eu, mulher negra, somente pude realizar o meu primeiro curta-metragem aos 38 anos e não o lancei até o presente. E o meu primeiro longa-metragem documental estou realizando-o desde os 39 anos. Eu que

já ensinava aos meus alunos a fazerem curtas-metragens de ficção e de animação anos antes, devido ao meu conhecimento teórico adquirido desde o mestrado, somente, em janeiro de 2018, pude morar durante um mês em São Paulo para cursar Cinema na Academia Internacional de Cinema - AIC. Tive que entrar primeiro no mercado de trabalho, firmar-me nele, receber o meu salário para ter condições de investir em cursos da área de cinema.

Se o meu orçamento tinha pouco limite para o pagamento de uma equipe, mesmo que fosse composta por poucas pessoas, com a crise, ele se tornou inexistente. O que me tem feito lidar completamente sozinha em todas as etapas da produção e realização nos últimos meses e vem exigindo-me sapiência de todos os processos do feitiço do filme, do uso de equipamentos e de afinar os meus conhecimentos sobre edição de imagem e de som. Para iniciar a compra dos equipamentos, principalmente, para a aquisição da câmera, vendi o meu antigo carro, peguei o dinheiro e usei-o para investir em equipamentos de audiovisual para as gravações do documentário. Passei muito tempo pesquisando equipamentos para comprar, li informações técnicas dos aparelhamentos, comparei marcas, preços e a qualidade entre um site e outro, assistindo a vídeos no *YouTube* para tentar entender termos técnicos específicos, como são construídos os aparelhos, para que servem, como são usados, qual teria o melhor custo-benefício para o que eu iria precisar.

Figura 3

Naira Rosana na Academia Internacional de Cinema (AIC) em São Paulo, 2018



Fonte: Instagram

Não sendo eu empresária dos ramos de cinema e audiovisual, que poderia ter um retorno financeiro, obviamente, não comprei dispositivos de grandes produções do cinema. Refiro-me à compra de aparelhos mais simples para um filme documentário, num momento de grande instabilidade econômica no Brasil e mundo.

Fiz novos cursos na área de audiovisual, especialmente, na Escola Ozi, participei de cursos de documentário, ligados a eventos, como os da Rodada de Estudos Audiovisuais (REAU),² organizados por Uliana Duar-

² Disponível em: <https://cinemareau.com/>. Acesso em: 02 nov. 2020.

te, diretora de filmes em Goiás, bem como, participei de cursos teóricos sobre cinema negro. E pedi ajuda aos amigos que lidam com cinema e audiovisual para ensinarem-me a mexer nos aparelhos que eu tinha mais dificuldade para lidar.

O meu processo criativo envolve saber lidar com as tecnologias, as ferramentas para a realização da obra e, para criar, eu precisei aprender. Para aprender, precisei de dinheiro. Dinheiro, sim! Não bastaria eu ser criativa e experimentar sozinha ou ir para o *YouTube* procurar vídeos ou pedir para amigos ensinarem-me ou basear-me somente em livros e nos filmes que assisti ao longo da vida.

A minha pré-produção não contemplou um sinistro como a pandemia, nem a possibilidade duma crise econômica mundial para planejar a realização do meu filme. Desse modo, durante a entrevista para o documentário, perguntei para a diretora Cris Ventura (Cristiane Moreira Ventura), mineira, radicada em Goiás desde 2015, realizando filmes no estado: você acha que é possível fazer cinema completamente sem dinheiro? E ela respondeu-me:

Não, sem dinheiro, não dá! Alguma coisa você tem que ter [...] o filme vai lhe demandar um custo. É um HD que você gasta, é um cartão, é um lanche, é não sei o quê! O primeiro curta-metragem que eu fiz, eu acabei gastando! Por mais que tivessem pessoas amigas ali, que me ajuda-

ram a produzir e as pessoas se engajaram na ideia e tudo, eu tive que arcar com lanche. Nesse primeiro curta, eu tive que comprar baratas de laboratório pra fazer as cenas. [...] No filme lá do Vidigal [personagem do documentário *Amador* (2021)], a câmera que eu filmei era minha, o microfone era meu, eles tiveram um custo, o computador também. E isso a gente sabe que é um investimento que você tem que fazer pra conseguir produzir. Eu já consegui fazer projetos aprovados em Lei de Incentivo, mas assim, o cachê eu pego e uso pra comprar equipamento, eu uso pra comprar uma câmera pra mim, pra poder no outro [filme] talvez conseguir receber um cachê! Porque os preços das coisas são muito altos, você não tem um edital que você vai colocar lá assim: Eu quero comprar equipamento. [...] Não tem isso! Você tem que ter dinheiro! Ainda mais, que eu não sou herdeira, né?! (VENTURA, 2020).

Antes de iniciar o meu filme e antes da crise, sabendo que, o meu documentário seria de baixo orçamento, fruto de recursos próprios, as gravações das entrevistas seriam feitas com uma equipe reduzida. Ao início, trabalhamos somente entre duas ou três pessoas na equipe, que também não eram fixas, e de vez em quando eram alteradas.

Em outro momento, fomos a diretora Yolanda Margarida e eu para a primeira entrevista com a diretora Fabiana Assis. A Yolanda Margarida fez a fotografia e eu atuei no som. E em outro dia, para a entrevista com a

Figura 4

Primeiro set com Rosa Berardo. Júlia Berardo, Felipe Mariano (som), Rosa Berardo e Matheus Amorim (fotografia). Casa do Cinema, Goiânia, 2020



Fonte: Arquivo pessoal.

Yolanda Margarida, fez a produção, a fotografia e o Felipe Mariano acompanhou-me no som direto, como também ele esteve comigo numa das entrevistas com a diretora Cris Ventura na Cidade de Goiás.

Numa outra oportunidade, consegui reunir uma equipe toda negra, composta por quatro pessoas, sendo três mulheres e um homem, para as entrevistas com Cris Ventura, Mariana de Lima e Viviane Goulart. Nessa equipe negra, tinha experiência com cinema somente Thamires Fortunato, estudante do Bacharelado em Cinema e Audiovisual do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG), do *Campus* Cidade de Goiás, instituição da qual eu faço parte como docente efetiva. O restante

dos componentes da equipe foi treinado por mim, dias antes, e eu mesma atuei na fotografia do filme.

Porém, eu tive que operar todos os equipamentos sozinha quando fui entrevistar a diretora Silvana Beline em Goiânia, tendo que conhecer todos os meus aparatos. A questão foi que não consegui alguém que fizesse o som naquele dia, que fosse de confiança e importante para o bom andamento do trabalho, assim, como também percebi que a pessoa ter experiência prévia na área de cinema interfere no bom andamento do fazer cinematográfico no set.

Considerações

Mesmo que um filme seja colaborativo ou independente, não é possível realizá-lo sem dinheiro e sem um planejamento financeiro bem estruturado, principalmente, em tempos de crise. Além disso, quase todas as entrevistadas procuram comprar os seus próprios equipamentos e montar os seus pequenos estúdios e produtoras. Outras, os alugam somente quando em período de gravação, geralmente, as que o fazem são patrocinadas por leis de incentivo à cultura.

Ser mulher negra por trás da câmera, realizando um filme de baixo orçamento e de forma simples é também conviver com o racismo estrutural e, mesmo com essas barreiras, há no Brasil várias mulheres negras lançando curtas-metragens, participando de mostras e festivais. Em Goiás, percebe-se que na contemporaneidade os cursos de Cinema e Audiovisual de nível

superior da UEG em Goiânia e do IFG na cidade de Goiás têm sido o lugar para a formação das novas mulheres negras adquirirem conhecimento para trabalharem na área.

É importante eu mencionar sobre dinheiro, pois, a minha tese trata-se sobre processos de criação e nós, artistas e/ou cineastas, usamos ferramentas para criar. Ferramentas essas que serão os meios os quais farão com que a nossa arte ou o nosso filme se transforme numa obra. Além de criarmos as nossas próprias técnicas, vezes, temos também que buscar conhecimentos em cursos sobre o uso e funcionamento das ferramentas/ equipamentos e *softwares* para edição. Além do que, para realizar um filme, geralmente, precisamos trabalhar com uma equipe e pagá-la.

E, no meu caso, eu não me formei numa faculdade de Comunicação ou de Cinema e Audiovisual, o que facilitaria com que eu tivesse conhecido pessoas do meio e estreitado laços de amizade com elas para que, durante as filmagens, pudesse haver trocas ou um trabalho em colaboração. Além do que, é justo que a equipe seja remunerada pelo seu trabalho.

Referências

ARAÚJO, Marcella Grecco de. *Cléo de Verberena: uma cineasta brasileira*. Revista Movimento, n.13, ago., 2019. p. 30-51. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1gYat1pU9KnWaiD0uCV4E03w5sAst_XP7/view>. Acesso em: 24 mai. 2021.

BARBOSA, Neusa. *Pioneiras na realização cinematográfica no Brasil*. In: LUS-VARGHI, L.; SILVA, C. V. da (org.) *Mulheres atrás das câmeras: as cineastas brasileiras de 1930 a 2018*. São Paulo: Estação Liberdade, 2019.

BRASIL, Agência Nacional do Cinema (ANCINE). *Diversidade de gênero e raça nos longas-metragens brasileiros lançados em salas de exibição 2016*. Rio de Janeiro, RJ: Ancine – Agência Nacional do Cinema, 2018, p. 9. Disponível em: <https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/informe_diversidade_2016.pdf>. Acesso em: 12 mai. 2021.

CÂNDIDO, Márcia Rangel; DAFLON, Verônica Toste; FERES JÚNIOR, João. Cor e gênero no cinema comercial brasileiro: uma análise dos filmes de maior bilheteria. *Revista do Centro de Pesquisa e Formação*, n.3, p. 116-135/ nov. 2016. Disponível em: <<https://www.sescsp.org.br/files/artigo/bc5c90df-72f3-4c64-94a1-53fe7f8e82f0.pdf>>. Acesso em: 16 mai. 2021.

CAMPOS, M. C. *O Cineclube Antônio das Mortes: trajetória, exibição e produção (1977-1987)*. 2014. 278 f. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) – Universidade Federal de São Carlos. Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, São Carlos-SP, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/5616>>. Acesso em: 02 abr. 2022.

CUNHA, M. C. O. “*Vou te contar uma história!*” Estudo a partir do filme Simeão, o boêmio, João Bennio. 2011. 148 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2011. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tde/2788>>. Acesso em: 02 abr. 2022.

ESTEVÃO, L. D. O. *A fraude (1968): Goiás no caminho do cinema moderno*. 2021. 47 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Cinema e Audiovisual) Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás – Campus Cidade de Goiás, Cidade de Goiás, 2021. Disponível em: https://repositorio.ifg.edu.br/bitstream/prefix/720/1/TCC_Lara%20Damiane.pdf. Acesso em: 04 abr. 2022.

FERREIRA, B.M.D. Cici Pinheiro: vida, história e arte, uma grande atriz do teatro goiano. *Anais do ENAP 2010*. Disponível em: <https://enap2010.files.wordpress.com/2010/03/belisa_monteiro.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2022.

FERREIRA, C.; CARVALHO, C. B. Novas formas de visibilidade: representações de gênero e raça no audiovisual em Goiás. *Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, São Paulo, v.44, n.1, p. 149-172, jan./abr. 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/interc/a/GKSNTRC58JKNR-BQJFgtGM4s/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 30 mar. 2022.

HOLANDA, K. Da história das mulheres ao cinema brasileiro de autoria feminina. *Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia*, Porto Alegre, v. 24, n. 1, jan-abr. 2017. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/24361/15015>>. Acesso em: 08 abr. 2022.

LEÃO, B; BENFICA, E. *Goiás no século do cinema*. Goiânia: Kelps, 1995.

LEÃO, B. *Centenário do cinema em Goiás: 1909-2009*. Goiânia: Kelps, 2010.

____. *Cinema de A a Z: dicionário do audiovisual em Goiás*. Goiânia: Agência Goiana de Cultura Pedro Ludovico Teixeira, 2002.

MACHADO, Arlindo. *Novos territórios do documentário*. Doc On-line, n.11, dez., 2011, www.doc.ubi.pt, p. 5-24. Disponível em: <http://www.doc.ubi.pt/11/dossier_arlindo_machado.pdf>. Acesso em: 07 jun. 2019.

MARTINS, A. F.; CASTRO, H. M. Cici Pinheiro: entre as cenas dos palcos e do audiovisual. *Meistudies - 2º Congresso Ibero-americano sobre Ecologia dos Meios - Mulher e Gênero no Ecosistema Midiático*, 2020. p. 01-11. Disponível em: <<http://www.meistudies.org/index.php/cia/2cia/paper/view/634/425>>. Acesso em: 06 mar. 2022.

OLIVEIRA, Lady Daiana Silva de. *Câmera na mão! Protagonismo de mulheres no cinema brasileiro contemporâneo*. 2021. 298f. Tese (Doutorado em Estudos da Mídia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia, Natal-RN. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/33233/1/Cameranamao_Oliveira_2021.pdf>. Acesso em: 06 out. 2021.

RAMALDES, K. Fragmentos da história da rádio e da TV brasileiras sob o olhar da atriz goiana Cici Pinheiro. *Revista Arte da Cena*, v.4, n.1, jan-jun/ 2018, p. 229-251. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/artce>>. Acesso em: 13 mar. 2022.

SILVA, C. F. *Por trás das câmeras: diretoras no audiovisual goiano (2013-2018)*. 2019. 69f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Cinema e Audiovisual) - Universidade Estadual de Goiás, Curso de Cinema e Audiovisual, Campus Goiânia-Laranjeiras, Goiânia, 2019.

SILVA, N. R. D. Cici Pinheiro: uma pioneira do cinema feito por mulheres em Goiás. *Revista Movimento*, n. 18, mar, 2022. p. 109-124. ISSN 2238-8699. Disponível em: <https://sites.google.com/site/revimovi/edicoes-anteriores/18%C2%AA-edi%C3%A7%C3%A3o?fbclid=IwAR1ZhA-qGilpXmd-2FZHvk1r8tHFxZTqHVYRs8t34a3mJFs25-81S_OEGCfE> . Acesso em: 04 abr. 2022.

____; BERARDO, R. M. André Louco: um curta de Rosa Berardo, uma das pioneiras do cinema de ficção realizado por mulheres em Goiás. *28º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP) - Origens*, Cidade de Goiás. 16 a 20 set., 2019. p. 2728-2742. Disponível em: <http://anpap.org.br/anais/2019/PDF/ARTIGO/28encontro____SILVA_Naira_Rosana_Dias_da_e_BERARDO_Rosa_Maria_2728-2742.pdf>. Acesso em: 28 mar. 2022.

SILVA, T. H. Q. *Cinema em Goiás: quando tudo começou... (1960-1970)*. 2018. 128 f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018. Disponível em: <[https://repositorio.bc.ufg.br/tede/bitstream/tede/9597/5/Disserta%
c3%a7%c3%a3o%20-%20T%c3%balio%20Henrique%20Queiroz%20e%20Silva%20-%202018.pdf](https://repositorio.bc.ufg.br/tede/bitstream/tede/9597/5/Disserta%c3%a7%c3%a3o%20-%20T%c3%balio%20Henrique%20Queiroz%20e%20Silva%20-%202018.pdf)>. Acesso em: 05 mar. 2022.

SILVA, W. M. *O americanismo no cinema em Goiânia-GO no início da década de 50*. 2017. 175 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em História) - Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia-GO. Disponível em: <<http://tede2.pucgoias.edu.br:8080/handle/tede/3636>>. Acesso em: 12 mar. 2022.

TEDESCO, M. C. Da esfera privada à realização cinematográfica: a chegada das mulheres latino-americanas ao posto de diretoras de cinema. *Revista Extraprensa*, v.5, n. 2, p. 97-105, 2012. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/extraprensa/article/view/77253/81118>>. Acesso em: 07 abr. 2022.

VALE, G. H. S. *Entre a heresia e a reprodução: em busca do cinema goiano*. 2013. 140 f. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/3300>>. Acesso em: 03 abr. 2022.

VENTURA, C. M. *Entrevista para a tese: Audiovisual*. Naira Rosana Dias da Silva. 26 de nov. de 2020. 14h00. Descrição do meio eletrônico.

ZORZETTI, H. *Memória do Teatro Goiano*. Goiânia: UCG, 2005.

Naira Rosana Dias da Silva é doutoranda em Arte e Cultura Visual (PPGACV-UFG). Professora efetiva do IFG, da Licenciatura em Artes Visuais, artista multimídia, pesquisando mulheres que dirigem filmes no estado de Goiás.

E-mails: naira.silva@ifg.edu.br; naira.rosana.dias@gmail.com

Rosa Maria Berardo, cineasta. Pós-doutora pela Université du Québec a Montreal; Doutora em Cinéma Et Audiovisuel - Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3; mestra em Cinéma Et Audiovisuel - Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3; Professora titular da Universidade Federal de Goiás.

E-mail: rosa_berardo@ufg.br

Goyania – outubro ou nada: **uma pesquisa em poéticas artísticas**

Uliana Duarte

Este texto é uma apresentação da minha pesquisa de doutorado em curso no PPGACV/FAV/UFG, linha Poéticas Artísticas e Processos de Criação, uma investigação do processo criativo do curta-metragem *Goyania – outubro ou nada* (2022), que produzi e dirigi. Aqui estão dispostas as intenções da pesquisa e suas justificativas, a metodologia adotada e o *corpus* de obras cinematográficas que dialogam com o filme e se oferecem como matéria de aplicação das noções conceituais problematizadas na tese.

O projeto que deu origem à pesquisa surgiu de uma antiga demanda íntima de interligar minha produção audiovisual à pesquisa científica e se desenhou no momento da realização de um filme que vinha recebendo sucessivos tratamen-

tos e mudanças conceituais. Originava-se uma investigação acadêmica de natureza teórico-prática que poderia tanto iluminar o fazer fílmico quanto contribuir para os estudos das poéticas artísticas no campo da criação audiovisual voltadas a um domínio que tem crescido em quantitativo de filmes e produções teóricas, mas ainda carente de atenção por parte de artistas-pesquisadores, que é o do filme-ensaio.

Até o início da década de 1990, poucos estudiosos se revezaram no mister de problematizar o ensaio no cinema e menos ainda de analisá-lo como categoria independente. Nos últimos trinta anos, porém, e à medida que proliferavam obras que escapavam ao domínio da ficção, do documentário e do experimental, o cinema ensaio ou filme-ensaio (termo utilizado nessa pesquisa) passou a receber atenção crescente até chegar a ser considerado o quarto domínio do cinema.¹

Percebi, no entanto, que grande parte da produção científica tem voltado sua atenção ao filme-ensaio visando formular sua conceituação e decretar quais filmes pertencem a tal domínio, a despeito de sua natureza que escapa a definições precisas, numa desnecessária tentativa de encapsular sua forma, talvez como pressuposto de garantia de seu reconhecimento por um público mais amplo, fora do círculo acadêmico ou dos festivais de cinema independente.

1 Ver Francisco Elinaldo Teixeira, *O ensaio no cinema: formação de um quarto domínio das imagens na cultura audiovisual contemporânea* (Hucitec, 2015).

Contrariamente a isso, faz parte das intenções dessa pesquisa propiciar uma reflexão a respeito das possibilidades (como exercício de interpretação ou prática) que o filme-ensaio abre no campo da cultura visual ao urdir em sua trama objetos variados oriundos das artes plásticas; fotografia; performance; poesia; autobiografia e principalmente as imagens de arquivo, realizadas em variadas épocas e suportes, tanto institucionais como imagens amadoras, em que se circunscrevem os filmes de família.

Caminhei movida pela certeza da importância da elaboração de uma investigação científica embasada num processo criativo no domínio do cinema não hegemônico, realizado de forma independente e em curta-metragem, distante do grande eixo de produção audiovisual nacional. Tenho como importante também, em um mundo que transborda imagens por todos os lados, dedicar um olhar às imagens que sobreviveram ao tempo, de forma a liberá-las do apagamento e trabalhá-las visando a invenção de um futuro.

Soma-se a isso uma defesa da necessidade de a academia abrigar projetos científicos e artísticos que tenham uma reverberação direta na história do contexto em que estão inseridos, como é o caso da produção do filme *Goyania – outubro ou nada* (2022), que tem como matéria primordial imagens de arquivo da própria cidade, em sua maioria nunca antes projetadas numa tela de cinema.

Ao final, sublinho o potencial transformador que reveste os gestos de rever as imagens que estão postas; de visitar a história oficial contada por

meio dessas imagens² e de buscar a construção de outras narrativas sobre nosso passado histórico.

Dentre os vários desafios que se apresentaram durante o processo de pesquisa, o que se me impôs com mais dificuldade foi o de encontrar um caminho, uma metodologia que de fato se amoldasse à subjetividade incontornável num processo de realização fílmica que parte da minha memória pessoal (subjetividade intrínseca a toda criação artística), mas que se revestisse também da objetividade imprescindível à construção de conhecimento científico.

Conforme relatado acima, a pesquisa teve início enquanto o filme *Goyania – outubro ou nada* (2022) estava em fase de montagem. Alertada, durante a disciplina Seminário Avançado de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, da importância da coleta do máximo de dados possível em todas as fases do trabalho de campo, passei a registrar as diárias de trabalho na ilha de edição, além de já possuir cadernos de anotações e outros documentos da fase de pré-produção, como formulários do projeto de realização do filme e sugestão de estrutura – pré-roteiro; pesquisa histórica; iconográfica; de material audiovisual e literário.

Isso me proveu de um material muito rico: trabalhando numa ilha de montagem por longas horas, totalmente concentrada na experiência, cer-

² Foram utilizados no filme *Goyania – outubro ou nada* (2022) cinejornais produzidos na década de 1940 pelo DIP (Departamento de Imprensa e Propaganda, acautelados no acervo da Cinemateca Brasileira.

tamente me extraviaria da observação desse processo. Utilizei a câmera do computador e pude gravar várias jornadas de trabalho, garantindo a coleta de gestos, falas, discussões que orientaram e resultaram em tantas das operações empreendidas.

Se assim não fosse, eu provavelmente teria perdido vestígios preciosos do caminho percorrido: não faria nota, por exemplo, de diferentes sequências que foram testadas e abandonadas, não sendo capaz de responder a questionamentos como “que tipo de imagens essas sequências continham (datação/cor ou p&b/ suporte de captação/ duração/ descrição da ação)? De qual acervo provinham? Qual motivo suscitou o seu descarte? Quais sentidos teriam? Que efeitos gerariam? Em proveito de quais outras imagens elas foram preteridas?”

Pude aproveitar toda uma gama de dados reveladores do processo criativo que por certo não se manteriam registrados na minha consciência e memória e que muito têm revelado sobre esse fazer artístico, sobre os conceitos ali articulados, sobre o não fazer tudo o que pretendia e também realizar o que não imaginava conseguir.

Disponer de tais elementos foi muito diferente de ter apenas analisado um diário redigido ao final da jornada, com anotações lacônicas ou distanciadas da verve da instauração da obra, ou menos do que isso, nenhum dado coletado, me restando interpretar o resultado de minhas próprias operações evidenciado no produto final – o que resultaria num relatório ou uma autoanálise fílmica.

Por falar em operações, recorro ao pensamento de Sandra Rey, que ensina:

(...) sob o prisma da obra em processo, a produção de sentido configura-se nas operações realizadas durante a sua instauração. As operações não são apenas procedimentos técnicos, são operações do espírito, entendido, aqui, num sentido mais amplo: viabilização de ideias, concretizações do pensamento. Cada procedimento instaurador da obra implica a operacionalização de um conceito. Por isso, os nomeamos conceitos operatórios.

A arte é, antes de tudo, a fabricação de alguma coisa, e conceitos operatórios permitem operar, isto é, realizar a obra tanto no nível prático quanto no teórico. (REY, 2002, p. 125).

Entendendo que o surgimento das perguntas colocadas durante o processo demarca o ponto de partida para a pesquisa em arte, tenho como certo que todas as etapas de produção da obra devem ser observadas, registradas e consideradas, já que as inquietações do(a) autor(a) norteiam todos os seus movimentos. A inquietações colocam em marcha a construção do conhecimento.

Concordando com as colocações de Sandra Rey e transpondo para o campo do cinema as considerações do artista-pesquisador Ricardo P. Mello sobre seu processo de investigação durante o mestrado e doutorado em Artes Visuais na linha de Poéticas Visuais, comecei a vislumbrar um “lugar” a partir do qual eu poderia articular a realização do filme, que já estava em andamento, e a reflexão textual:

(...) pode-se pensar a elaboração da pesquisa em Poéticas Visuais como algo semelhante a um caderno de apontamentos do artista ou um “diário de bordo”. Isto é, um lugar onde ele compila suas coleções de achados, estudos sobre outros artistas ou passagens que considera relevantes na História da Arte, referências a obras de outros artistas, considerações sobre seus possíveis acertos ou equívocos, rotas e desvios durante o que imaginou fazer em sua prática e o que acabou fazendo de fato – tudo isto ao longo de seu processo de criação naquele momento.

(MELLO, 2015, p. 52)

Pois bem. Anotações, referências filmográficas, formulações conceituais embrionárias e tantos registros imagéticos de diferentes fases da produção do filme, devidamente acompanhados do referencial teórico, já

havam pavimentado meu terreno, porém ainda me faltava a forma como o caminho seria desenhado.

Shaun McNiff lembra que a “busca por um método é sempre caracterizada como uma prova severa de tensões, contendas, um certo grau de caos e de destruição de hipóteses acalentadas”,³ (2008, p. 39) mas garante que “invariavelmente o encontro com essa experiência é o mecanismo transformador que leva o pesquisador a novas descobertas importantes”⁴ (2008, p. 39).

Não me interessava realizar uma autoanálise fílmica ou uma espécie de prestação de contas nos moldes de um memorial descritivo dos gestos e conceitos que orientaram a criação. E já que a redação da tese e a montagem do filme se sobrepunham, interessou-me elaborar uma escrita que servisse como chave, espelho e lanterna, fornecendo-me a condição de possibilidade de construção poética e teórica – a razão de ser de uma pesquisa em poéticas artísticas.

Assim, tendo em mente todo o material coletado e voltando meu olhar para o filme, ponderei que a pergunta de fundo da pesquisa, o objeto do meu desejo de compreensão, a inquietação que movia todo o trabalho era a constituição mesma do filme-ensaio.

³ *The search for a method, in art, and research, is invariably characterized by a crucible of tensions, struggles, a certain degree of chaos, and even the destruction of cherished assumption.* (tradução da autora)

⁴ *Invariably the encounter with this experience is the transformative engine that carries the researcher to significant new discoveries.* (tradução da autora)

Considerarei que, na construção de uma produção textual, a forma e o conteúdo podem e devem se identificar, o que quer dizer que a reflexão sobre o processo de criação de um filme-ensaio pode ser escrita de maneira ensaística, num movimento contínuo que questiona, vira e revira seu objeto.

A pesquisa que desenvolvi sobre o filme-ensaio pressupôs um estudo que partiu do ensaio como forma, passando necessariamente sobre a escrita ensaística. Pode ter sido aí que se originou em mim o impulso de um proceder experimental, uma “tentativa de extrair uma ideia, um pensamento, uma imagem abrangente a partir de certa massa de experiências, considerações e reflexões” (BENSE, 2014).

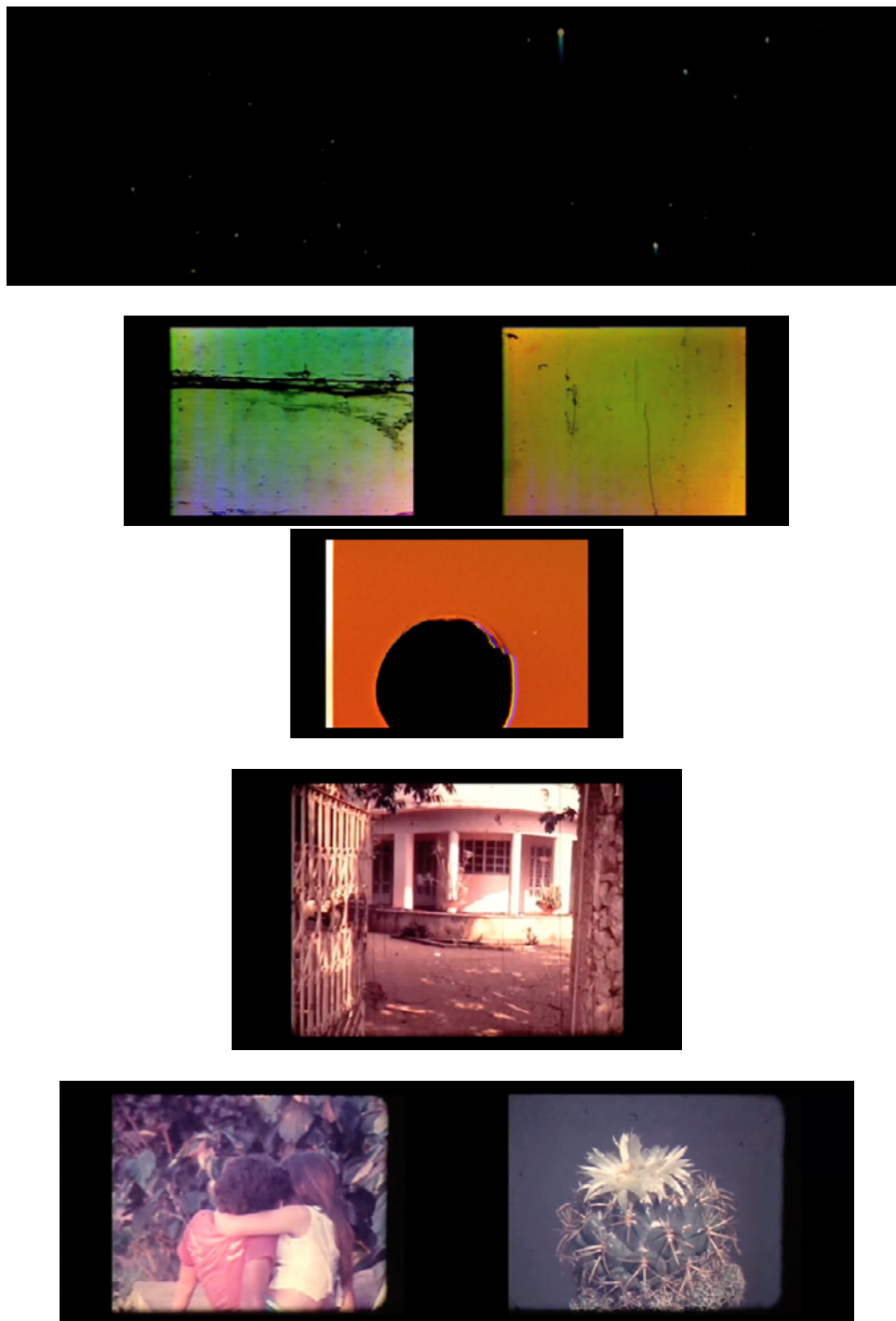
Acolhendo a inflexão ensaística que a escrita tomava, estruturei a tese com uma aplicação pragmática das noções de imaginação e montagem – noções fundantes também para a realização do filme *Goyania - outubro ou nada* (2022).

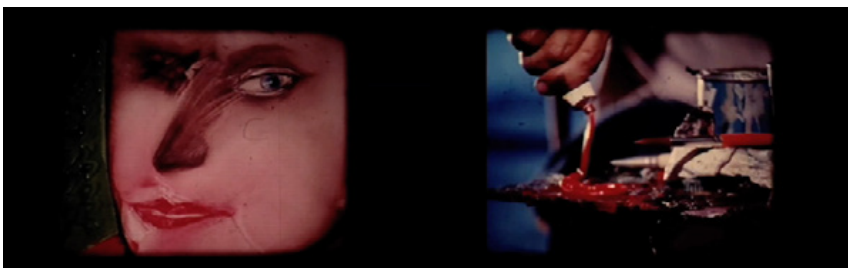
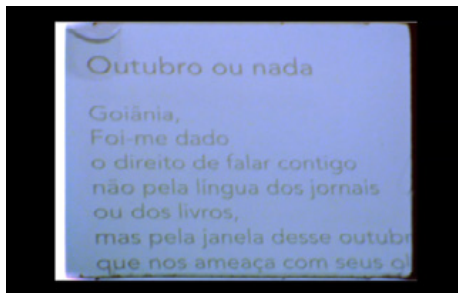
Optei por partir mesmo das imagens e não dos temas, assuntos, ou conceitos que iluminaram a obra, para que o movimento sensível dos gestos que constituíram o filme guiasse a investigação.

Literalmente operando uma desmontagem, procedi a uma divisão do filme em doze sequências, cada uma delas acompanhada de uma remontagem de *frames* de imagens e do comentário em voz off, conforme demonstrado na figura abaixo acerca da introdução ao filme ou sequência 1.

Figura 1.

Frames do filme Goyania – outubro ou nada (2022)







Fonte: *Goyania - outubro ou nada* (2022)

*Minha mais querida,
É insuportável a possibilidade de me dirigir a você*

Ir ao seu encontro sem medo ou vergonha

Me entregar, te despir

Por que há tanto tempo eu ensaio a palavra perfeita, o momento ideal?

Irreal

Sempre adiante

Eu poderia falar dos seus melhores momentos, da sua obra que mais me

agrada

E soar catequese

Poderia apontar tantas das suas falhas

Fazendo juízo

Ou simplesmente me declarar

Gritar o amor

Sendo mulher

Tanto temi

Fugi

Trilhei um círculo

Sabendo, desde o início,

Um trapézio sem proteção

Assim, utilizei tanto no filme quanto na investigação o princípio da montagem: das imagens, das ideias, das lembranças de infância, dos registros coletados, deixando espaço aberto para a liberdade do pensamento e para a expressividade característicos do ensaísmo. Afinal, a pesquisa em poéticas artísticas não deve se pautar por critérios rígidos de isenção ou distanciamento, não se constitui como uma interpretação e nem se pretende uma crítica da obra.

Fortemente inspirada pelas noções desenvolvidas pelo historiador da arte e filósofo Georges Didi-Huberman, a tese constitui uma tentativa de uma escrita mais imagética, uma maneira de seguir fiel às imagens numa espécie de resistência à linguagem verbal, um esforço por uma escritura poética. Por isso a utilização na tese do princípio da montagem partindo do visual, do que está nas imagens, inclusive do seu invisível - conforme indica a passagem “procura no escuro das imagens!” (*Goyania – outubro ou nada*, 2022). Em suma: o ensaio de um pensamento *com e por* imagens.

Demonstro como isso se concretizou trazendo o trecho inicial do comentário à introdução ou sequência 1 do filme.

“Não comecei com a tela totalmente escura num fade in, mas com poeira de luz: estrelas, trazendo o brilho que veio do passado. Estrelas nascem, evoluem e liberam energia a viajar numa velocidade assombrosa. Seu piscar é o resistir às mudanças de ares cósmicos rumo a um encontro du-

vidoso: provavelmente estarão mortas quando sua força nos atingir, mas até então sua luz segue pulsando, primeiro mais forte, chegando azulada, e depois abrandada, em tons de vermelho, já em sua última etapa de vida. Não assimilamos seu apagar, pois a luz de bilhões de outras estrelas igualmente nos alcança, infalível, desde que tentamos nos entender como espécie, nos guiando por águas e terras; nos salvando de nossos abismos; iluminando sonhos ou tocando nosso real, eternamente, essa luz que veio do passado.

Figura 2

Frames do filme Goyania - outubro ou nada (2022)



Fonte: Goyania - outubro ou nada (2022)

Ofereci simples frestas de luz impressas na película (Figura 2) em duração suficiente para figurar um céu estrelado, um lugar com profundidade infinita para (se) construir, (se) constelar, para imaginar(-se): um lugar de criação partilhada, a partir de vestígios do passado. Assim iniciei minha

tentativa de construção de conhecimento por imagens levando junto comigo o espectador: para que de uma carta, destinada à minha cidade de origem e fundada em imagens registradas em seu território em tempos diversos, aflorem recordações, histórias, perguntas, emoções. Para que irrompa a imaginação, seja a partir da Pedra do Bendegó, de alguma poeira em veludo ou de vagalumes brincando.” (DUARTE, 2022, n. p.)

O que pretendi nesta apresentação das minhas intenções como pesquisadora e da metodologia desenvolvida para dar corpo à investigação foi, enfim, trazer à discussão a possibilidade do estabelecimento de uma justaposição formal de três noções: a de ensaio, imaginação e montagem na construção de uma escrita acadêmica.

Por fim, mas não menos importante, elenco o *corpus* de filmes que até o momento foram discutidos na tese. Ele é composto por obras que me acompanham desde a primeira visualização e estão guardadas e sempre revisitadas na minha imaginação. Em meio ao comentário das sequências de *Goyania - outubro ou nada* (2022), a tese problematiza a forma como as realizadoras e realizadores de cada um desses filmes retomaram imagens de arquivos (algumas oriundas das artes visuais) e se detiveram sobre elas, buscando ver o que estava além de seu sentido imediato para reinventar a história e o mundo que as(os) rodeia.

Enumero os que até este momento constam do trabalho: *A queda da dinastia Romanov* (Esfir Shub, 1927); *Coração de cachorro* (Laurie Anderson, 2015); *Correspondências* (Rita Azevedo Gomes, 2016); *Eût-elle été criminelle...* (Jean-Gabriel Périot, 2006); *Imagens do mundo e inscrição da guerra* (Harun Farocki, 1988); *Manhatta* (Charles Sheeler e Paul Strand, 1921); *Natureza Morta* (Susana de Sousa Dias, 2005); *No intenso agora* (João Moreira Salles, 2017); *O fundo do ar é vermelho* (Chris Marker, 1977); *Os catadores e a catadora* (Agnès Varda, 2000); *Sans soleil* (Chris Marker, 1983); *The Maelstrom* (Peter Forgacs, 1997); *Um casamento* (Mônica Simões, 2016); *Walden* (Jonas Mekas, 1969).

Referências

BENSE, Max. O ensaio e sua prosa. Tradução de Samuel Titan Jr. *Revista Serrote*. Disponível em <<https://www.revistaserrote.com.br/2014/04/o-ensaio-e-sua-prosa/>>. Acesso em: 06 de agosto de 2021.

DUARTE, Uliana. *Goyania - outubro ou nada*: arquivos, imaginação, montagem, filme-ensaio. 2022. Tese (Doutorado - em fase final de elaboração). Arte e Cultura Visual, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2022.

McNIFF, Shaun. Art-based research. In: KNOWLES, J. Gary; COLE, Ardra L. (org.). *Handbook of the arts in qualitative research*. Thousand Oaks: Sage Publications, 2008.

MELLO, Ricardo P. Os caminhos da pesquisa em poéticas visuais através de uma prática pessoal em pintura. *Arteriais*. n. 02 ago. 2015.

REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica em artes visuais. In: BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (org.). *O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas*. Porto Alegre: E. Universidade/ UFRGS, 2002.

Uliana Duarte Pesquisadora, realizadora e produtora audiovisual, doutoranda em Poéticas Artísticas e Processos de Criação no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da UFG. Fundadora da produtora de conteúdo audiovisual nonanuvem filmes, vive e trabalha em Goiânia. Seus interesses acadêmicos e artísticos estão voltados para o cinema documental, o cinema de arquivos e o filme-ensaio.

E-mail: uliana@nonanuvem.com.br

PROCESSO DE CRIAÇÃO E EXPRESSÃO EM GRAVURA

José César Teatini de Souza Clímaco (ZÈCÉSAR)

Há alguns anos, a cidade é o meu tema – a paisagem urbana – imerso que eu estou, que eu vivo, na cidade, na metrópole ou em metrópoles. Assim como, há muitos anos a gravura é o meu principal processo de trabalho, a minha forma de expressão, vivo a gravura, como gravador, professor e pesquisador.

A cidade é o meu tema e a gravura o meu problema – ou seria o contrário?! Tanto um quanto o outro são objeto de investigação, podem ser vistos como tema ou o problema. Trabalho com praticamente todos os processos de gravura como a xilogravura, gravura em metal, litografia e serigrafia e procedimentos ou materiais alternativos, como gravura em plásticos (foi a minha tese de doutorado), em gesso, em materiais para pisos e forros, paviflex, Duratex, compensados, MDF, litografia a seco, etc. – enfim qualquer material que se possa arranhar, fazer uma marca, uma incisão, entintar e imprimir.

Busco o que o suporte ou o material possa me dar, e como eu posso me expressar através dele – e, claro, expressar a cidade – com o que o suporte, ou o material, ou a técnica possa me oferecer – ou que cidade possa me oferecer. Considero o trabalho artístico como uma forma de pesquisa, a arte é uma busca, uma investigação, um mergulho no desconhecido, uma busca do conhecimento.

Como artista e professor-orientador, considero a Pesquisa em Arte ou a Pesquisa em Poéticas Visuais como ter um tema, um assunto, um motivo, ou um problema sobre o qual trabalhar, pensar, investigar, aprofundar e produzir. Resumidamente eu diria que a Pesquisa em Arte ou em Poéticas Visuais consiste – particularmente para um programa de pós-graduação – em uma produção artística acompanhada de uma reflexão teórica.

Numa mesa redonda no Centro Cultural da UFG, a artista Rosana Paulino, falando sobre artistas negros, disse que cada artista fala daquilo que o inquieta ou que o preocupa. No meu caso é a cidade. Não busco sua representação objetiva ou realista, mas, de uma forma poética, sua discussão. Minhas cidades são compostas, em sua maioria, de desenhos de edifícios superpostos uns aos outros, refletindo dessa forma o caos das metrópoles brasileiras.

“Quando ando pela rua, estou sempre em busca do meu trabalho. Passante, espero pela revelação da forma poética oculta pelo hábito, fitando a luz sempre

diversa, a construção-destruição da cidade, os reflexos, o movimento das pessoas, as sombras, os espaços. (...)”. Um quadro que jamais saberia imaginar. A qualquer momento, em qualquer lugar, em muitas cidades que são uma só: aquela criada por minha presença.” (2006, BUTI, p. 198).

Eu fotografo as cidades pelas quais eu passo, sem uma preocupação documental, mas mais sensível, em busca do que eu chamo repertório, do que possa me instigar.

Tanto quanto fotografias, eu busco (Picasso disse: “eu não busco, eu encontro”) citações, reflexões, discussões – filosóficas, sociológicas, políticas –, assim como versos de letras de música ou de poesias. A cidade está presente na vida e no imaginário do cidadão. A cidade não é de governantes, de grandes empresários, de construtores ou de imobiliárias. A cidade é de quem vive nela.

“Eu quase não saio, eu quase não tenho amigos. Eu quase que não consigo ficar na cidade sem viver contrariado” (Lamento sertanejo - canção de Gilberto Gil e Dominginhos). “A cidade não mora mais em mim”. (Assentamento - de Chico Buarque de Holanda).

Busco também em livros e revistas especializadas e em jornais, onde se discute sobre o crescimento desordenado das cidades e os problemas daí decorrentes, como o comprometimento da qualidade de vida do cidadão. E pretendo levar essa discussão para minha arte, a gravura, assim como para os desenhos e as obras de recortes e incisões que realizo em papelão.

Harvey defende o direito à cidade como “inalienável”, ou seja, um direito do qual não podemos abrir mão. “Exercer o direito à cidade significa assumir a nossa responsabilidade no processo de produção e transformação da cidade”. (...) Toda ação ligada ao urbanismo e à construção é inescapavelmente política. É, portanto, uma ação pela qual todos os construtores e urbanistas devem ser responsáveis [...] a constante participação e envolvimento da comunidade são necessários para moldar nossas cidades e torná-las comunicativas, e essa noção parece ter sido tragicamente esquecida por várias entidades que nos governam”. (2008, HARVEY, p. 16).

Recentemente tenho incluído palavras, frases ou letras nas últimas gravuras, dividindo espaço com os edifícios, ou melhor, compondo com

Figura 1

Litografia – da série ‘pássaros’ III, 1984



Fonte: Arquivo pessoal

os edifícios, fazendo parte das cidades. O uso de textos ou letras, palavras ou frases no meu trabalho, não é novo para mim. Já havia feito algumas experiências nesse sentido, talvez meio inspirado nos trabalhos dos poetas concretistas, mas sem compromisso. Funcionavam como segundo plano, como fundo em algumas gravuras, e nunca dei seguimento a uma exploração mais frequente ou mais profunda.

Esses trabalhos foram realizados na década de oitenta, mas anteriormente já havia feito também alguma coisa semelhante, assim como, embo-

Figura 2

Gravura em metal – da série Jaburus - 1985



Fonte: Arquivo pessoal

ra esporadicamente, sempre ocorreu. Nesse ano, ou desde o ano passado, comecei a incluir frases e textos mais reiteradamente nas gravuras, dentro de um contexto, que eu diria político, ou, pelo menos, mais antenado com o nosso mundo contemporâneo.

Afinal, palavras e frases estão presentes no cenário visual da cidade, além de letreiros e fachadas comerciais ou institucionais, são amplamente utilizadas em *outdoors*, propagandas, anúncios luminosos, cartazes, em toda a cidade, bairros e ruas. Assim como em *flyers*, boletins, cartazes de propagandas e de manifestações públicas ou políticas, em locais públicos. Portan-

Figura 3

Gravura em metal - 'Papagaio' - 1983



Fonte: Arquivo pessoal

to, palavras, nomes, letras, frases fazem parte da paisagem urbana, junto com as imagens e a arquitetura.

Acrescentemos aqui as pichações, “os pixos”, assim chamados, letras, garatujas, assinaturas, frases, frutos de intervenções de artistas, grafiteiros e pichadores nas fachadas dos edifícios, com intenções artísticas ou como manifestações de revolta ou marcação de território de pessoas ou grupos ou, simplesmente, vandalismo, como querem alguns. Aqui caberia uma análise mais aprofundada que no momento não me proponho a realizar.

Figura 4

Litografia a seco – s/t - 2019



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 5

Litografia a seco – s/t - 2019



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 6

Litografia a seco - s/t - 2019



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 7

Litografia a seco - s/t - 2019



Fonte: Arquivo pessoal

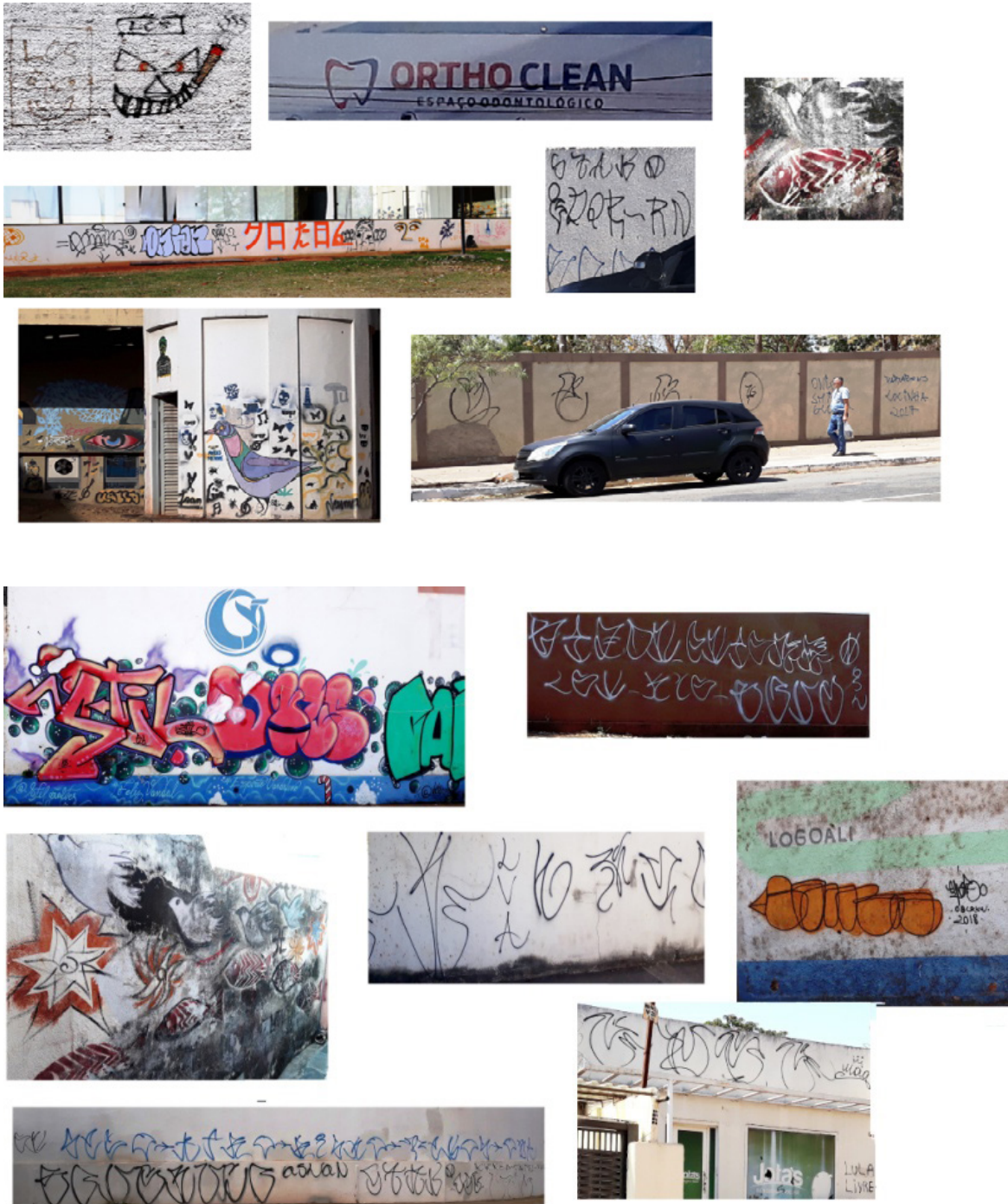
Afinal, as palavras estão na cidade e qualquer representação de cidade – ainda que não tenha nenhuma preocupação documental ou realista – pode ou deve incluí-las. Basta andar pelas cidades, simplesmente como passeante ou observador, ou, mesmo, fotografando. Aliás, recorri à fotografia muitas vezes para captar alguns ‘flagrantes’, não para aproveitá-los imediatamente, mas para servir como ‘repertório’ ou sugerir repertório para futuros trabalhos.

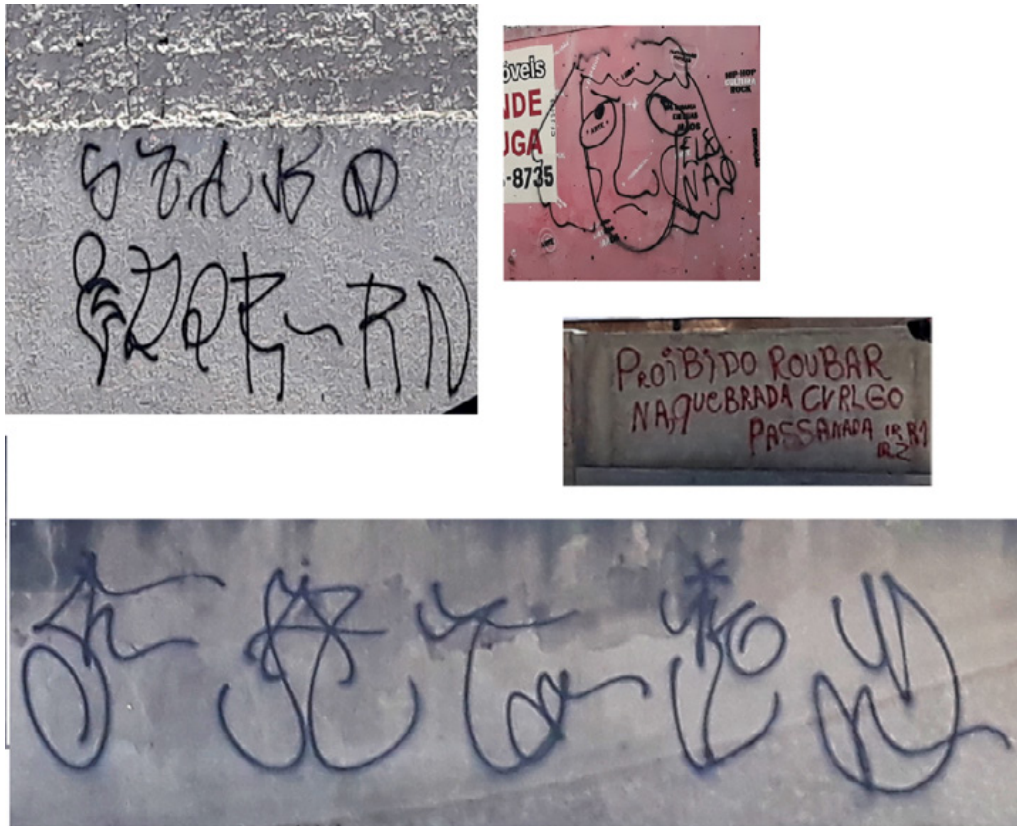
Fotografo, aleatoriamente, paredes, muros, pichações, grafites – são assinaturas, siglas, nomes cifrados, que definem e não necessariamente identificam o artista, letras desenhadas, algumas quase ilegíveis, palavras, mensagens. Fotografo, ainda, algumas vezes, por sua peculiaridade, propagandas comerciais ou fachadas de lojas. E, ainda, em manifestações públicas, cartazes ou faixas de protesto com dizeres políticos.

Daria para fazer um estudo interessante. Alguns grafites ou pichações se repetem por toda a cidade, ou pelo menos, em várias regiões, e outras são mais localizadas, restritas a um bairro ou suas adjacências. Como nas fotos abaixo.

Figuras 8 a 25

Detalhes de fotos feitas em Goiânia, Montevidéu e Porto Alegre - 2018 e 2019



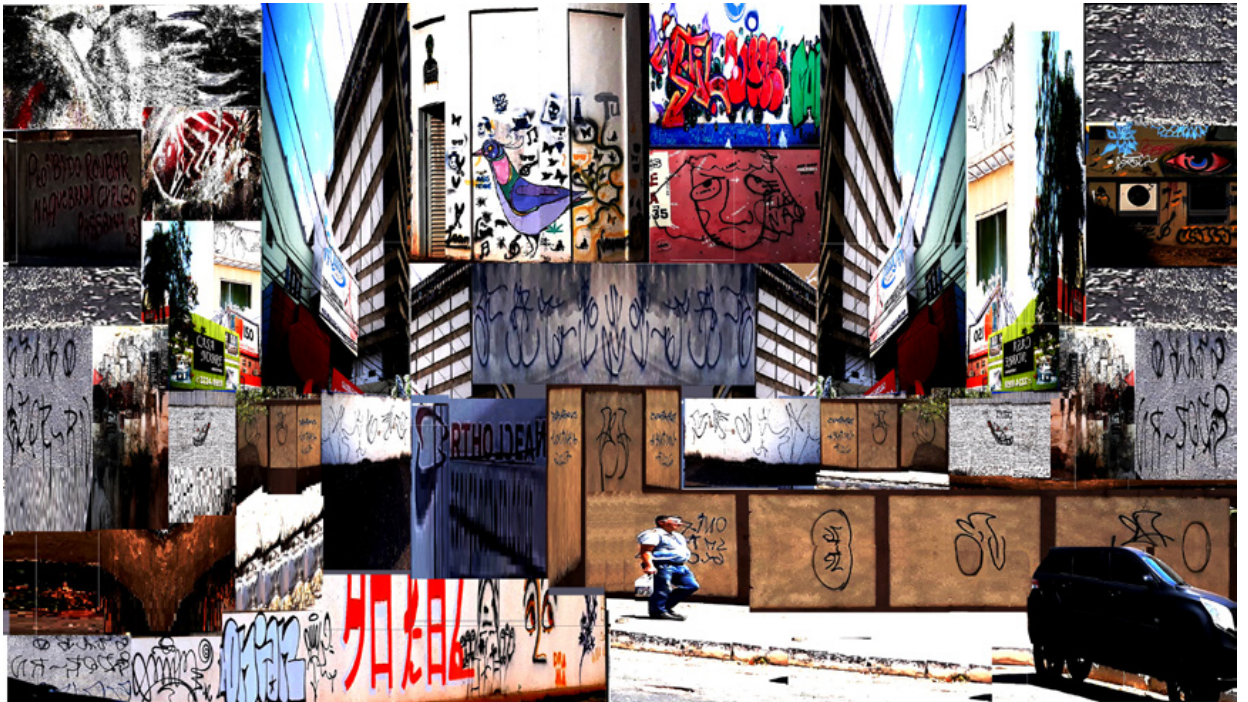


Fontes: Arquivo pessoal

Como dito anteriormente, não fotografo pensando na utilização da imagem fotografada na gravura, mas busco mais um estudo ou uma reflexão sobre seu significado ou sua estética dentro do cenário. Em geral me servem como provocação os grafites ou pichações na cena urbana, que algumas vezes podem se chocar com a arquitetura, seja por sua localização, seja pelo seu conteúdo ou intenção. Sua aparente falta de significado, como umas letras soltas com desenhos rebuscados, ou siglas em que somente o autor ou seus pares, sua *gang*, seus parceiros,

Figura 26

Gravura digital - 2020



Fonte: Arquivo pessoal

podem identificar. Isso me incentiva a proceder da mesma forma, criando letras ou tipos, usando letras gregas ou do alfabeto cirílico, letras invertidas, etc. Interessa mais o espaço e posição que ocupa ou aspecto estético que toma. E trabalhar com a liberdade que a transgressão permite.

Algumas vezes, sim, utilizei as fotografias em gravuras digitais, trabalhando-as, porém - recortando, selecionando detalhes, modificando suas proporções, invertendo sua posição, mudando cores, tudo em função de uma composição que me parecesse mais interessante. E, reu-

Figura 27

Gravura digital - 2020



Fonte: Arquivo pessoal

nindo várias fotos diferentes, numa só, numa composição meio caótica, que me dê uma ideia do caos que transparece nas cidades. Algumas vezes, desenho por cima das fotografias, com as ferramentas do *paint*. Ou lhes acrescento desenhos manuais escaneados.

Paralelamente continuei fazendo litografias, ora desenhando com base nas fotografias, ora retrabalhando essas fotografias no *paint*, distorcendo, ampliando, reduzindo ou multiplicando parte dessas imagens, desenhando por cima e, finalmente, fotocopiando e transferindo essas imagens para a matriz (chapa de ofsete usada) e imprimindo uma edição.

Comumente utilizo as intervenções urbanas, interferindo nas pichações ou grafites, ou criando e acrescentando no computador ou na matriz “meus próprios grafites”. Finalmente, as fotografias me servem

Figura 28

Gravura digital - 2020



Fonte: Arquivo pessoal

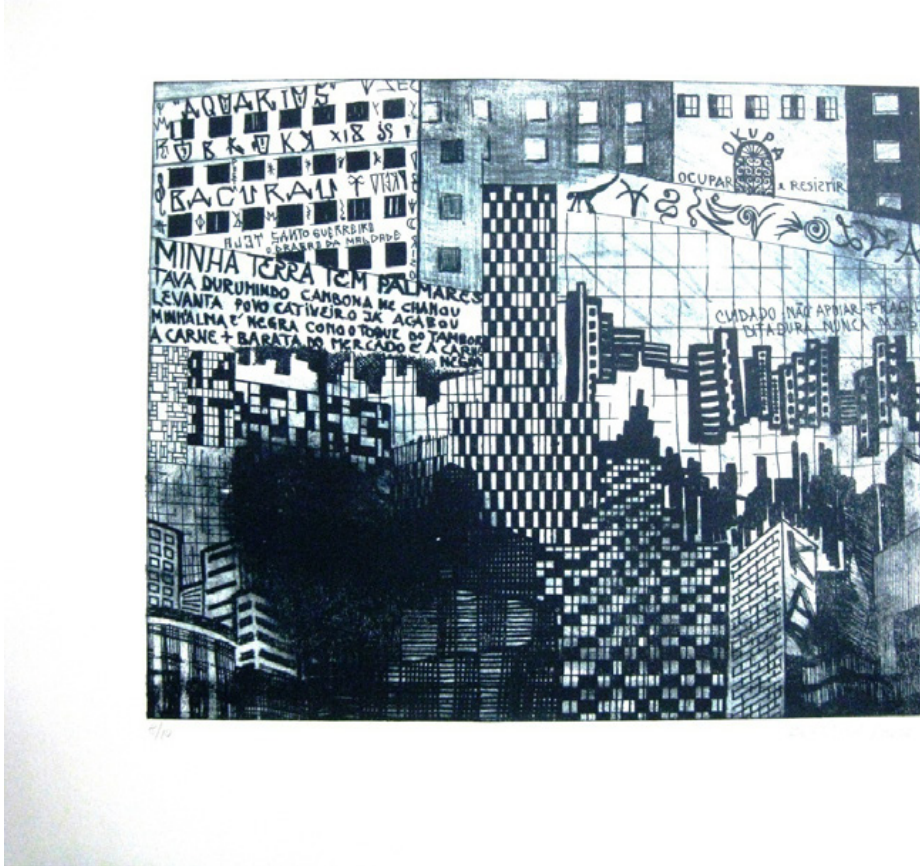
como uma referência, um repertório, uma motivação, uma inspiração. Estou sempre entre trabalhar (intervir) sobre as fotos ou criar “meus próprios grafites”. Esses últimos têm-me saído como reação/resposta à atual situação brasileira (e mundial). A pandemia/quarentena da Covid 19, da mortalidade em massa em todo o mundo e que chega a quase 200 mil no Brasil, à falta de atitudes políticas, ou porque não dizer, o descaso, por parte de nossas autoridades com relação a ela, assim como

com relação ao desmatamento e às queimadas em todo o Brasil – no Amazonas, no Pantanal, no Cerrado e na Mata Atlântica, etc. E, ainda, o descaso do poder público, particularmente da presidência, relativo à mortandade de população negra, indígena ou homossexuais, mulheres, as chamadas minorias...

Tenho criado e adicionado a meu trabalho plástico, frases, palavras de ordem, versos de poemas ou de músicas populares brasileiras, ou criadas por mim mesmo. Assim foram minhas últimas gravuras, sendo que em duas ou três delas, me abstraí de imagens e incluí somente textos, tratados, como imagens...

Figura 29

Litografia a seco – s/t – 2020



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 30

Litografia a seco – s/t – 2020



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 31

Litografia a seco – s/t – 2020



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 32

Litografia a seco – s/t – 2020



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 33

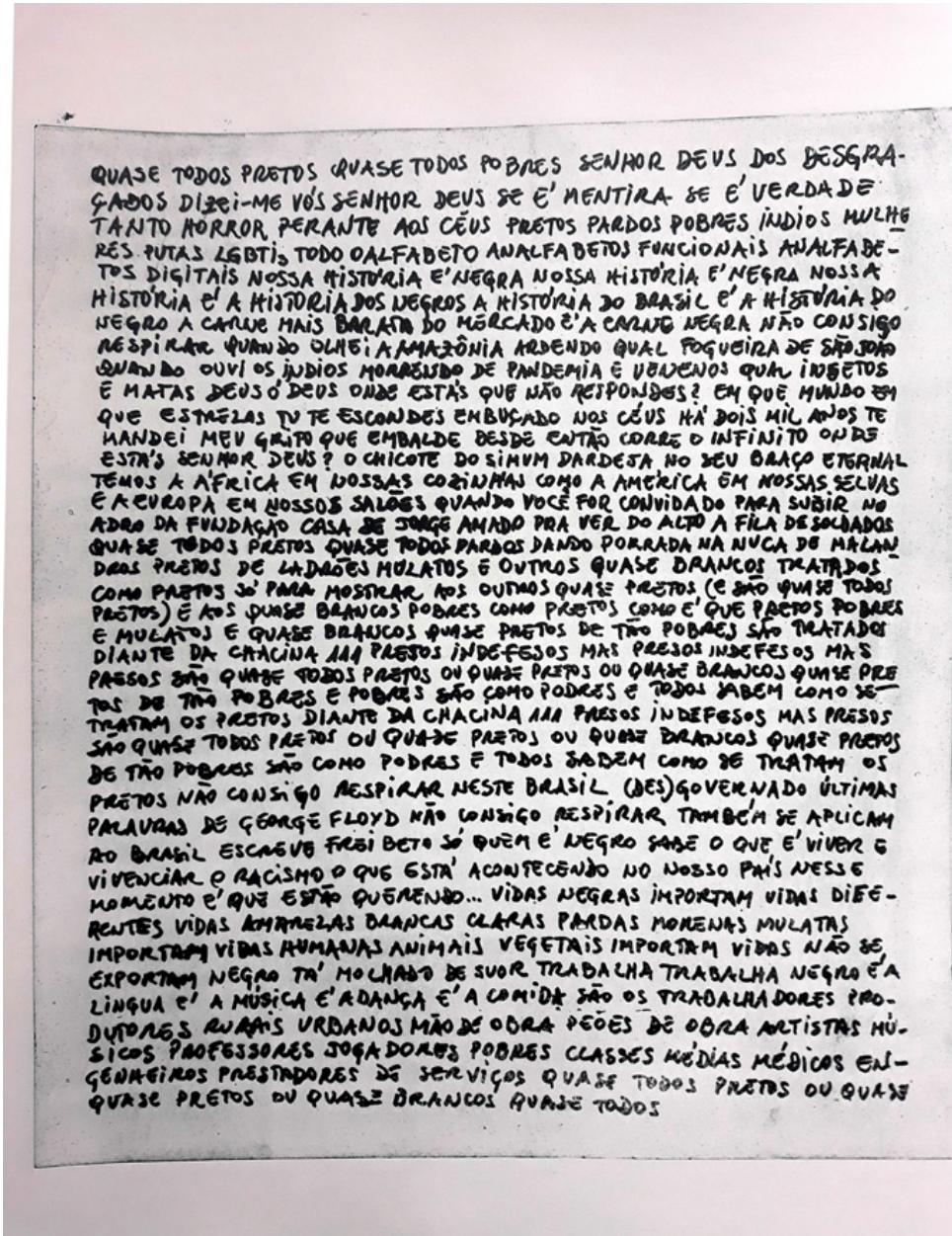
Litografia a seco – s/t – 2020



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 35

Litografia a seco - s/t - 2020



Fonte: Arquivo pessoal

Afinal, as letras e as palavras ressurgem em minhas últimas gravuras, porém, menos como uma preocupação estética e mais como uma atitude, em última instância, política. São versos de poesia ou de letras de música, frases de ativistas ou instituições, palavras de ordem, com conteúdos de natureza ecológica, ou reivindicativas, clamando pelo respeito ao meio ambiente, à flora, aos rios e à fauna brasileira, à defesa do índio, do negro, das mulheres, das minorias, dos movimentos sociais, etc.

Referências

ALMEIDA, Célia Maria de Castro. **Ser artista, ser professor: razões e paixões do ofício**. São Paulo, Editora UNESP, 2009.

ARRAIS, Tadeu Alencar. **A cidade na minha idade**. Goiânia, Cênone Editorial, 2010.

BUTI, Marco. **Ir até aqui: gravuras e fotografias de Marco Buti**. Cosacnaify, 2006,

CAMARGO, Iberê. e Carneiro, Mário. **Iberê Camargo/Mário Carneiro: correspondência**. Editora Casa da Palavra/Centro de Arte Hélio Oiticica/Rio Arte, 1999

CARMO, Paulo Sérgio. **Merleau-Ponty - uma introdução**. São Paulo, EDUC, 2004.

CLÍMACO, José César TS. **De gravuras e cidades**. Goiânia, Editora UFG, 2010.

CLÍMACO, José César TS. **Metrópolis**. Goiânia, Editora UFG, 2008. – Livro de Artista.

CLÍMACO, J. C. T. S. **De gravura e cidades: pesquisa em materiais e poéticas visuais.** In: 22o. Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 2013, Belém- PA. **Simpósio 04 - O Sistema da Gravura Artística.** Belém: ANPAP, 2013. v.1. p.digital – Disponível em: <https://anpap.org.br/anais/2013/simposios/04/Jose%20Cesar%20Teatini%20de%20Souza%20Climaco.pdf>. Acesso em: 19 jul. 2023.

FORTIN, Sylvie. **Contribuições possíveis da etnografia e da auto-etnografia para a pesquisa na prática artística.** Revista Cena 7.

HARVEY, David. **A liberdade da cidade,** in Urbânia 3, Editora Pressa, 2008.

José César Teatini de Souza Clímaco (ZÈCÉSAR) é doutor em Artes pela Universidade Complutense de Madrid. Professor Titular aposentado pela UFG e, atualmente, professor colaborador no Programa de Pós-Graduação em Artes e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. Artista plástico, gravador, com exposições em Goiânia e no interior do Estado, Brasília, São Paulo, Belo Horizonte, Rio de Janeiro, Espanha, Austrália e Cuba. Coletivas em Madri, Paris, México e Lima. Livros publicados sobre gravura pela Editora da UFG e livro de artista.

E-mail: zecesargravura@gmail.com

Blog: zecesargravuras.blogspot.com;

Instagram: zecesargravuras.com



Econarrativas visuais: processos e abordagens de uma prática artística

Ingrid Costa Moreira

Introdução

Iniciei esta pesquisa em 2019, a partir do meu interesse em investigar as poéticas que envolvem a arte e a natureza. No intuito de me localizar e entender como as minhas relações com a natureza foram construídas estabeleci uma partida a partir de dois lugares centrais, a fazenda do meu avô e o bairro Itatiaia, essenciais para as produções trazidas aqui e reflexões suscitadas a partir dessas relações. Foi a partir desse descobrimento que comecei a articular reflexões sobre a forma que trabalho e assim estabelecer um processo de criação. Desse modo, considero que a autobiogeografia auxiliou-me a construir econarrativas visuais, porque é a partir de um exercício

autobiográfico situado a partir desses dois lugares que desenvolvo minhas criações, compreendo minha relação com a natureza e a apresento através de imagens.

Neste projeto, tive como suporte diversos campos de estudo, entre eles os estudos autobiográficos, estudos decoloniais, os movimentos ecofeministas, ecologia e o design. Através desses referenciais propus uma proposição artística por meio da econarrativa visual que será explicada com mais detalhes no próximo tópico. Nessa proposição artística o objetivo foi investigar os processos de criação de econarrativas visuais, de modo a responder o que são esses produtos artísticos e qual a sua relevância. Buscou-se também desenvolver uma ação artística a partir das relações afetivas que eu e outras duas moradoras estabelecemos com o entorno do bairro em que vivemos, na Vila Itatiaia, localizado em Goiânia, Goiás.

A investigação está situada no campo das artes visuais e da cultura visual, com foco nos processos, poéticas e narrativas construídas por meio de uma prática artística. A investigação é vinculada à Linha de Pesquisa (B) Poéticas Artísticas e Processos de Criação, do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual (PPGACV) da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG), que prevê pesquisas de cunho teórico-prático do fazer artístico e seus processos de criação, considerando articulações entre teorias, narrativas e linguagens na produção de poéticas. Sendo assim, o foco da discussão feita nesta investigação, está na produção de ima-

gens, suas ferramentas, estratégias poéticas, materiais, produtos artísticos e processos de criação.

Nessa investigação a metodologia teve como suporte a pesquisa baseada nas artes, mais especificamente da ‘tese de processos de criação’, definição proposta por Lucia Leão (2016), que se refere à investigação realizada por artistas/criadores. Na tese de processos de criação, a teoria e a prática da pesquisa são indissociáveis, sendo as escolhas e investigações feitas pelo artista diretamente ligado aos seus processos e à prática artística (LEÃO, 2016). Da mesma maneira, a metodologia contou com quatro abordagens e estratégias poéticas: a autobiogeografia (Rodrigues, 2017), a caminhada (TIETZ, 2018), as narrativas de vida (Rodrigues, 2021) e os mapas mentais (LYNCH, 1960).

Como resultado da pesquisa, foi produzido uma série de econarrativas visuais buscando por meio da prática artística estimular uma mudança de percepção em relação à natureza, ao questionar a ideia de separação entre ela e nós, os seres humanos. Os outros resultados se deram por algumas ações durante o mestrado, duas oficinas, um seminário e uma ação com cartas, que auxiliaram a refletir sobre as econarrativas visuais e também a redação de um diário de artista, em resposta à dinâmica com as duas moradoras do bairro Vila Itatiaia.

Este artigo está dividido em duas partes, onde na primeira parte serão apresentados os referenciais teóricos e artísticos utilizados na pesquisa que auxiliaram na formulação do conceito da econarrativa visual. Na segunda

parte trago as abordagens de criação, articuladas entre diversos campos de estudos dispostos pela investigação, assim como as econarrativas visuais desenvolvidas na pesquisa.

Da Econarrativa para a Econarrativa Visual

Para expandir a ideia de natureza, que se iniciou por minha visão individual, o conceito de ‘econarrativa’ foi considerado como uma ferramenta que poderia possibilitar a expansão acerca de outras definições de natureza. Sendo assim, foi feita uma revisão bibliográfica sobre o termo ‘econarrativa’ e ‘econarrativa visual’ durante o mês de outubro de 2020 que incluiu artigos publicados pelos principais periódicos das revistas da área de Arte no Brasil e periódicos ligados à área de Autobiografia.¹ Na revisão, o termo econarrativa foi localizado nos campos dos estudos literários e dos estudos autobiográficos.

Segundo os autores Perreten (2003) e Pryor (2017), a prática da econarrativa, que também é denominada por ecoautobiografia, está presente em praticamente toda a literatura intercontinental, apesar de ainda ser pouco explorada como gênero de texto autobiográfico. Ela pode ser percebida nos relatos de viagem, histórias de aventuras infantis, poemas, diários

¹ As revistas e critérios escolhidos para a revisão bibliográfica podem ser conferidas com mais detalhes no capítulo 1 de minha dissertação de mestrado - Econarrativas visuais: o despertar de si como natureza. Link: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/11801#:~:text=A%20no%C3%A7%C3%A3o%20de%20econarrativa%20visual,integra%C3%A7%C3%A3o%20de%20si%20como%20natureza.>

personais, entre outros gêneros que possibilitam a exposição das memórias de si com um lugar. Sendo assim, as características principais da econarrativa são a ligação híbrida entre duas escritas, as novas relações de si com um lugar e a ativação de memórias autobiográficas com a paisagem do lugar (PERRETEN, 2003; PRYOR, 2017).

Previamente à produção artística e após o mapeamento dos termos *econarrativa* e *econarrativa visual*, verificou-se a escassez dos termos, que apontam para um campo de conhecimento novo em desenvolvimento nas revistas da área de autobiografia e nos trabalhos vinculados aos bancos de dados verificados. Desse modo, considerei a utilização da econarrativa visual como um conceito a ser explorado na pesquisa a partir da noção de narrativa visual. Na cultura visual as narrativas visuais são uma categoria de processos que descrevem eventos inseridos em contextos temporais, espaciais e culturais de forma rápida e sintetizada (MARTINS, 2013). Na linha B, onde esta pesquisa foi desenvolvida, a discussão feita sobre as econarrativas visuais se desloca do campo da crítica às visualidades em circulação para o lugar não menos crítico, situado nos processos de produção das imagens, suas ferramentas, materiais e processos de criação inseridos nos produtos e na prática artística.

Dessa forma, a econarrativa visual foi compreendida como uma proposição artística e conceitual, que parte das narrativas visuais relacionadas com a relação humana com natureza de forma afetiva mas também crítica. As econarrativas visuais são produzidas em diálogo com diversos campos do

conhecimento, tais como: ecologia, feminismo, arte, estudos decoloniais e estudos autobiográficos. E considerando o contexto da pesquisa, cenário de crise ambiental afetado pelo Antropoceno,² o foco dos processos e produtos artísticos das econarrativas visuais está na mudança de percepção e na valorização da natureza. Acredito que nesta proposta, o fazer artístico estimulou essa mudança ao ampliar as possibilidades de leituras e interpretações sensíveis da natureza e pela produção de visualidades que narram a existência de si como parte da natureza.

A partir do entendimento do termo econarrativa visual busquei inspirações em obras e artistas que considero estarem em diálogo com a prática da econarrativa visual. Os artistas escolhidos foram Ana Mendieta, Fina Miralles, Vidi Descaves, Evan Cohen, Uýra Sodoma e Manoela Rodrigues. Suas obras me auxiliaram compreender a potência da ideia de colocar a si como natureza e foram inspirações base para os processos de criação que desenvolvi em minha pesquisa artística através de diversas linguagens: fotografia, colagem, ilustração, pintura, bordado, performance, dentre outras linguagens.

A seguir trago um recorte de imagens de cada artista (Figuras 1, 2, 3, 4, 5 e 6), e uma breve explicação sobre a contribuição de cada um para a minha prática e pesquisa.

² Termo caracterizado por Crutzen (2002), para se referir aos efeitos das ações humanas no planeta, que tiveram um maior aumento a partir dos séculos XVIII e, por consequência, afetam as condições ambientais, climáticas e de vida na Terra.

Figura 1

Ana Mendieta, Imágen de Yagul, 1973
Fotografia da série Silueta



Fonte: Disponível em: anamendietaartist.com/.
Acesso em: 29 jul. 2021.

Figura 2

Fina Miralles. Relació del cos amb la palla, 1974.
Série Relacions. Fotoperformance



Fonte: Disponível em: www.finamiralles.com.
Acesso em: 29 jul. 2021.

Figura 3

Tastequiet. Sem título, 2017. Aquarela sobre papel.
Dimensões variadas



Fonte: Disponível em: www.instagram.com/tastequiet.
Acesso em: 05 dez. 2020.

Figura 4

Evan Cohen. Sem título, 2019. Ilustração digital.
Dimensões variadas



Fonte: Disponível em: www.evanmcohen.com.
Acesso em: 26 abr. 2021.

Figura 5
Uýra Sodoma. Movimento 7: FLORESCER, 2021.
Série Retomada. Foto: Matheus Belém



Fonte: Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CWZCsEmMyBg/>. Acesso em: 25 nov. 2021.

Figura 6

Manoela Rodrigues. Mulheres durante a prática artística, 2015. Foto: Manoela Rodrigues



Fonte: Disponível em: <https://doi.org/10.1080/14780887.2018.1429866>. Acesso em: 27 nov. 2021.

Observar o trabalho desses artistas foi fundamental em minha busca de transpor a econarrativa (texto) para a econarrativa visual (imagem). Nos trabalhos observei que a econarrativa visual pode ser desenvolvida por variados suportes artísticos, e que a fotografia, performance, vídeo, ilustração, entre outros, poderiam ser algumas das linguagens utilizadas.

As artistas Ana Mendieta, Fina Miralles e Uýra me ajudaram a visualizar que as aproximações entre o meu corpo e as partes dos sistemas naturais que me envolvem cotidianamente poderiam ser trabalhadas nos processos de criação. Além disso, através delas e suas histórias pessoais, compreendi que a experiência do contato com as paisagens naturais pode ser crucial para se perceber como parte da natureza. Aproveitei das experiências como o ambiente

natural ao meu redor para reconectar-me com a natureza e como oportunidade para a coleta de materiais naturais que poderiam ser utilizados nas composições.

Nos trabalhos de Vidi Descaves e Evan Cohen, há uma interação estabelecida entre o ser humano e os elementos que fazem parte da natureza. Essa interação é construída pelos protagonistas que interagem e se transformam com o mundo ao seu redor. A aproximação entre os personagens e os elementos naturais traz a ideia de aproximação entre eles ao se transformarem alternadamente ora em ser humano, ora em natureza. Em minha prática, busquei inserir elementos naturais junto a pequenas ações que fazem parte de meu cotidiano, como as caminhadas pela vizinhança, o estar e o cuidado com as plantas, ou simplesmente em me perceber de forma integrada aos elementos do mundo natural.

Por fim, a prática de Manoela Rodrigues, minha orientadora nesta investigação desenvolvida durante o mestrado, inspirou-me a pensar com maior profundidade os meus processos de criação, e auxiliou-me na construção das abordagens artísticas através da partilha de sua prática artística, de materiais, e exemplo de dinâmicas e abordagens artísticas desenvolvida por ela com o grupo de mulheres em Londres.

Processos de criação das econarrativas visuais

Como exposto anteriormente, esta pesquisa em arte contou com quatro abordagens: sendo estas a autobiogeografia, a caminhada, as narrativas de vida

e os mapas mentais. Durante a prática artística, considero que a autobiogeografia proposta de Rodrigues (2017) me auxiliou a construir as econarrativas visuais, pois tal abordagem estimulou um exercício autobiográfico situado no lugar, que no meu caso se deu entre a fazenda do meu avô e o bairro Vila Itatiaia, em Goiânia. Esse exercício me fez entender as minhas relações com a natureza desde a infância ao retomar minhas lembranças e refletir sobre a diferença entre narrativas de separação e dominação dos seres humanos sobre a natureza, daquelas que nos aproximam da natureza, mostrando que também somos parte dela.

A próxima abordagem foi a caminhada, uma prática popular em movimentos de vanguarda como dadaísmo, surrealismo, situacionismo e a land art, que a incorporaram em seus processos (TIETZ, 2018). Ao incorporar a caminhada como ferramenta de criação na prática artística, observei que ela poderia ser uma possibilidade para fazer coletas de elementos naturais que poderiam receber uma nova dimensão nas produções. Mas também, como uma meio pessoal e artístico de vivenciar e reconectar-me ao espaço à minha volta através de diferentes estímulos sensoriais, afetivos e sonoros.

Outra abordagem utilizada foram as narrativas de vida. Durante o mestrado participei como membra do grupo de pesquisa Núcleo de Práticas Artísticas Autobiográficas (NuPAA),³ onde a discussão trazida pelos

3 Grupo de pesquisa da FAV/UFG/ e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Para mais informações sobre o grupo ver em: <https://nupaa.org/>.

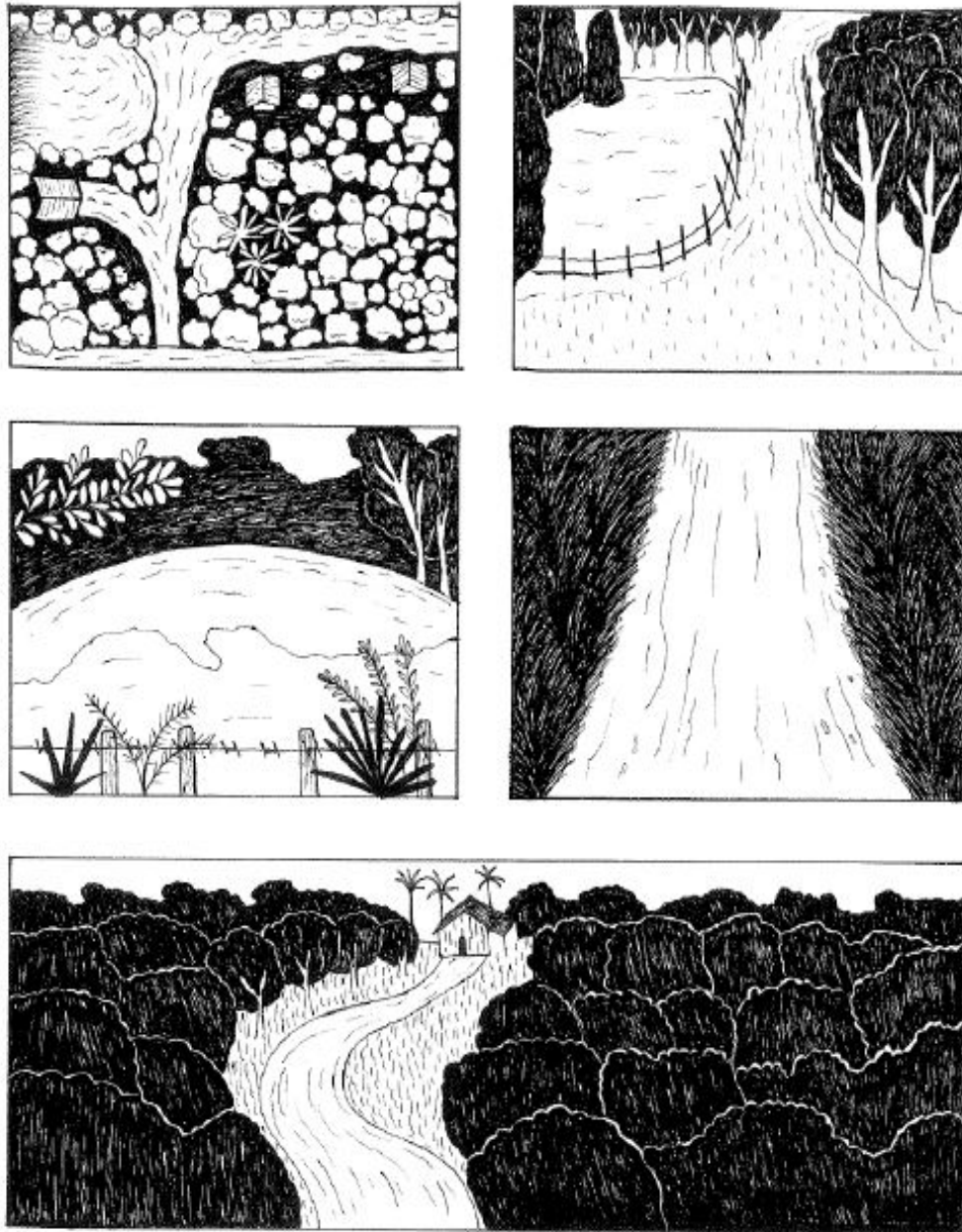
artistas pesquisadores sobre as narrativas autobiográficas está relacionado com suas práticas artísticas. Desse modo, as abordagens e fontes autobiográficas são utilizadas para acionar fazeres artísticos sensíveis e processos de criação que partam ou direcionem narrativas na primeira pessoa (RODRIGUES, 2021). Neste seguimento, utilizei as narrativas de vida na prática artística para acionar questões em algumas ações ao longo do mestrado, que auxiliaram na coleta de informações para refletir sobre a importância das econarrativas visuais. Acredito que a abertura para o coletivo foi importante na pesquisa para expandir as narrativas de natureza e entender como ela vem aparecendo no imaginário individual e coletivo, reflexo do contexto onde estamos inseridos.

Por fim, utilizei como estratégia os mapas mentais, com base em uma construção direcionada pelas memórias e representações presentes em minha autobiogeografia. Segundo (LYNCH, 1960) a relação que pessoas estabelecem com o seu entorno, refletem profundamente nas imagens que as mesmas formam em suas memórias e percepções. Por meio das lembranças da fazenda e do bairro Vila Itatiaia construí alguns mapas mentais que me fizeram perceber a diferença de quando me posiciono distante ou próxima e integrada da natureza.

A seguir trago um recorte de nove econarrativas visuais produzidas durante a pesquisa por meio dos processos de criação apresentados (Figuras 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 e 15).

Figura 7

Ingrid Costa. Caminhar, 2021. Ilustração em nanquim. Econarrativa Visual. Dimensões: A4



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 8

Ingrid Costa. Ramificações das relações de si como natureza, 2021. Econarrativa Visual. Fotografia, Ilustração e edição digital. Dimensões variadas



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 9

Ingrid Costa. Sem título, 2020. Série: Os cômodos das plantas. Econarrativa visual. Dimensões variadas. Ilustração e colagem digital. Foto: Ingrid Costa



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 10

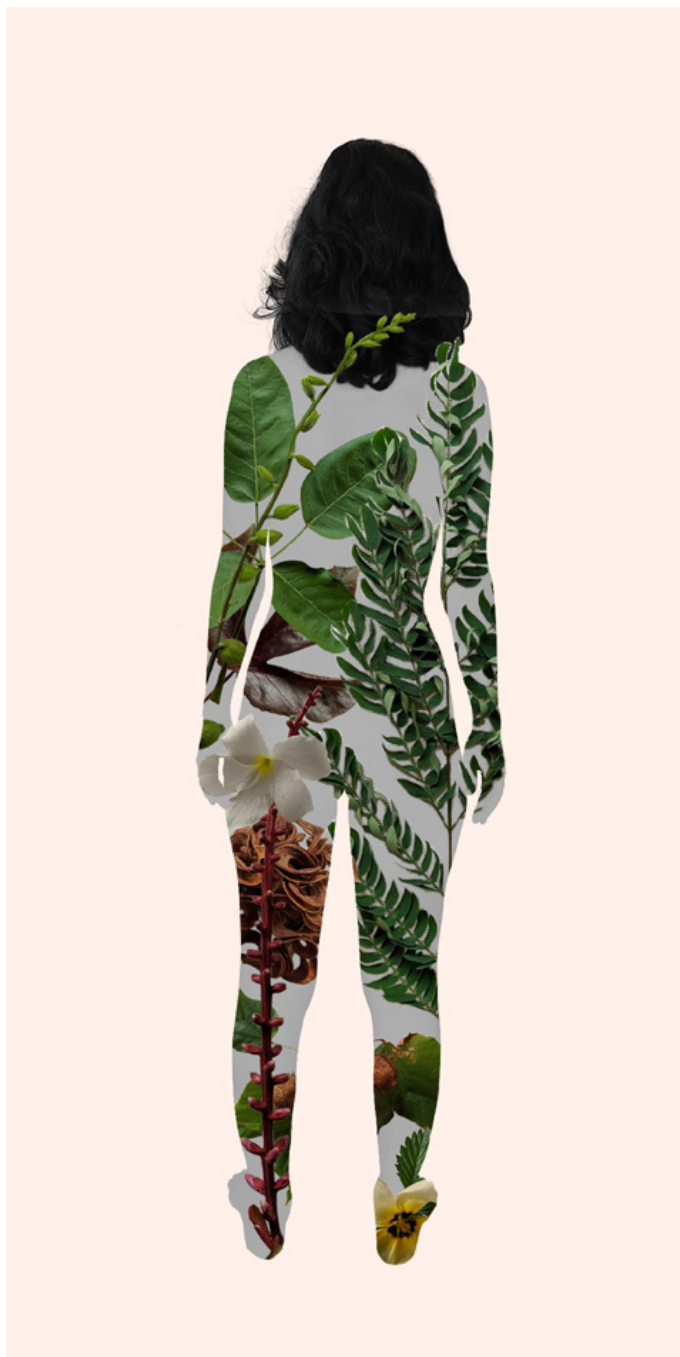
Ingrid Costa. Simbiose, 2020. Econarrativa visual. Dimensões Variadas. Fotoperformance.
Foto: Ingrid Costa



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 11

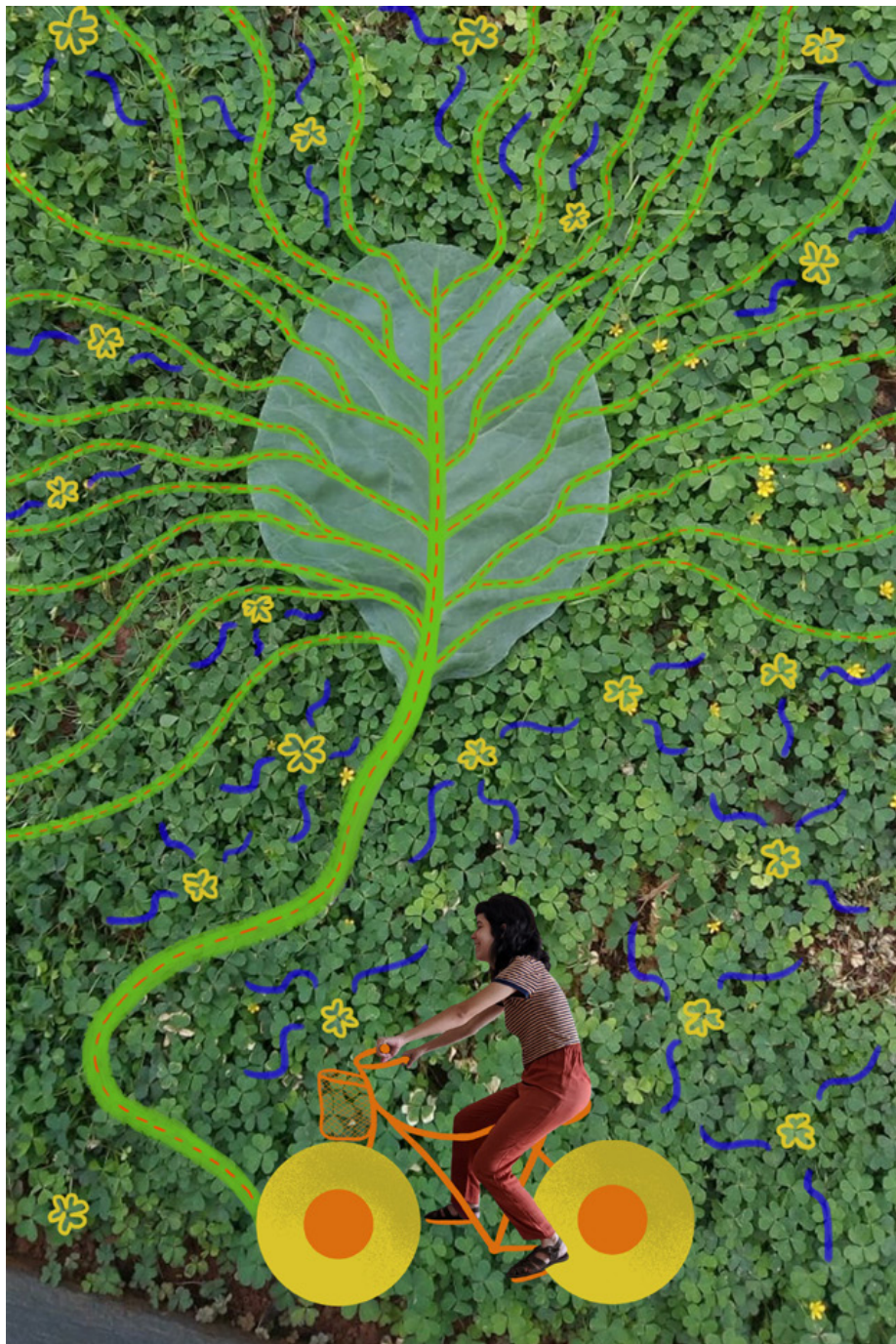
Ingrid Costa. Das plantas que habitam em mim, 2021. Econarrativa Visual. Dimensões variadas. Fotografia e colagem digital



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 12

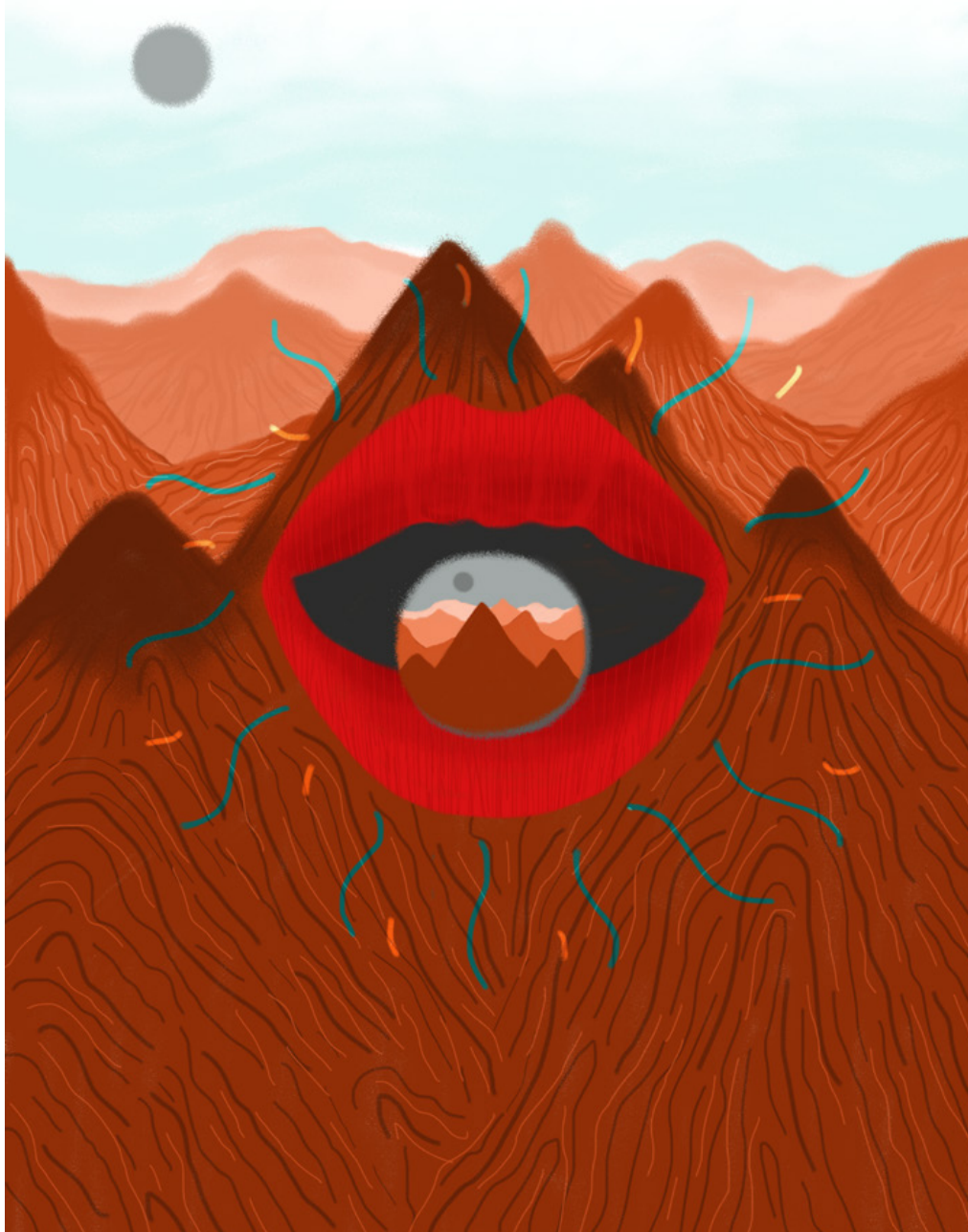
Ingrid Costa. Pedalar pela natureza, 2020. Econarrativa visual. Dimensões variadas. Fotografia e Ilustração digital



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 13

Ingrid Costa. Evocação do Itatiaia, 2021. Econarrativa visual. Dimensões variadas. Ilustração digital



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 14

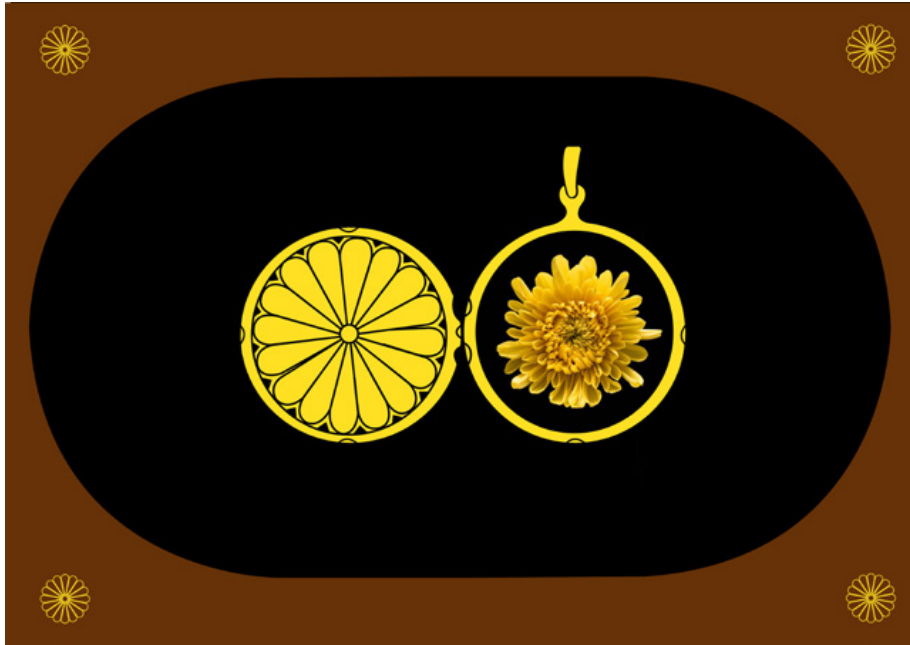
Ingrid Costa. Sementes, 2020. Econarrativa Visual. Dimensões variadas. Ilustração e colagem digital



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 15

Ingrid Costa. Sem título, 2020. Série Chrysanthemum. Econarrativa Visual. Dimensões variadas. Fotografia, ilustração e edição digital



Fonte: Arquivo pessoal.

Conclusão

Neste texto, apresentei os conceitos teóricos, artistas, processos, abordagens e processos de criação articulados em minha investigação de mestrado na linha de pesquisa B do PPGACV. Do mesmo modo, foi apresentado o conceito da econarrativa visual, as abordagens de criação e imagens de algumas econarrativas visuais desenvolvidas durante a pesquisa.

A pesquisa foi finalizada em novembro de 2021, e ao final da investigação, foi defendido que o processo de criação de econarrativas visuais se

mostra pertinente para os dias atuais como uma prática artística que amplia o conhecimento sobre a forma que percebemos, apresentamos e nos relacionamos com a natureza.

Ao discutir os conhecimentos e sentidos produzidos a partir da prática artística a pesquisa se mostrou pertinente e necessária como parte das pesquisas artísticas que se dispõem a complementar e atualizar os conhecimentos das relações entre arte e natureza, instigar o pensamento crítico, e reforçar o sentimento de cuidado, conexão e valorização da natureza por visualidades que narram a existência de nós como parte dela.

Referências

CRUTZEN, Paul J. *Geology of mankind. Nature*. [S. l.], v. 415, n. 6867, p23, 2002.

LEÃO, L. Memória e Memória e Método: complexidades da pesquisa acadêmica em processos de criação. In: C. VENTURELLI, S e Rocha, Org.) do #15. ART Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Brasília, p. 118–127, 2016. *Anais [...]*. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/lucia_leao.pdf. Acesso em: 21 out. 2020.

LENOBLE, R. *História da idéia de natureza*. Lisboa: Edições 70, 1969.

LYNCH, Kevin. *A imagem da cidade*. [S.l]: Massachusetts Institute of Technology and the President and Fellows of Harvard College, 1960.

MARTINS, Raimundo. *Ei! Cultura - Narrativas Visuais - YouTube*. 2013. Dispo-

nível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1H5svEnl8jw>. Acesso em: 21 jul. 2021.

PERRETEN, P. F. Eco-Autobiography: Portrait of Place/Self-Portrait. *a/b: Auto/Biography Studies*, [S. l.], v. 18, n. 1, p. 1–22, 2003. DOI: 10.1080/08989575.2003.10846766. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/08989575.2003.10846766>. Acesso em: 21 out. 2020.

PRYOR, M. Eco-Autobiography: Writing Self through Place. *a/b: Auto/Biography Studies*, [S. l.], v. 32, n. 2, p. 391–393, 2017. DOI: 10.1080/08989575.2017.1289037. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/08989575.2017.1289037> . Acesso em: 21 out. 2020.

RODRIGUES, M. dos A. A. Autobiogeografia como metodologia decolonial. In: 26º Encontro da Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas - Memórias e Invenções. Campinas, p. 3149–3163, 2017. *Anais [...]*. Disponível em: http://anpap.org.br/anais/2017/PDF/PA/26encontro____RODRIGUES_Manoela_dos_Anjos_Afonso.pdf. Acesso em: 21 out. 2020.

RODRIGUES, Manoela dos Anjos Afonso. Pesquisa autobiográfica em arte: apontamentos iniciais. *Revista Nós: Cultura, Estética e Linguagens*, [S. l.], v. 06, p. 95-130, 2021.

TIETZ, Anelise. O caminhar na história da arte: uma proposta de revisão. In: 27º Encontro da Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas. 27º, 2018, São Paulo. *Anais eletrônicos...* São Paulo, anpap, 2018 Disponível em: http://anpap.org.br/anais/2018/content/PDF/27encontro____TIETZ_Anelise.pdf. Acesso em: 08 set. 2021.

Ingrid Costa Moreira é graduada em Design Gráfico pela Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (FAV-UFG) e Mestre no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual (PPGAVC) pela mesma instituição. Desenvolveu um projeto de mestrado vinculado à Linha de Pesquisa (B) Poéticas Artísticas e Processos de Criação e participou como membra do Núcleo de Práticas Artísticas Autobiográficas (NuPAA) e do Grupo de Estudos Arte e Natureza: Poéticas e Pedagogias da Mãe Terra, da Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA).

E-mail: sp.ingrid33@gmail.com

Um artista no Planetário

Matheus Ezequiel de Oliveira Meireles

Cosmogonias

Em uma compreensão geral, cosmogonia se refere aos inícios, mais precisamente, uma busca por compreender o início do universo. A cosmogonia desta pesquisa está no meu percurso como artista visual, marcado por um forte interesse pelo cosmos. Desde a infância, era apaixonado pelo fazer artístico e passava horas admirando o céu com uma enorme sensação de mistério e encanto. Este primeiro momento representa o caos inicial de um universo em formação.

Nesta época, minha arte se limitava ao desenho de personagens e o céu não era mais que uma abóboda para mim - sabia um pouco sobre a existência de outros planetas, estrelas e galáxias, mas tudo era muito abstrato e se mis-

turava com os sincretismos cristãos tão fortes na cultura brasileira. Ainda na infância, tive meus primeiros contatos com a astronomia e os mistérios do universo através dos filmes de ficção científica e documentários. Aqui, algumas ideias mais complexas começam a tomar forma em minha consciência: são as primeiras nebulosas, estrelas e galáxias de um universo em descobrimento.

Aos 10, estava participando pela primeira vez das Olimpíadas de Astronomia – nunca alcancei altas posições classificatórias, mas minha curiosidade só ia aumentando. Tempos depois, aos 20 anos, começava uma graduação em Artes Visuais Bacharelado na FAV-UFG. Neste momento, arte e cosmos se interligaram em minha prática artística. Minha pesquisa na universidade, desde então, envolve os universos das artes visuais e da astronomia na experimentação de visualidades de um cosmos poético. Aqui se iniciam sinais de um universo poético mais maduro.

Isso marca a cosmogonia dessa pesquisa: uma prática artística interessada no cosmos em sua potência poética, conceitual e criativa. Assim, teço investigações acadêmicas nas artes visuais: pesquiso com base nos processos de criação e reflito sobre as poéticas que nascem, atravessam e inspiram este lugar – ou seja, uma pesquisa com base na prática artística. Esta fase é marcada por um enorme *boom* criativo, em que investigo o cosmos através de diversas linguagens artísticas diversas. Uma representação do florescimento da vida neste meu cosmos particular.

Já nos últimos anos da graduação, me aprofundei em estudos sobre o cosmos sempre em uma perspectiva integrativa com as artes e a espiritualidade, similar às compreensões que estão presentes em muitas culturas ancestrais e mitologias. Este momento foi marcado pelo contato com as estéticas decoloniais (GÓMEZ e MIGNOLO, 2012), que me ajudaram a repensar minha atuação como artista cada vez mais voltado para a instauração de experiências decoloniais através da arte. Assim, chegamos a um momento mais atual dessa cosmogonia, em que é possível observar um universo em plena expansão.

Dentro deste universo particular profuso, as artes visuais, a astronomia, estudos em espiritualidade e decolonialidade representam muitas galáxias. E muitas outras surgem de suas danças e colisões. Esses elementos compõem minha prática como artista e estão presentes em meus trabalhos, um processo que culmina em uma prática/pesquisa que venho nomeando *Cosmografias*.¹ Um conceito que representa o atravessamento entre esses diversos aspectos artísticos, cósmicos e culturais que acontecem em meus processos de criação em poéticas e pavimentam os caminhos que me levam a ser artista residente no Planetário da Universidade Federal de Goiás (UFG).

1 Ver também Exposição Virtual *Cosmografias*, Matheus Meireles, 2020. Disponível em: <https://cosmografias.com/expo>. Acesso em: maio de 2021.

Figura 1

Planetário da Universidade Federal de Goiás



Fonte: Acervo pessoal, 2019.

A supernova

O Planetário da UFG (Figura 1) se tornou um modo através do qual pude vivenciar na prática os atravessamentos entre astronomia e atuação artística em um ambiente interdisciplinar, colaborativo e que é voltado para a sociedade. Minha intenção principal com esta experiência foi transpor limites entre áreas de saber, criando formas colaborativas de resolver problemas, construindo benefícios mútuos e, conseqüentemente, beneficiando a sociedade que usufrui dos serviços do Planetário.

Todas as atividades do Planetário UFG são, de certo modo, voltadas para a sociedade – na instituição acontece os três pilares da educação: pesquisa, extensão e ensino (ALMEIDA *et al.*, 2010). Há aulas para estudantes da UFG, pesquisas e atividades diversas voltadas para a extensão universitária – dentre essas, as sessões de planetário (ALMEIDA *et al.*, 2010). Essas ses-

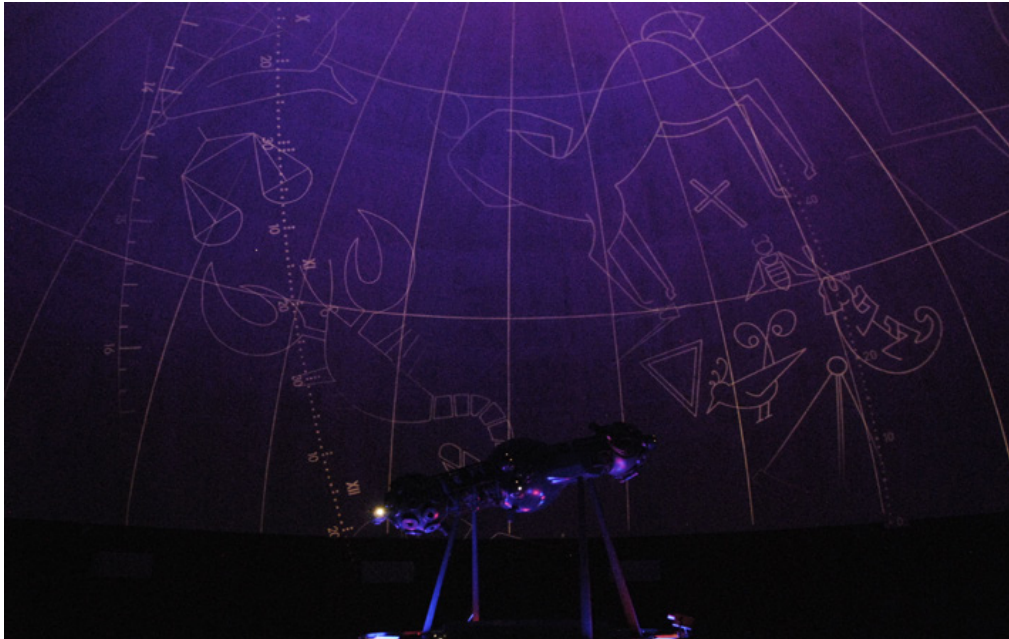
sões acontecem semanalmente e já atenderam aproximadamente 1 milhão de pessoas em 50 anos de história da instituição (PLANETÁRIO UFG, 2021).

Foi em uma sessão que conheci o Planetário UFG e foi através delas que comecei a trabalhar na instituição como estagiário. Isso porque as sessões representavam uma conexão entre a arte e o Planetário, pois são apresentações audiovisuais organizadas para compartilhar saberes em astronomia e ciências afins (KANTOR, 2009). Deste modo, minha primeira função foi adaptar as sessões do catálogo do Planetário, já que a maioria estavam desatualizadas, apresentavam problemas estéticos e erros conceituais em astronomia.

Este processo foi de bastante aprendizado tanto para mim como para os outros membros da equipe do Planetário UFG. Durante a produção das sessões, dialogávamos sobre poéticas artísticas, processos de criação e possibilidades de um vir a ser decolonial. Além disso, tive a oportunidade de aprender os aspectos técnicos, conceituais e demais situações que envolvem a produção de uma sessão de planetário, um mundo até então bastante novo para mim. Neste processo também aprendi sobre o Spacemaster, o projetor-planetário responsável pela simulação do céu estrelado e fenômenos astronômicos que, basicamente, é o equipamento central na apresentação das sessões do Planetário da UFG. A Figura 2 apresenta o Spacemaster ao centro executando a simulação de linhas de referência de algumas constelações e da abóboda celeste – um registro de uma sessão de planetário.

Figura 2

Spacemaster em uma sessão de planetário



Fonte: Acervo do Planetário da UFG. Disponível em: <https://www.planetario.ufg.br/p/30997-apresentacao>. Acesso em: março de 2021.

Com esta experiência transformadora, comecei a me interessar em pensar teoricamente as sessões de planetário e o Spacemaster em suas potências criativas, poéticas e artísticas. Neste processo, meu estágio foi se reconfigurando em uma residência artística e tive a oportunidade de criar uma sessão de planetário, o que veio a se tornar meu Trabalho de Conclusão de Curso da graduação. Costumo associar este momento como uma supernova em minhas práticas artísticas. Um momento que marca uma profunda transformação representada pelo impacto das experiências de ser um artista em um Planetário.

Essa história começou em 2018 e vem florescendo através da minha colaboração como artista visual no Planetário da UFG. Os desafios, aprendizados e possibilidades proporcionadas por esta experiência foram tão profundos que constituíram meu projeto de pesquisa de mestrado. Neste momento, minha investigação se volta para a experiência como artista que tenho vivenciado no Planetário. Interessam-me as práticas, poéticas e narrativas que surgem deste contexto no sentido de identificar contribuições de um Planetário para as artes/artistas e vice-versa. Além disso, compartilho através da minha experiência autobiográfica e da minha prática artística um pouco da história do Planetário UFG, algumas mudanças positivas e produções que surgiram no contexto desta residência.

A nebulosa

Uma supernova pode levar a alguns cenários conhecidos, dentre eles a criação de uma nebulosa. Em alguns casos, este evento pode criar condições favoráveis para que novas estrelas e sistemas estelares surjam da matéria e energia da estrela progenitora (KWOK, PURTON, e FITZGERALD, 1978). Aqui, utilizo o conceito de nebulosa como uma metáfora para as poéticas e processos de criação que nascem da minha experiência no Planetário UFG: uma supernova em minha prática artística resultando em nebulosas que dão origem a novos sois e reconfiguram meu universo parti-

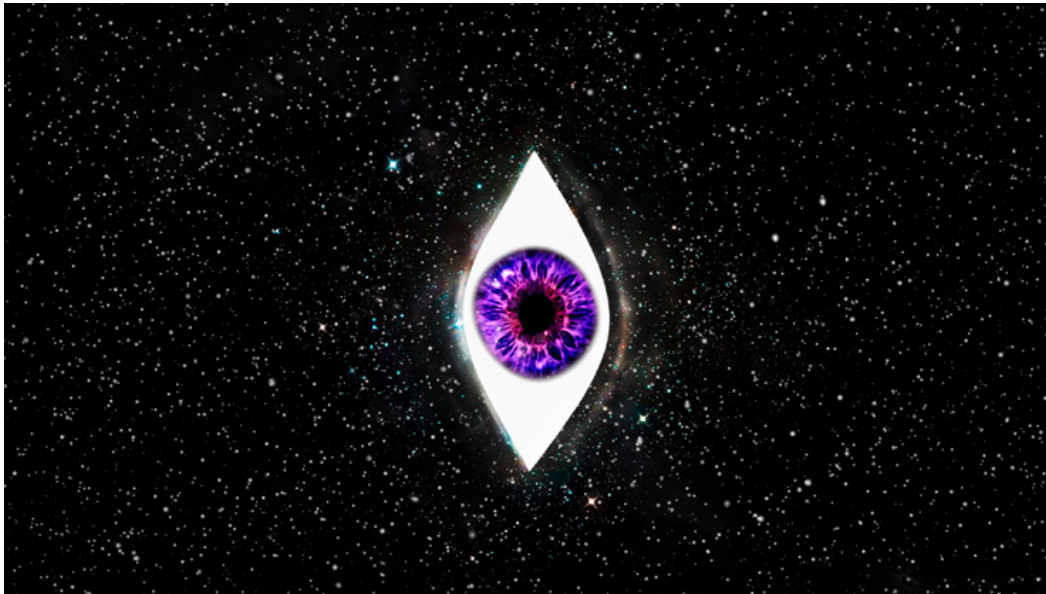
cular. Neste período, desenvolvemos diversos projetos importantes como a revitalização das sessões de planetário, a criação da identidade visual e ampliação da comunicação da instituição, dentre outras produções que apresento a seguir.

Como apresentado anteriormente, nosso primeiro projeto no Planetário foi a revitalização do banco de sessões da instituição. Os planetaristas tinham em mente os pontos que precisavam melhorar nas sessões, mas não tinham o saber técnico para fazer isso. De modo colaborativo, pensamos a construção de narrativas, propostas de composição visual, sonoplastia, dentre outras questões que pudessem envolver o processo de criação de uma sessão. Cada um contribuiu como pôde e, juntos, resolvemos um problema antigo do Planetário.

Neste processo, discutimos muitas questões abordadas por Kantor (2009) sobre como as sessões difundem os saberes em astronomia de modo encantador, através do audiovisual e, portanto, da arte. De modo que o público aprende através de uma experiência estética e sensorial. Portanto, realizar melhoramentos artísticos nas sessões representa também um possível melhoramento da informação e, quem sabe, dos processos de aprendizado do público. Esse procedimento de aperfeiçoamento foi realizado com todos os principais materiais do catálogo do planetário UFG nos anos de 2018 a 2019. Também começamos um projeto de produção de novas sessões de planetário.

Figura 3

Representação do primeiro ato de COSMOGONIA, em que um enorme olho se abre no alto do céu noturno simulado na cúpula do Planetário, 2018-19



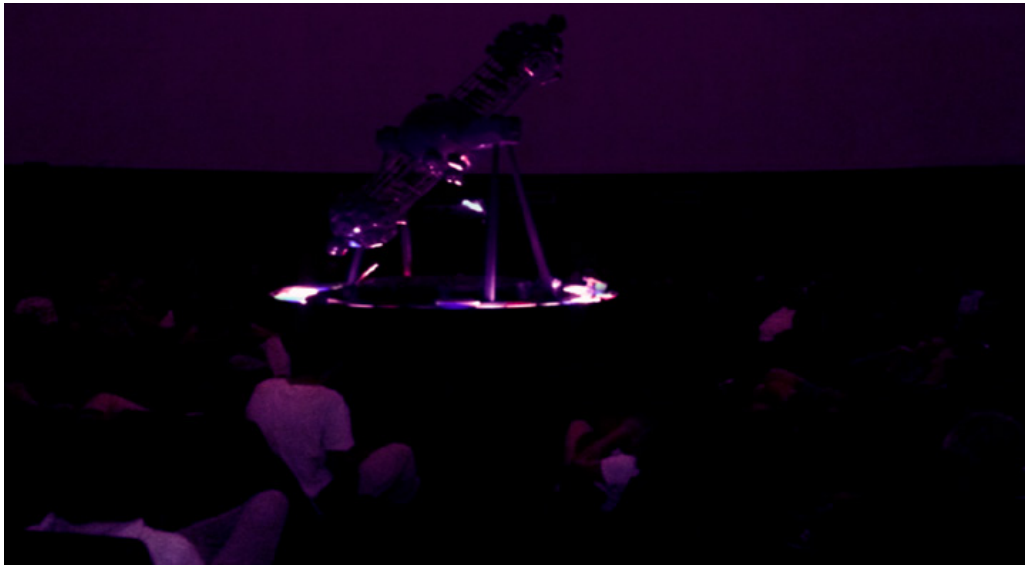
Fonte: Acervo pessoal.

Neste processo, pude também experimentar as possibilidades do Spacemaster e das sessões de planetário de forma livre, artística e poética. COSMOGONIA (Figura 3) é o resultado desse processo, um trabalho artístico imersivo articulado como uma sessão de planetário autoral em que, de modo experimental, tentei expressar um pouco da transdisciplinaridade pautada em abordagens decoloniais por meio da prática em artes visuais. No processo criativo desta obra, aconteceu uma inversão de papéis: eu tinha ideias, mas não o saber técnico profundo de operacionalização do Spacemaster, o que pude contar com a ajuda dos planetaristas.

COSMOGONIA foi inspirada por uma cosmovisão poética sobre as origens do cosmos. A ideia de cosmovisão (MIGLIEVICH-RIBEI-

Figura 4

Apresentação da sessão de planetário C O S M O G O N I A, dia 23 de novembro de 2018 no Planetário UFG



Fonte: Acervo pessoal.

RO, 2014) associado a estudos em decolonialidade e estéticas decoloniais (GÓMEZ e MIGNOLO, 2012) convergiu os ideais da pesquisa, atentando para a necessidade de diversificar a narrativa de visões de mundo e de origem do cosmos, usando como inspiração saberes ancestrais que são geralmente subjugados ou excluídos do escopo da ‘ciência’. Essas ferramentas teóricas, conceituais e práticas me possibilitaram pensar as origens do cosmos, a prática artística e as sessões de planetário de um modo não usual/convencional: por meios experimentais, transdisciplinares, estéticos, poéticos e desde uma perspectiva artística que busca ser decolonial (MEIRELES, 2018).

Este trabalho foi apresentado no Planetário nos anos de 2018 a 2019 (Figura 4). C O S M O G O N I A se tornou meu Trabalho de Conclusão de

Curso da graduação em Artes Visuais Bacharelado. Foi reconhecido pelo Prêmio SBPC/GO de Popularização da Ciência, edição de 2019, em primeiro lugar na categoria Música e Artes. Nesse mesmo ano, recebeu também uma homenagem no Conselho Universitário da UFG, que premia anualmente os principais feitos em ensino, pesquisa e extensão do corpo universitário da UFG.

Com o tempo, passei a trabalhar também no design gráfico das imagens de divulgação de eventos, sessões de planetário e comunicações, gerindo também as redes sociais do Planetário da UFG. Até então, não havia uma pessoa específica para essa função, portanto esses materiais eram produzidos por encomenda em alguns casos e, na maior parte das vezes, dentro das possibilidades de produção da equipe. Agora, essas artes podiam ser criadas de forma profissional e com um maior envolvimento colaborativo da equipe, já que passamos a discuti-las, transformá-las e criávamos juntos materiais cada vez mais representativos para o Planetário. Um exemplo, é o material de divulgação do evento *The Dark Side of Planetarium*, que se tornou um dos maiores eventos, em número de público, da história da instituição (Figura 5).

Neste processo, compreendemos que a veiculação de imagens de boa qualidade e a gestão profissional das redes sociais, inspira nas pessoas um maior respeito em relação à instituição, bem como favorece maior alcance das suas publicações. A partir disso, começamos a pensar a identidade vi-

Figura 5

Imagem de capa do evento The Dark Side of Planetarium, 2019. A imagem foi inspirada na capa do disco The Dark Side of The Moon (1973) da banda Pink Floyd



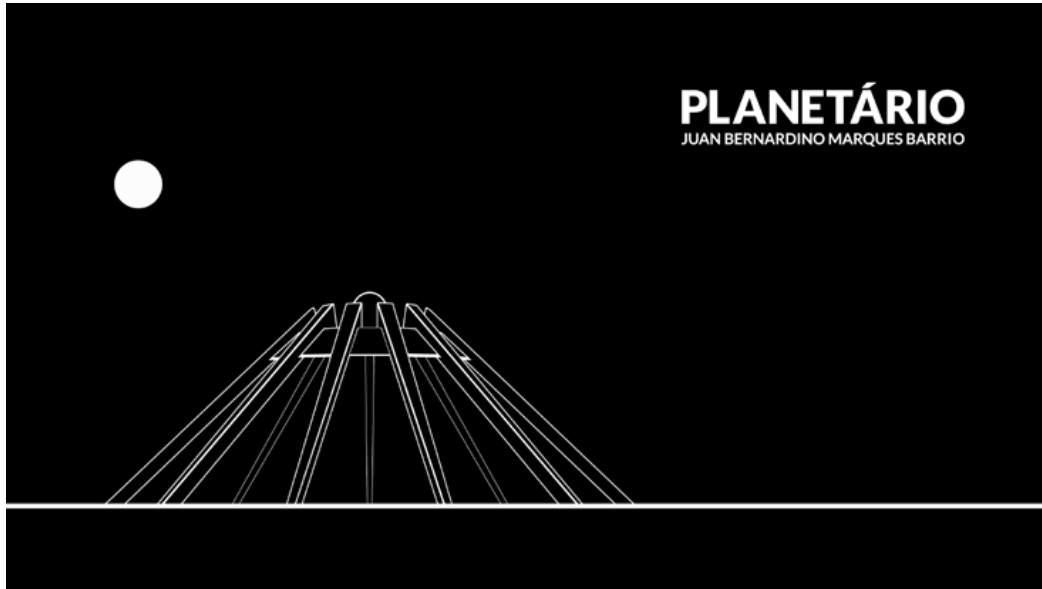
Fonte: Acervo pessoal.

sual do Planetário da UFG na perspectiva de identificar os principais pontos que a constitui, como podíamos fortalecê-la e criar uma marca cada vez mais concisa, profissional, memorável e voltada para a comunicação com a sociedade. Todo esse processo foi feito coletivamente por meio de reuniões em que levantamos informações, organizamos possibilidades, discutimos ideias e votamos nas melhores propostas.

Um dos primeiros pontos que discutimos foi a logomarca da instituição. Para tanto, fizemos um levantamento das marcas anteriores e suas transformações através do tempo. Esse processo foi muito importante para a história do Planetário, pois não haviam registros sobre essas informações em nenhum documento escrito. Agora elas fazem parte do Manual de Iden

Figura 6

Capa do Manual de Identidade Visual do Planetário da UFG, 2021



Fonte: Acervo pessoal.

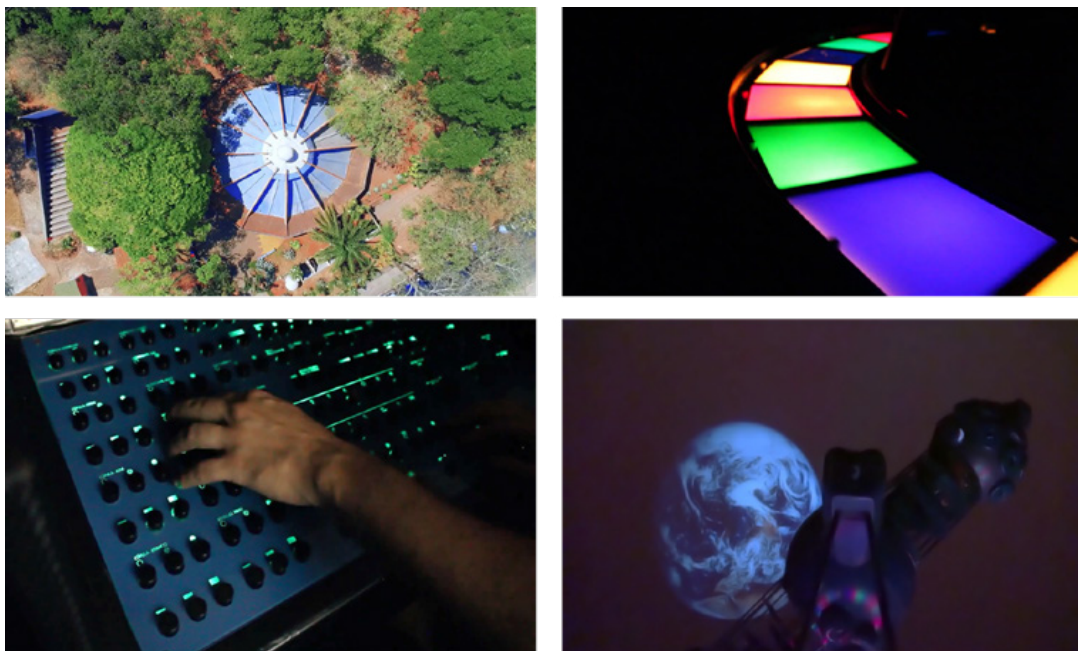
tidade Visual do Planetário UFG² (Figura 6), que também apresenta a nova marca, os conceitos, poéticas, princípios e estéticas que compõem a identidade visual da instituição. Todos esses itens foram organizados através do estudo do Planetário tendo a celebração da história da instituição como um direcionamento para a construção de sua identidade.

Este Manual de Identidade Visual integrara os projetos de comemoração dos 50 anos do Planetário em 2020 – marcado pelo distanciamento social por conta da pandemia de Covid-19. Para a ocasião, e dentro das possibilidades da pandemia, pensamos em diversas atividades de

² Manual de Identidade Visual, Planetário UFG, 2021. Disponível em: <https://planetario.ufg.br/p/38326-identidade-visual-planetario-ufg>. Acesso em: maio de 2021.

Figura 7

Frames do filme 50 anos do Planetário UFG



Fonte: Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=in3SJc_YGg4. Acesso em: outubro de 2020.

fortalecimento e organização da instituição e de divulgação online, dentre essas, a identidade visual, algumas publicações para redes sociais e um filme comemorativo. O filme 50 anos do Planetário UFG³ (Figura 7) foi assumido como uma forma de celebrar esse marco de maneira segura e adequada, em tempos de isolamento social.

Os processos de criação do filme foram colaborativos e à distância, por videoconferências. Os conceitos da produção são guiados pela sensibilidade, olhares afetivos e poéticos focados na história, arquitetura e no

³ 50 anos do Planetário da UFG, Planetário UFG, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=in3SJc_YGg4. Acesso em: outubro de 2020.

projektor Spacemaster. Assim, buscamos criar uma narrativa emocionante que fosse, ao mesmo tempo, envolvente e informativa. O lançamento do filme aconteceu no dia 23 de outubro de 2020, data em que a instituição completou exatos 50 anos desde a sua inauguração. O filme teve bastante repercussão nas redes sociais e se mostrou como um deflagrador de depoimentos sobre histórias do público com o Planetário da UFG em comentários e compartilhamentos – demonstrando a importância e impacto da instituição na vida de diversas pessoas.

Além disso, colaborei também na criação do Museu do Planetário e com as atividades do Laboratório de Ensino, Pesquisa e Educação em Astronomia (LEPEA). No Planetário pude aprender diversas competências, além de colocar em prática um pouco do ser um artista-etc (BASBAUM, 2013), já que contribuí com organização e realização de eventos, teatro de fantoches, design de embalagens, confecção de estampa de camisas, fotografia de eventos, projeção de mídias visuais em shows musicais, capa de livro, chaveiro e até mesmo apresentação de algumas sessões de planetário com o Planetário Móvel da UFG. Assim como Basbaum (2013), vejo que a formação em artes possibilita que os artistas lidem com diversas atividades e competências. Além disso, o trabalho constante com a criatividade pode ajudar nos processos de resolução de problemas (BARBAUM, 2013).

O cosmos e os buracos-negros

O compartilhamento dessa história de ser um artista em um Planetário pode chamar atenção para o reconhecimento da contribuição das Artes para os processos de construção de saberes. Além de apresentar diversas narrativas que desafiam as fronteiras e inspiram a sinergia entre as diferentes áreas do conhecimento, já que essa pesquisa é marcada por processos de compartilhamento e transferência cruzada de saberes, aprendizado mutuo, pela resolução de problemas e desenvolvimento de inovações potencializados pela colaboração interdisciplinar.

A abordagem teórico-prática deste problema pode também contribuir para a reflexão sobre práticas que acontecem no cruzamento das artes e astronomia, portanto interdisciplinares e, neste caso, colaborativas – no contexto de um Planetário universitário. Isso pode ser pertinente, pois constatei que pesquisas artísticas acadêmicas sobre arte e astronomia parecem escassas, especialmente quando envolvem a prática de artistas em Planetários.

Há muitos buracos-negros no universo desta pesquisa e, provavelmente, muitos ainda não identificados. Porém, há algumas questões que se apresentaram durante a investigação e as quais inspiram a continuidade desse processo de pesquisa. Dentre elas, a necessidade de aprofundamento na pesquisa de uma arte que acontece em meios colaborativos e interdisciplinares – até que ponto algumas coisas podem ser generalizáveis e outras podem contribuir para um aperfeiçoamento dessas práticas?

Também percebo uma potência na investigação e fortalecimento da arte e astronomia como um campo de estudo e pesquisa. Ao reconhecer uma possível escassez de informações, reconheço também a necessidade de pesquisar mais a fundo sobre e, quem sabe, contribuir com o fortalecimento do campo. O mesmo se aplica ao estudo sobre artistas em Planetários. Tais questões demandam uma investigação de maior duração e amadurecimento que tem acontecido progressivamente no próprio processo da pesquisa e pode desenrolar possíveis caminhos de investigações futuras. Até lá, sigo na viagem por esse cosmos, curioso em conhecer cada vez mais através da arte.

Referências

50 ANOS DO PLANETÁRIO DA UFG. Planetário UFG. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=in3SJc_YGg4>. Acesso em: outubro de 2020.

ALMEIDA, Suelen Alonso; SOBREIRA, Paulo Henrique Azevedo; BARRIO, Juan Bernardino Marques; MARTINS, Cláudio Souza. Planetário da Universidade Federal de Goiás: uma história de vida. Goiânia: Editora Vieira, 2010.

BASBAUM, Ricardo Roclaw. Manual do artista-etc. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2013. 264 p.

GÓMEZ, Pedro Pablo; MIGNOLO, Walter. Estéticas decoloniales. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas, 2012. p. 7-92.

KANTOR, Carlos Aparecido. Aspectos emocionais nas sessões de planetá-

rios: como categorizar? In: SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE FÍSICA, 18, Formação Continuada em Serviço: Educação de Qualidade para uma Sociedade da Aprendizagem, 2009, Espírito Santo. Atas [...]. São Paulo: Sociedade Brasileira de Física, 2016. Disponível em: <<http://www.sbf1.sbfisica.org.br/eventos/snef/xviii/sys/resumos/T0193-1.pdf>>. Acesso em: junho de 2020.

KWOK, Sun; PURTON, C. R.; FITZGERALD, P. M.; ON THE ORIGIN OF PLANETARY NEBULAE. The Astrophysical Journal, Volume 219, 1978, p. 125-127.

MEIRELES, Matheus E. O; C O S M O G O N I A: Experiências em Cosmologia e Decolonialidade de um Artista em Residência no Planetário da UFG. Orientadora: Manoela dos Anjos Afonso Rodrigues. 2018. 77 p. (Trabalho de Conclusão de Curso – Artes Visuais Bacharelado) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018.

MIGLIEVICH-RIBEIRO, Adelia. Por uma razão decolonial: desafios ético-político-epistemológicos à cosmologia moderna. Civitas. Porto Alegre. Vol. 14, n.1. Janeiro-abril 2014. p. 66-80.

PLANETÁRIO UFG. Manual de Identidade Visual. Goiânia, Goiás. 2021. Disponível em: <<https://planetario.ufg.br/p/38326-identidade-visual-planetario-ufg>>. Acesso em: maio de 2020.

Matheus Ezequiel de Oliveira Meireles é mestre em Arte e Cultura Visual pelo Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. Linha de Poéticas artísticas e Processos de Criação, foco em pesquisas com base na prática artística que interseccionam artes visuais e astronomia. Guiado pelos princípios da defesa da importância das artes nos processos de compreensão do cosmos e construção de saberes voltados para a criação de futuros mais sustentáveis.

E-mail: cosmografiasolar@gmail.com

Das exúvias às ideias aladas: notas sobre escrita, invenção e liberdade

Manoela dos Anjos Afonso Rodrigues

Entre uma piscadela e outra

Já há algum tempo desejava o livro *Grapefruit*. Vinha estudando os movimentos da poesia concreta e visual, o universo da arte conceitual, bem como seus desdobramentos para os campos da participação e da colaboração nas artes. Publicado em Londres em 1970 e despachado via correios desde os Estados Unidos para o Brasil, o livro me chegou às mãos por volta de 2004 ou 2005. Foi a primeira compra internacional que fiz pela internet.

Recebi a encomenda pelas mãos do carteiro, em frente ao portão da nova morada localizada num recanto isolado do Distrito Federal. Ao abrir a caixa dei de cara com a face monocromática de Yoko (Figura 1) imersa num material sintético

Figura 1
Yoko Ono, Grapefruit, 1970



Fonte: Arquivo pessoal.

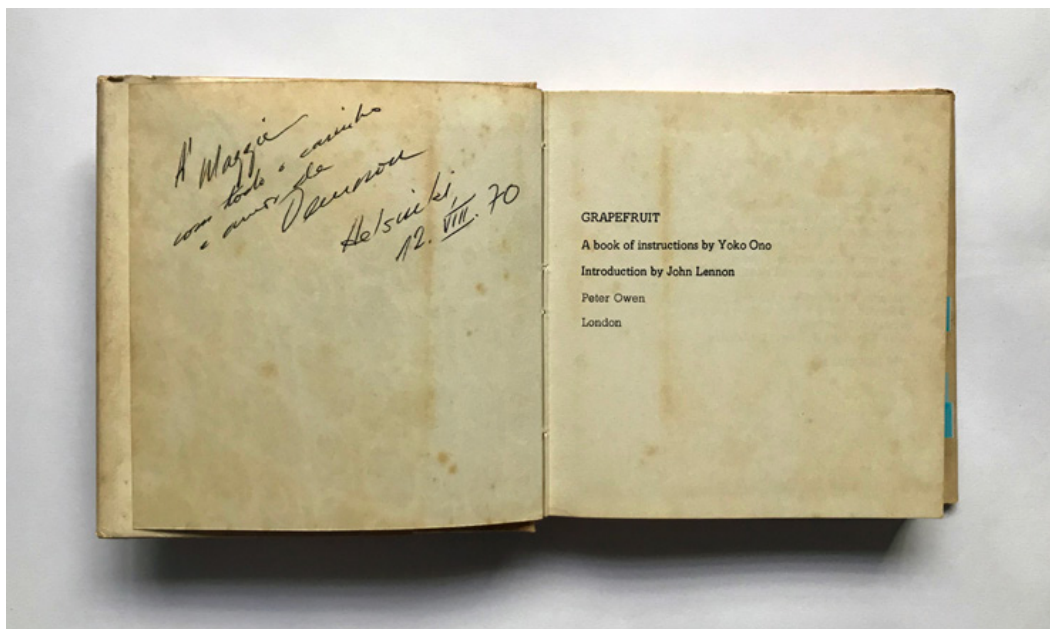
pink – uma espécie de *cheetos* rosa-choque. Pareceu-me a *Monalisa* de Warhol¹ no interior de uma *Intuition box* de Beuys.² Fiquei apaixonada. Peguei o livro com cuidado e comecei a folheá-lo, devagar. Rastreei cada detalhe com olhos, mãos e nariz. Não queria perder nenhuma surpresa que porventura estivesse oculta em suas páginas que, aliás, cheiravam a mofo. Logo atrás da primeira folha encontrei uma dedicatória que indicava uma rota inesperada: Helsinki. Outra surpresa foi quanto ao idioma: o texto da dedicatória estava escrito em português (Figura 2).

1 *Colored Monalisa*, 1963, Andy Warhol. Serigrafia e grafite sobre tela, 319.7 x 208.6 cm.

2 *Intuition*, 1968, Joseph Beuys. Múltiplo de madeira com inscrições a lápis, 30 x 20.9 x 5.8 cm.

Figura 2

À Maggie com todo o carinho e amor de Demron (?), Helsinki, 12 VIII 70. Dedicatória manuscrita em português no verso da primeira folha do livro Grapefruit (ONO, 1970)



Fonte: Arquivo pessoal.

Quantos caminhos, línguas e lugares teriam sido incorporados àquele exemplar de *Grapefruit*, um livro seis anos mais velho do que eu? Percebi que ele havia acumulado distâncias, tempos e histórias que extrapolavam o seu conteúdo. Nas orelhas da capa e contracapa Yoko o descreve como “a *book of instructions for living today*”.³ Essa designação foi o suficiente para que eu fizesse dele um companheiro de viagem. Notei que seus estímulos à performance – *pieces* – poderiam funcionar como ativadores da imaginação em meio aos diversos deslocamentos ainda a serem vividos. As *pieces* seriam gatilhos para minhas performances cotidianas e secretas.

3 Um livro de instruções para viver hoje (ONO, 1970, n.p., tradução nossa).

Em *Sun Piece*, por exemplo, Yoko propõe: “*Watch the sun until it becomes square*”.⁴ Realizo essa instrução nas viagens – de carro, trem, avião ou ônibus. Tento encaixar o sol nas molduras das janelas dos veículos em movimento. Ao fixar a atenção na luz solar, meu pensamento se desloca. Divago, perco o foco. Entre uma piscadela e outra, descubro que o sol fica quadrado sempre que não estou a olhar para ele. Aprendo que mistérios não se mostram a quem os encara de frente.

Já em *Throwing Piece*, a artista provoca: “*Throw a stone into the sky high enough so it will not come back*”.⁵ Executo essa *piece* junto às instruções do Nagual.⁶ O objetivo é driblar as noites de insônia. Funciona mais ou menos assim: na hora de dormir, já deitada na cama, fecho os olhos e, mentalmente, jogo a pedra de Yoko para o alto várias vezes. Enquanto a pedra continua a voltar para as minhas mãos, imagino-me a andar na direção da escuridão que vai se adensando à frente. Nesse processo repetitivo de lançar a pedra ao alto enquanto caminho rumo à noite interna, vou pegando no sono. Assim atravesso o primeiro portão do sonhar.⁷ Sonhos vívidos costumam

4 Observe o sol até ele ficar quadrado (ONO, 1970, n.p., tradução nossa).

5 Jogue uma pedra para o céu alto o bastante assim ela não voltará (ONO, 1970, n.p., tradução nossa).

6 CASTAÑEDA, 1994.

7 “– O primeiro portão é o limiar que precisamos atravessar tornando-nos conscientes de uma sensação particular antes do sono profundo. Uma sensação como um peso agradável que não nos deixa abrir os olhos. Chegamos a esse portão no instante em que nos conscientizamos de que estamos caindo no sono, suspensos na escuridão e na sensação de peso.

– Como me conscientizo de que estou caindo no sono? Existem etapas a seguir?

– Não. Não existem etapas a seguir. Só precisamos intentar que temos consciência de estar caindo no sono.” (CASTAÑEDA, 1994, n.p.).

mam emergir desse exercício e ficam na memória por semanas, oferecendo imagens oníricas que funcionam como pistas sutis para as ações e decisões a serem tomadas na vigília.

Alguns anos depois da chegada de *Grapefruit* às minhas mãos criei uma série de colagens chamada *Research Pieces*. Ela é composta por fragmentos do diário que mantive durante os quatro anos da pesquisa de doutorado⁸ que conduzi no Chelsea College of Arts, University of the Arts London, de 2012 a 2016. Yoko já tinha me dado a dica para este processo de criação havia alguns anos: “*Break your mirror and scatter the pieces over different countries. Travel and collect the pieces and glue them together again. You may use a letter or a diary instead of a mirror. You may break a doll or an airplane a thousand feet high in the sky over a desert*”.⁹ Foi o que fiz: rasguei o diário, desordenei os escritos, criei outras rotas de leitura para me perder e, em seguida, expandir a percepção sobre aquilo que eu já havia captado durante os processos da pesquisa (Figura 3).

À medida que re-unia e re-combinava fragmentos, tentava compor novas articulações de pensamento (Figuras 4 a 7). Seriam aquelas colagens o lado avesso do texto anterior? Seriam um fazer-escrita¹⁰ como manufatu-

8 AFONSO, 2016.

9 Quebre o seu espelho e espalhe os cacos por diferentes países. Viaje e recolha os pedaços e cole-os para juntá-los novamente. Você pode usar uma carta ou um diário ao invés de um espelho. Você pode quebrar uma boneca ou um avião a mil pés de altura no céu sobre um deserto (ONO, 1970, n.p., tradução nossa).

10 Ver a noção de writing-making process em RODRIGUES, 2019.

Figura 3
Research Pieces, 2012-2017. Diário de pesquisa, 23 x 18 cm

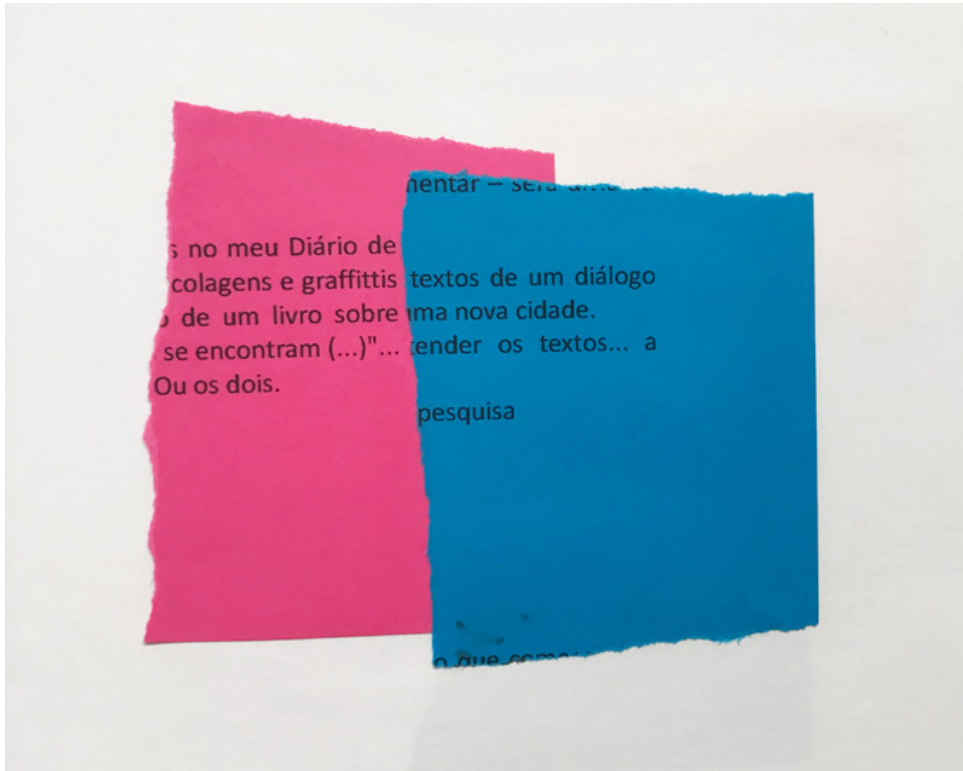


Fonte: Arquivo pessoal.

ra?¹¹ A montagem e a colagem como processo de reescrita foram exercícios valiosos que me fizeram perceber os principais assuntos em destaque em meu projeto de doutorado: os modos de pesquisar por meio da prática ar-

11 “[...] podemos dizer que fazer obras a partir de um procedimento remix, um procedimento de mash-up e outras apropriações, é uma espécie de adesão às características do tempo contemporâneo [...]. Escrever sem escrever, remixando, copiando e colando, apropriando-se, recriando, hoje, parece muito mais natural do que escrever criando. Assim, de certo ângulo, o gesto da apropriação leva a escrita para um lugar de adesão, e não para um lugar de resistência. Certamente, num contexto cultural em que diversos campos artísticos trabalham a partir das premissas da apropriação, o movimento da escrita se encaminhar na mesma direção é um gesto de adesão. Adesão participativa, que atualiza nossa relação com a leitura e a escrita. Talvez, uma forma de adesão que, por meio da transformação no seu uso, faz a escrita resistir. Certamente um gesto de diálogo com outras artes e tecnologias [...]” (VILLAFORTE, 2019, p. 199, grifo do autor).

Figura 4
Research Pieces, 2012-2017. Diário de pesquisa, colagem, 8 x 10,3 cm



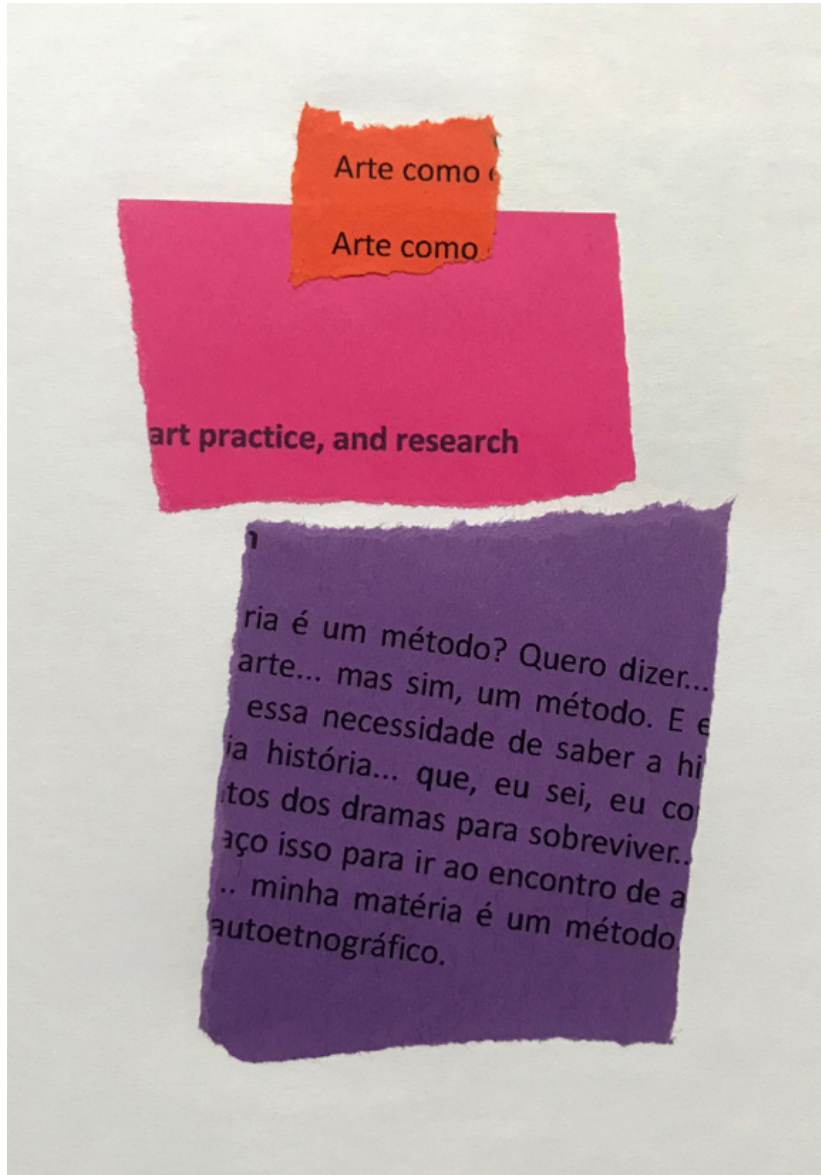
Fonte: Arquivo pessoal.

tística, a importância das experiências pessoais nesse processo, a potência da conexão entre as esferas pessoal e coletiva, as histórias de vida, as subjetividades do exílio – entre geografias, entre disciplinas, entre processos de escrita. Foi interessante notar que alguns desses assuntos já se anunciavam, de uma forma ou de outra, em minha pesquisa de mestrado.¹²

¹² Pesquisa de mestrado conduzida entre 2006 e 2008 no Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual, da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG). “Utilizei a gravura como técnica e linguagem, para conhecer melhor a nova realidade que a mim se apresentou. Esse fazer transformou-se em conhecer, pois os processos de produção nos quais mergulhei exigiram um constante confronto sensível, investigativo e direto com o viver a cidade e viver na cidade. Pensar essa produção artística e transformá-la em texto foram passos muito importantes dados em direção a um amadurecimento de minhas escolhas e práticas pessoais e profissionais. Num processo que envolveu

Figura 5

Research Pieces, 2012-2017. Diário de pesquisa, colagem, 11,3 x 7,5 cm

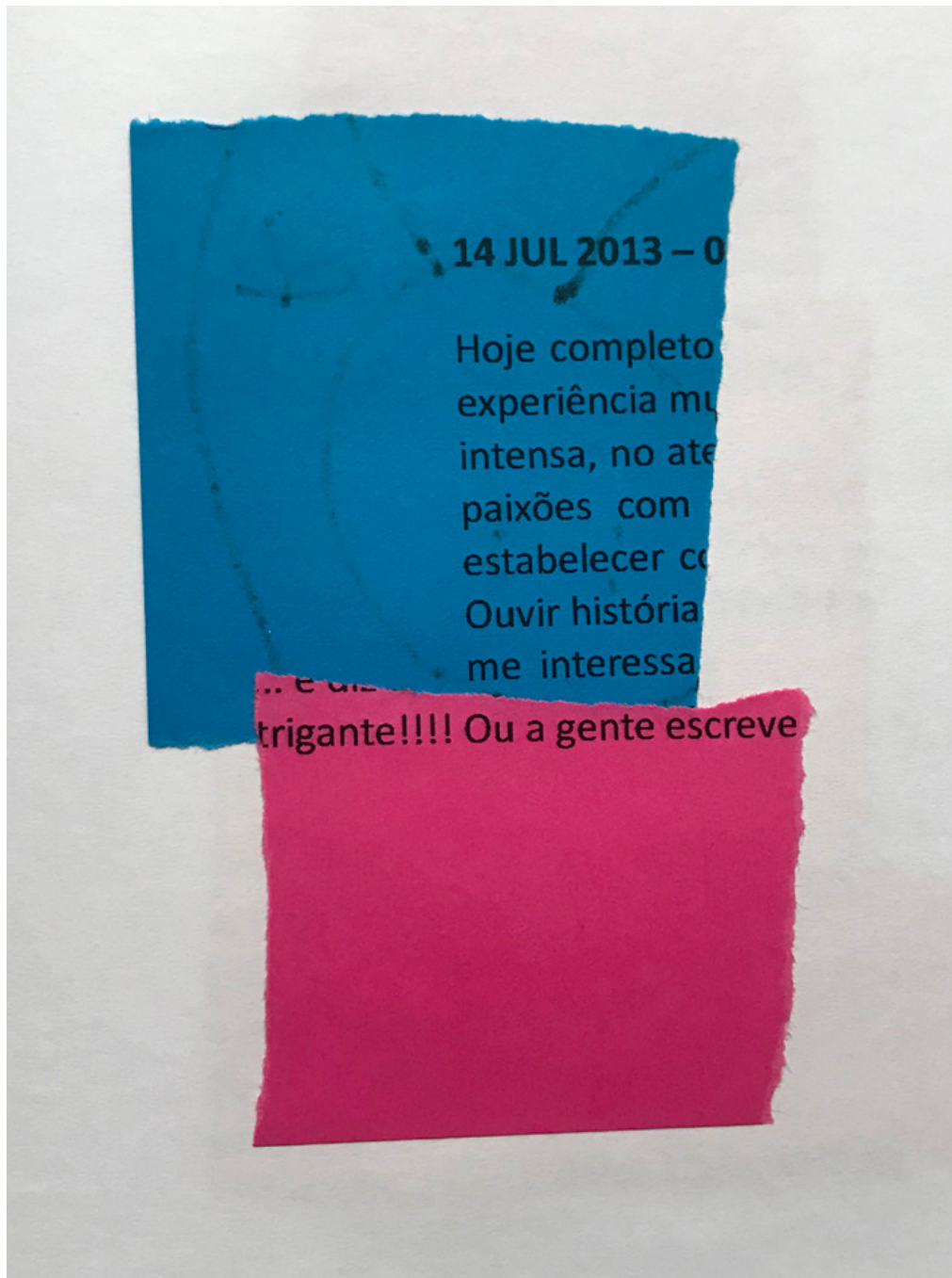


Fonte: Arquivo pessoal.

não só conhecimento, mas também autoconhecimento, pude compreender um pouco melhor alguns mecanismos presentes no meu fazer. [...] garimpei informações, coletei dados, consultei a História, apaixonei-me pelas histórias, fui ao passado para compreender melhor o presente. Vivenciei uma espécie de “autoarqueologia” que me proporcionou vislumbrar as mais diversas relações entre conhecimentos – acadêmicos ou não, artísticos e de vida.” (AFONSO, 2009, p. 10, grifo da autora).

Figura 6

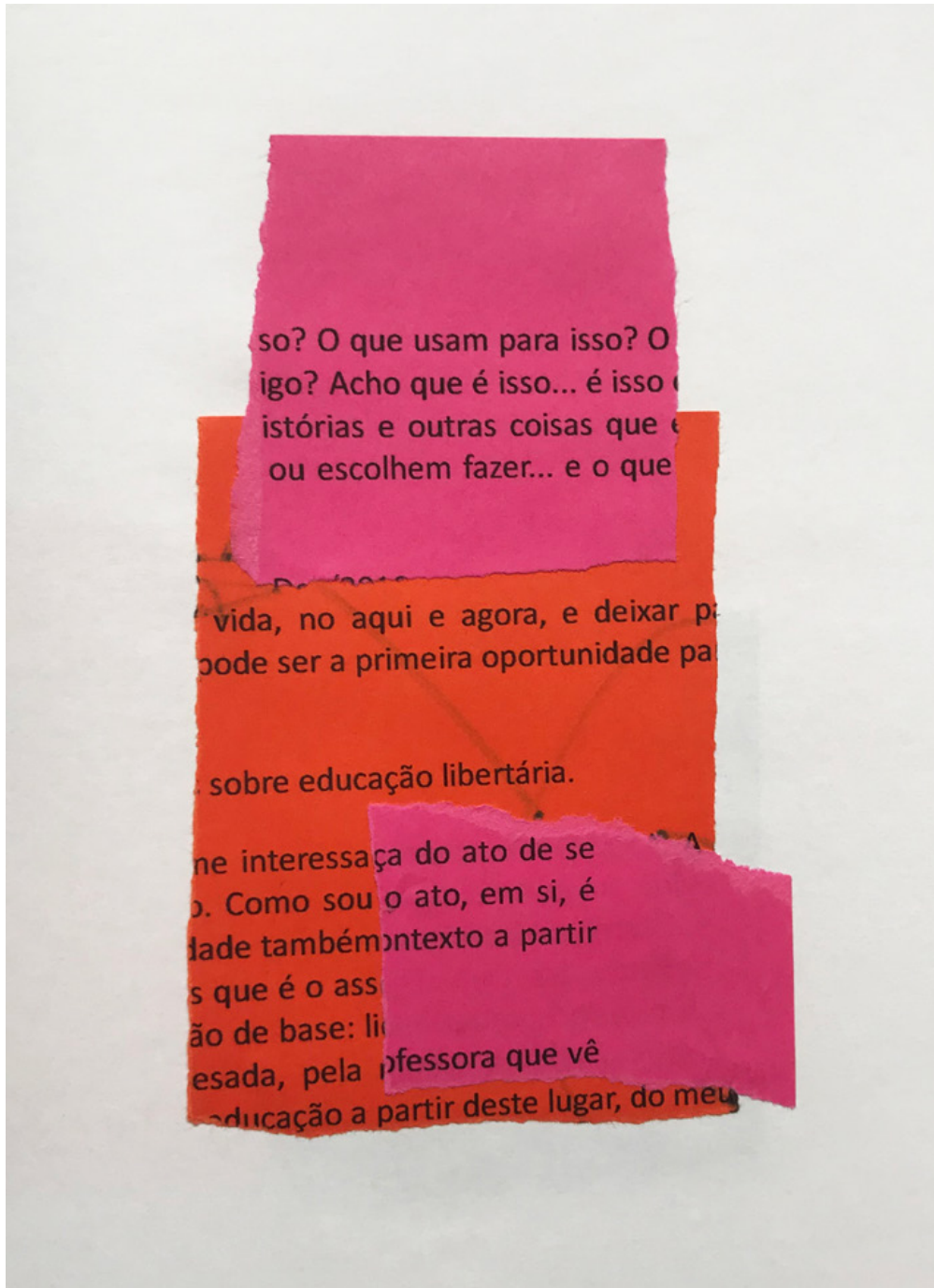
Research Pieces, 2012-2017. Diário de pesquisa, colagem, 10 x 6,5 cm



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 7

Research Pieces, 2012-2017. Diário de pesquisa, colagem, 12 x 7,5 cm



Fonte: Arquivo pessoal.

Ao reler os fragmentos do diário após a etapa de montagem, prestei atenção nas lacunas¹³ que se abriam entre texto e imagem. Elas apontavam para lugares inalcançáveis da pesquisa – e da vida. Procurei formular perguntas para possíveis pontos de origem e rotas de dispersão e me deparei com apagamentos, silêncios e espacialidades que já não existem mais. Observar as impossibilidades de saber à luz dos modos de saber e saber-se pela arte tornou-se algo recorrente em minhas práticas artística, docente e investigativa. Rasgar o diário foi como quebrar espelhos¹⁴ para só então conseguir reordenar os cacos e reflexos tanto da pesquisa quanto da pesquisadora¹⁵ (Figura 8).

Algumas estratégias de auto/localização crítica emergiram no período do doutorado: fraturar para desordenar aquilo que até então era dado como certo; re-situar os termos da conversa artística na academia; reposicionar-me sempre e de novo em meio a esse processo, procurando estar aberta ao devir e criando movimentos em sua direção. Tais estratégias têm contribuído para a transformação da minha prática como um todo, de modo

13 Para Philippe Lejeune, o “verdadeiro e autêntico diário” possui as seguintes características: é descontínuo, lacunar, alusivo, redundante e repetitivo, não narrativo (LEJEUNE, 2008, p. 285).

14 “Aplicada de maneira específica à experiência histórica latino-americana, a perspectiva eurocêntrica de conhecimento opera como um espelho que distorce o que reflete. Quer dizer, a imagem que encontramos nesse espelho não é de todo quimérica, já que possuímos tantos e tão importantes traços históricos europeus em tantos aspectos, materiais e intersubjetivos. Mas, ao mesmo tempo, somos tão profundamente distintos. Daí que quando olhamos nosso espelho eurocêntrico, a imagem que vemos seja necessariamente parcial e distorcida” (QUIJANO, 2005, p. 129).

15 Para saber mais sobre este trabalho ver RODRIGUES, 2019.

Figura 8

Since I Left, 2014. Livro de artista, caminhada, processos de escrita na cidade, 28 x 21,5 cm, edição limitada



Fonte: Arquivo pessoal.

que hoje me percebo mais como uma articuladora de ações que abrem passagens para os saberes que estão a emergir na confluência da arte com os estudos auto/biográficos e os estudos decoloniais.¹⁶ Fui chegando assim à

¹⁶ As experimentações na confluência dessas áreas de estudo deram origem, em 2017, ao projeto de pesquisa Práticas Artísticas Autobiográficas: intersecções entre prática artística, escritas de vida e decolonialidade, bem como ao grupo de pesquisa Núcleo de Práticas Artísticas Autobio-

ideia de *autobiogeografia*¹⁷ como abordagem que estimula a criação de atos autobiográficos criticamente situados que partem de histórias de vida ligadas ao espaço, lugar e território, em âmbito pessoal e coletivo, em meio aos fazeres artísticos.

A esta altura do presente texto, noto que ele vai se constituindo também como exercício autobiogeográfico. O elemento ativador desta reflexão é o livro *Grapefruit*, objeto que integra minha autotopografia¹⁸ e é disparador de estímulos à imaginação. Yoko Ono é uma artista que desarticula fronteiras¹⁹ entre texto, filme, performance, música, objeto, imagem, culturas, geografias. Mulher, imigrante, viúva, mãe, ativista, é inspiração às reflexões sobre o prazer da escrita em contextos ampliados que envolvem compreender a arte como lugar de liberdade e ação fabuladora, como ato transformador da vida, do mundo e de si mesma, como verbo e não apenas como substantivo (Figuras 9 e 10).

A escrita é ação e nos possibilita perceber modos de pensar, ver e fazer que não se revelariam de outra forma. Escrevo, dentre outras coisas, para

gráficas - NuPAA/UFG/CNPq, www.nupaa.org. Em 2021, a Pesquisa Autobiográfica em Arte passou a integrar a linha de pesquisa B - Poéticas Artísticas e Processos de Criação, do Programa de Pós Graduação em Arte e Cultura Visual - PPGACV/FAV/UFG, <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelholinha/48978543504580061241764>.

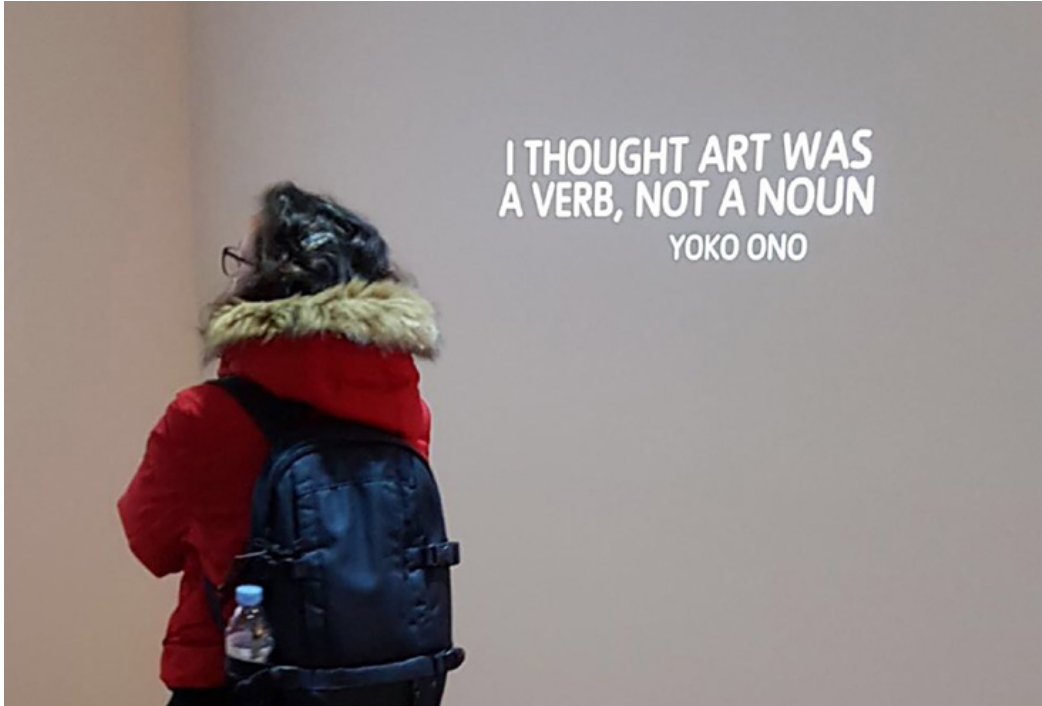
17 RODRIGUES, 2017; RODRIGUES, 2021a; RODRIGUES, 2021b.

18 "These personal objects can be seen to form a syntagmatic array of physical signs in a spatial representation of identity - what I call an *autotopography*" (GONZÁLEZ, 1995, p. 133, grifo da autora).

19 "To survive the Borderlands/ you must live *sin fronteras*/ be a crossroads." (ANZALDÚA, 2012, p. 217, grifo da autora).

Figura 9

Yoko Ono, I thought art was a verb, not a noun. Registro de exposição, Tate Modern, 2017. Fotografia: Alexandre Strapasson



Fonte: Arquivo pessoal.

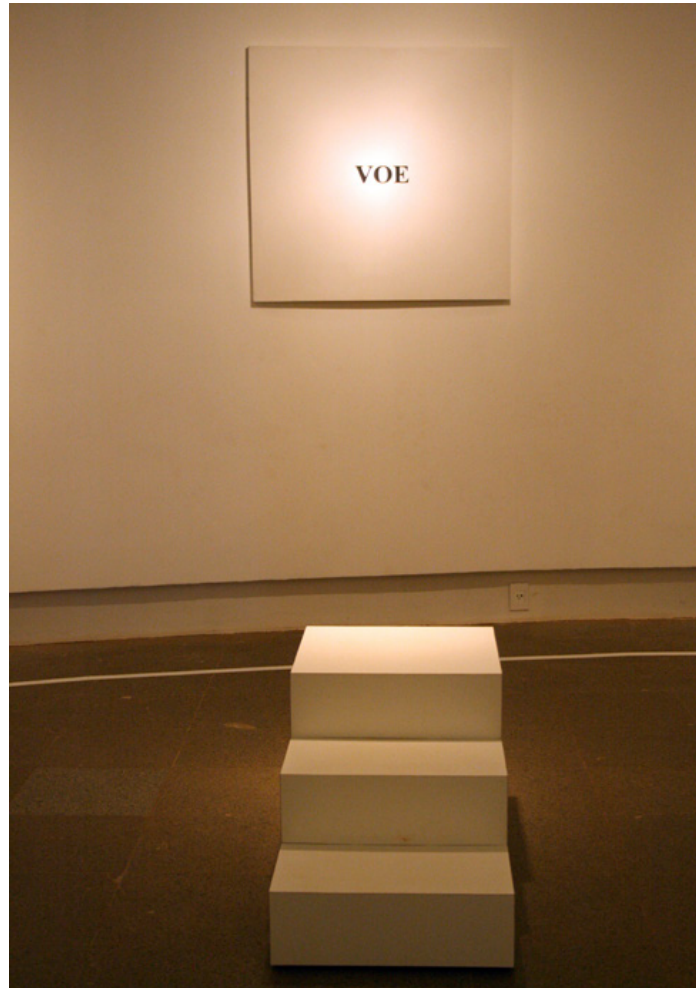
vislumbrar conexões que ainda desconheço e que vão resultar em lampejos mais à frente, necessários à criação de lugares revigorantes de revisão e enunciação. Escrevo para criar imagens que só podem existir pela palavra. Escrevo para pensar e, ao mesmo tempo, desarticular o pensamento que acabara de ser formulado.²⁰ Mas em seguida vou às artes visuais para ampliar essa escrita²¹ através de experimentos que me permitam

20 “Escuchar: todo pensamiento nace en otro sitio, en otra soledad, en otra persona” (SKLIAR, 2016, p. 98). “Escuchar, aprender a ver, encontrar una voz: tal la irrepensible secuencia, el sostenido desorden en que la escritura ha encontrado un lugar donde extenderse, hacerse materia, y luego, si fuera el caso, volverse pública, darse a leer [...]” (SKLIAR, 2016, p. 99).

21 Ou essa “poesia tipográfica testemunhal”, como chamou a artista e pesquisadora Maruzia Dultra (2022)

Figura 10

Yoko Ono. Registro de exposição, Centro Cultural do Banco do Brasil, Brasília, 2009



Fonte: Arquivo pessoal.

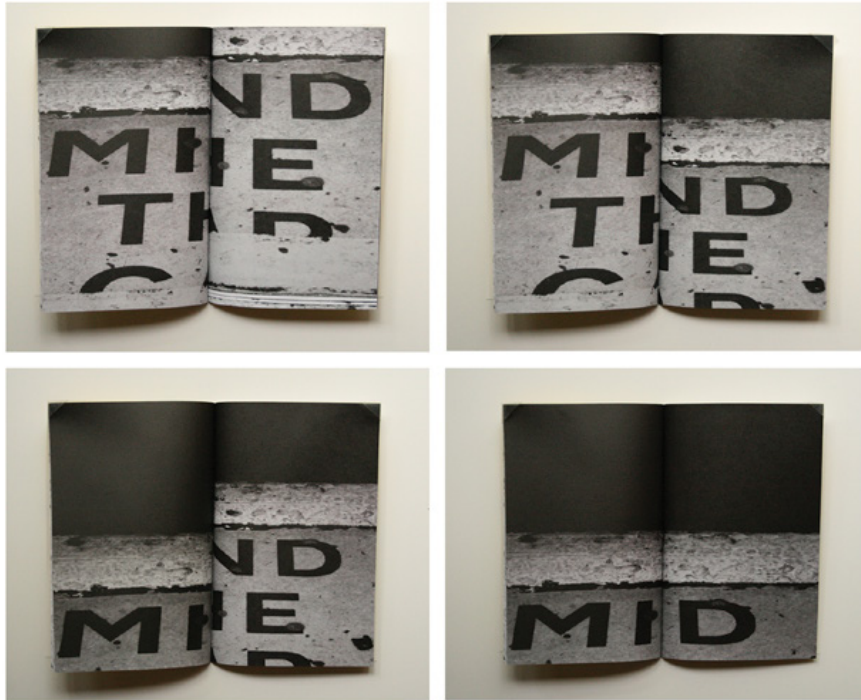
continuar a escrever de outras formas, noutros lugares, através de materialidades e visualidades diversas. Desdobro as des/articulações narrativas ao criar passagens entre as diversas linguagens em jogo²² (Figura 11).

ao lançar o seu olhar sobre parte de minha produção: <https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/19464.pdf>

22 Tal modo de operar com a palavra sinaliza o meu apreço pelo universo da “poesia marginal” dos anos 1970 em diante, ou do que Heloisa Buarque de Hollanda vai chamar de poesia expandida: “É a

Figura 11

Mid, 2013-2014. Livro de artista, 20,3 x 12,6 cm, edição limitada



Fonte: Arquivo pessoal.

É importante frisar que os resultados esperados numa pesquisa em arte não se limitam à produção de obras e textos. Por vezes, os processos de criação vão desembocar em métodos artísticos.²³ Num outro

palavra rimada, a poesia na prosa, na dicção cotidiana, a prosa na música, a qualidade indiscutível das novelas gráficas, a palavra agilizada no dialeto dos blogs, do Orkut, dos e-mails. A palavra pirateada, hackeada, explorando novas possibilidades tecnológicas dos iPods e podcasts, buscando a expressão visual, as formas dramatizadas, trabalhando fronteiras imprecisas, expandindo seu potencial de arte pública. Apontando no horizonte, podemos ver ainda os primeiros sinais de uma nova literatura trans-mídia” (HOLLANDA, 2019, p. 130).

23 “[...] while there is a great deal of literature on quantitative and qualitative research methods in the humanities and sciences, there is little consensus in art and design and other creative and performing arts. In my view this is one of the most fertile areas for development in art and design research. If we are able to devise explicit ways of describing and analysing how artists, designers, dramatists, chore-

artigo (RODRIGUES, 2018), expliquei o que me levou a aproximar as palavras “researcher” e “artist” para inventar a palavra “researtist”, que designa a pesquisadora que toma a pesquisa acadêmica como lugar crucial de engendramento de seu fazer artístico.²⁴ Uma vez que habito o ambiente universitário, onde desenvolvo a maior parte das minhas atividades (criativas, teóricas, burocráticas, pedagógicas, técnicas), tenho procurado experimentar cada vez mais os atravessamentos entre docência e pesquisa a partir dos métodos artísticos que emergem das conexões entre artes visuais, estudos auto/biográficos e estudos decoloniais. Os projetos artísticos nascem, então, como projetos de pesquisa, ensino e extensão que podem gerar obras, procedimentos de investigação e estratégias relacionais que, depois, serão exercitados também junto às/aos estudantes com quem convivo no exercício da docência.²⁵ Daí emergem coletividades tem-

ographers and performers generate new knowledge from both primary and secondary sources, then we may have developed a new research-based theorisation of not only artistic production, but also intuition. In this way there is the possibility of constructing the much needed new paradigm for art; a new aesthetics of method.” (JONES, 2009, p. 233).

24 “The dialogues created between the academic and artistic realms can work as a strategy for “re-mapping the art world,” as suggested by Irit Rogoff, for seeing its “potential as a site of knowledge production, a place from which to enter the public debate, a space of transformation, of gathering, of conversation, of mutuality” (Rogoff 2012a, 2:22). Like Rogoff, I am not interested in looking at the art world “as a conglomeration of objects and spaces of display, of collections” but instead as “a point of departure for entering things in a different way” (Rogoff 2012a, 2:45). In this context, the idea of research can be empowering and help divert from established notions of art, indicating a different future for artworks. If it is taken as something open, critical, creative, and liberating, “research” can become a way to create worlds, making it possible to “start an art world from research rather than from making objects and having spaces to display them” (Rogoff 2012b, 21:14)” (RODRIGUES, 2018, p. 220).

25 Ver RODRIGUES, 2021a.

porárias para experimentações artísticas, comunhão de saberes e de histórias de vida. Nascem, também, ateliês de pesquisa em arte,²⁶ uma vez que as pessoas envolvidas nesses processos se lançam à observação dos métodos artísticos que estão a despontar em suas próprias práticas.

Voltando agora ao aspecto autobiográfico do fazer artístico no contexto da pesquisa em arte, interessa-me aprofundar reflexões sobre o uso das fontes auto/biográficas de pesquisa no contexto de projetos de investigação artística com viés acadêmico. Vejo a carta, a foto, o diário, o filme, o rabisco, os guardados, a palavra e o som ora como fontes auto/biográficas, ora como materialidades e/ou imaterialidades que podem ser incorporadas a operações poéticas, aos métodos de investigação ou aos trabalhos artísticos em si (RODRIGUES, 2021). Ao lidar com fontes auto/biográficas, tenho me deparado com hiatos que impulsionam buscas mais profundas e sistematizadas pelo saber e saber-se (Figura 12). A pesquisa instaura, dessa forma, processos de procura que exigem desarticulações do já sabido para que novas perguntas possam ser feitas desde outras paragens.

26 Em 2021 foi criada a disciplina eletiva Tópicos B: Ateliê de Metodologia de Pesquisa em Poéticas Artísticas, ofertada pela linha de pesquisa Poéticas Artísticas e Processos de Criação do PPGACV/FAV/UFG. A primeira oferta da disciplina contou com a presença de todos os professores que atuam nessa linha de pesquisa e teve como objetivo estudar as dinâmicas do fazer artístico e dos processos de criação envolvidas nas pesquisas artísticas em andamento, observando técnicas, materiais e suportes empregados na produção dos trabalhos artísticos criados no âmbito das investigações de docentes e estudantes pesquisadores. As seguintes perguntas orientaram os diálogos sobre pesquisa em arte ao longo do semestre: Como faço o que eu faço? Que conhecimentos isso gera? O que aprendo com isso? Como mostro/comunico/ensino o que faço?

Figura 12

Vazios ancestrais, 2019. Projeto Arqueologia de Afetos, desde 1997. Fotografia digital, desenho e conversa gravada em áudio



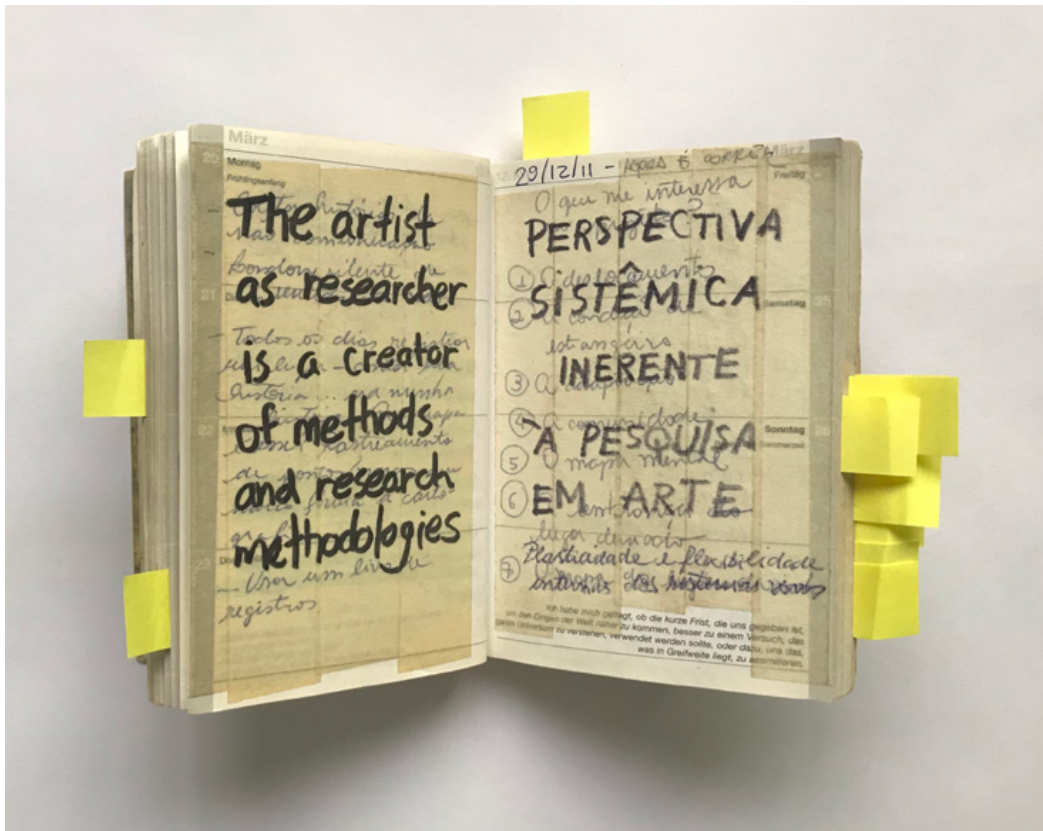
Fonte: Arquivo pessoal.

Perguntas a serem elaboradas desde os processos artísticos que evidenciam o não-saber e o nunca-chegar como possibilidades epistemológicas.

Numa pesquisa em arte, o processo de investigação pode adquirir formas inusitadas, inventivas, diversas. A impossibilidade de encontrar o que se procura não inviabiliza a pesquisa. Muito pelo contrário: o próprio processo de busca transforma-se no principal trabalho de campo da artista. Os métodos artísticos são um de meus objetos de estudo (Figura 13) e hoje compreendo a prática artística como campo epistemológico privilegiado que admite,

Figura 13

Research notebook, desde 2006. Livro de notas de pesquisa. Reúne camadas de anotações feitas desde o período do mestrado, 14,8 x 10,2 cm



Fonte: Arquivo pessoal.

como talvez em nenhuma outra área, a invenção de conexões entre temas, métodos, teorias, disciplinas, práticas e procedimentos.

Quando em *Grapefruit* Yoko Ono diz “listen to the sound of the earth turning”,²⁷ penso numa possível resposta a ser dada por Manoel de Barros:²⁸ “quem se encosta em ser concha é que pode saber das origens do som”. E assim está feita a ligação inicial. A partir dela, empenho-me para refinar as aproxima-

27 Ouça o som da terra a girar (ONO, 1970, n.p., tradução nossa).

28 BARROS, 2010, p. 375.

-ções e sigo adicionando elementos ao conjunto no intuito de formar constelações. Por exemplo: percebo que tanto Manoel quanto Yoko “equivocam” o sentido das palavras para produzir desvios semânticos que deslocam e ampliam a função dos seres, das coisas,²⁹ das ações, dos entendimentos.³⁰ Lembro-me, então, de Duchamp³¹ que, ao descomportar um mictório usando a ideia-operação *ready-made*, desviou o objeto do jato de urina para transformá-lo, de urinol, em fonte de ver-ter pensamento.³² Imagino Manoel dizer a Marcel: - *Pois é assim mesmo que se desinventa um objeto! É como dar “ao pente funções de não pentear. Até que ele fique à disposição de uma begônia. Ou uma gravanha. Usar algumas palavras que ainda não tenham idioma”.*³³

Não à toa a imagem ativadora de minha pesquisa de doutorado foi uma placa de trânsito que teve a sua mensagem original alterada pela simples adição de um acento (Figura 14): de *DIVERSION* (em inglês) ela passou a sinalizar *DIVERSIÓN* (em espanhol). Antes lida como um aviso de “desvio”, a placa foi transformada num comunicado sobre a “diversão” de se praticar o ato de desvio em si. A pessoa anônima autora do acento mudou o idioma, o significado, a audiência e a autoria da mensagem com um simples gesto elegante e certo. Isso é arte.

29 “Não quero saber como as coisas se comportam./ Quero inventar comportamento para as coisas.” (BARROS, 2010, p. 395).

30 “Daqui vem que os poetas podem compreender o mundo sem conceitos.” (BARROS, 2010, p. 283).

31 PAZ, 2004.

32 “Quiero trabajar en y con el arte como una forma de pensamiento superior que me permita formular y resolver problemas” (CAMNITZER, 2021, p. 72). “Acho que a gente deveria dar mais espaços para esse tipo de saber./ O saber que tem força de fontes.” (BARROS, 2010, p. 370).

33 BARROS, 2010, p. 300.

Figura 14

Memoir (London, 2010-2013). Livro de artista (livro vermelho), 18 x 18 cm, edição limitada. À esquerda, o registro da placa de trânsito



Fonte: Arquivo pessoal.

A confluência incerta e improvável de coisas, ideias, práticas e disciplinas me interessa, pois ela gera sistemas de invenção estimulantes. Reconheço o fazer artístico como gesto transformador dentro de um sistema complexo de exercícios de liberdade³⁴ que negociam, a todo instante, com instituições e estruturas. É pelo texto que olho de soslaio para os assuntos que me são caros para, assim, captar algo mais sobre eles, algo que só se mostra quando não está sob o foco direto da atenção. Entretenho-me com a criação de arranjos de pensamentos, sonhos, memórias e imaginação para desconhecer, reconhecer e saber o mundo por um outro viés – o artís-

³⁴ “Livre, livre é quem não tem rumo. [...] Invento para me conhecer” (BARROS, 2010, p. 457).

tico. Tais configurações são fugidias e me levam a dizer, fazer ou escrever coisas que podem morrer logo em seguida, depois de ditas, feitas e escritas.³⁵ Que saberes são gerados em meio às piscadelas de uma artista que olha de lado para o seu objeto de pesquisa oscilante? Penso que os processos artísticos nos convocam a encarar, de outras formas, o intangível. É um modo de conhecer algo. Reivindicar as dimensões sensível e provisória dos conhecimentos gerados por meio do fazer³⁶ artístico é nossa tarefa, para garantirmos que esse espaço de liberdade na academia exista e se amplie.

Neste texto, ao refletir uma vez mais sobre a pesquisa em arte e suas dinâmicas na academia, sinto como se estivesse coletando exúvias, manuseando as carcaças quitinosas das ideias que já se transformaram, voaram e foram cantar noutro lugar.³⁷ E é justamente esse voo “mais para lá” que me impele a continuar caminhando na direção das ideias aladas,³⁸ pois compreendo a pesquisa em arte como movimento livre que se desdobra na direção do canto das ideias³⁹ (Figura 15).

35 “Solo quiero conservar aquellos trabajos que considero indispensables y destruir los demás” (CAMNITZER, 2021, p. 72).

36 “A gente não gostava de explicar as imagens porque explicar afasta as falas da imaginação” (BARROS, 2010, p. 451).

37 Portanto, esta não é uma escrita sobre ideias, mas sim um escrever que as produz enquanto constitui-se como ato de escrita. Algo como explicou John Cage no prefácio do livro X: um livro “to find a way of writing which comes from ideas, is not about them, but which produces them” (CAGE, 1983, p. X).

38 “Quiero explorar lo desconocido en lugar de confirmar lo que ya se conoce” (CAMNITZER, 2021, p. 72).

39 “Ouvi de perto/ no final do dia/ a algazarra das cigarras./ Elas fizeram farras/ até morrer./ Elas estouraram dentro dos sons.” (BARROS, 2010, p. 481).

Figura 15

Uma ideia na mão, 2017. Fotografia digital



Fonte: Arquivo pessoal.

Referências

AFONSO, Manoela dos Anjos. *Brasília gravada*. Goiânia: Editora UFG, 2009.

AFONSO, Manoela dos Anjos. *Language and place in the life of Brazilian women in London: writing life narratives through art practice*. 2016. 250 f., Tese (Ph.D. in Arts) - Chelsea College of Arts, University of the Arts London, Londres, 2016. Disponível em: <<https://ualresearchonline.arts.ac.uk/id/eprint/12058>>. Acesso em: 22 maio 2021.

ANZALDÚA, Gloria. *Borderlands, La Frontera: the new mestiza*. San Francisco: Aunt Lute Books, 2012.

BARROS, Manoel de. *Poesia completa*. São Paulo: Leya, 2010.

CAGE, John. *X: writings '79 - '82*. Connecticut: Wesleyan University Press, 1983.

CAMNITZER, Luiz. 17 convicções. In: ALONSO, Sebastián; MIRANDA, Fernando. *No fue posible encontrar lo que buscábamos: reflexiones sobre prácticas culturales, acciones artísticas y educación*. Montevideo, Uruguay: FfAI Foundation for Arts Initiatives; Fundación Itaú, 2021, p. 71-72.

CASTAÑEDA, Carlos. *A arte do sonhar*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Record, 1994.

DULTRA, Maruzia. Incrustações que calam e falam ao mundo: a poesia tipográfica testemunhal de Manoela Afonso Rodrigues. In: Congresso Internacional Lusófono, II, Todas as Artes, Todos os Nomes, 2022, Porto. Atas [...] Porto: Faculdade de Letras, Universidade do Porto, 2022, p. 98-111. Disponível em: <<https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/19464.pdf>>. Acesso em: 1 set. 2022.

GONZÁLEZ, Jennifer A. Autotopographies. In: BRAHM, Gabriel; DRISCOLL, Mark. *Prosthetic territories: politics and hypertechnologies*. Colorado: Westview Press, 1995, p. 133-150.

HOLLANDA, Heloisa Buarque de. *Onde é que eu estou?* Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019.

JONES, Timothy Emlyn. A method of search for reality: research and research degrees in art and design, In: MACLEOD, Katy; HOLDRIDGE, Lin. *Thinking through art: reflections on art as research*. London, New York: Routledge, 2009, p. 226-240.

KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

LEJEUNE, Philippe. *O pacto autobiográfico: de Rousseau à internet*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2008.

MIGNOLO, Walter. Geopolitics of sensing and knowing: on (de)coloniality, border thinking, and epistemic disobedience, In: *Confero*, vol. 1, n. 1, 2013, p. 129-150. Disponível em: <<http://www.confero.ep.liu.se/issues/2013/v1/i1/130312b/confero13v1i1129.pdf>>. Acesso em: 22 maio 2021.

ONO, Yoko. *Grapefruit: a book of instructions*. London: Peter Owen, 1970

PAZ, Octavio. *Marcel Duchamp, ou o castelo da pureza*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina. In: LANDER, Edgardo. *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas*. Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales – CLACSO, 2005, p. 117-142. Disponível em: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/sur-sur/20100624103322/12_QUIJANO.pdf>. Acesso em: 22 maio 2021.

RODRIGUES, Manoela dos Anjos Afonso. O espaço autobiogeográfico em construção. *Paralelo 31*, Pelotas, ed. 17, p. 138-167, dezembro 2021a. Dispo-

nível em: <<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/paralelo/article/view/22533/0>>. Acesso em: 4 abr. 2022.

RODRIGUES, Manoela dos Anjos Afonso. Pesquisa autobiográfica em arte: apontamentos iniciais. *Revista Nós: Cultura, Estética e Linguagens*, Goiás, v. 6, n. 1, p.95-130, maio 2021b. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/revistanos/article/view/11364>. Acesso em: 13 set. 2021.

RODRIGUES, Manoela dos Anjos Afonso. Desde que parti: das ilhas aos abismos e horizontes. In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, ANPAP, 28º, 2019, Goiânia. *Anais [...]* Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019, p. 1670-1689. Disponível em: <http://anpap.org.br/anais/2019/PDF/ARTIGO/28encontro___RODRIGUES_Manoela_dos_Anjos_Afonso_1670-1689.pdf>. Acesso em: 22 maio 2021.

RODRIGUES, Manoela dos Anjos Afonso. Writing life narratives through art practice. In: *Qualitative Research in Psychology*, vol. 15, n. 2-3, 2018, p. 218-233. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14780887.2018.1429866>>. Acesso em: 22 maio 2021.

RODRIGUES, Manoela dos Anjos Afonso. Autobiogeografia como metodologia decolonial. In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, ANPAP, 26º, 2017, Campinas. *Anais [...]* Campinas: Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2017, p. 3148-3163. Disponível em: http://anpap.org.br/anais/2017/PDF/PA/26encontro___RODRIGUES_Manoela_dos_Anjos_Afonso.pdf. Acesso em: 22 maio 2021.

SKLIAR, Carlos. Entre la lectura y la escritura: cómo no pedir y sí desear el leer y el escribir? In: CALLAI, Cristiana; RIBETTO, Anelice. *Uma escrita acadêmica outra: ensaios, experiências e invenções*. Rio de Janeiro: Lamparina, 2016, p. 87-102.

VILLA-FORTE, Leonardo. *Escrever sem escrever: literatura e apropriação no século XXI*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Belo Horizonte: Relicário, 2019.

Manoela dos Anjos Afonso Rodrigues Ph.D. em Artes pelo Chelsea College of Arts, University of the Arts London (2017). Visiting fellow FAS/GSAS, Harvard University (2022). Professora Adjunta da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG). Professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual (PPGACV/FAV/UFG) vinculada à linha de pesquisa B – Poéticas Artísticas e Processos de Criação, com ênfase em Pesquisa Autobiográfica em Arte. Coordena o projeto de pesquisa “Práticas Artísticas Autobiográficas: intersecções entre prática artística, escritas de vida e decolonialidade”. É líder fundadora do Núcleo de Práticas Artísticas Autobiográficas (NuPAA/UFG/CNPq).

E-mail: manoelaafonso@ufg.br

Coleção Desenrêdos

A Desenrêdos é uma coleção de livros, cujo objetivo é publicar trabalhos vinculados às atividades acadêmicas do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, abrangendo todas as suas linhas de pesquisa fomentando articulações entre docentes/discentes do PPG e pesquisadores nacionais e internacionais.

Este livro foi composto com as fontes Lato Regular para o corpo de texto e Lato Bold para títulos e subtítulos, desenvolvidas por Lukasz Dzedzic e disponibilizadas em lukaszdziedzic.eu/.

PPGACV
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
ARTE E CULTURA VISUAL

FAV
FACULDADE DE
ARTES VISUAIS

