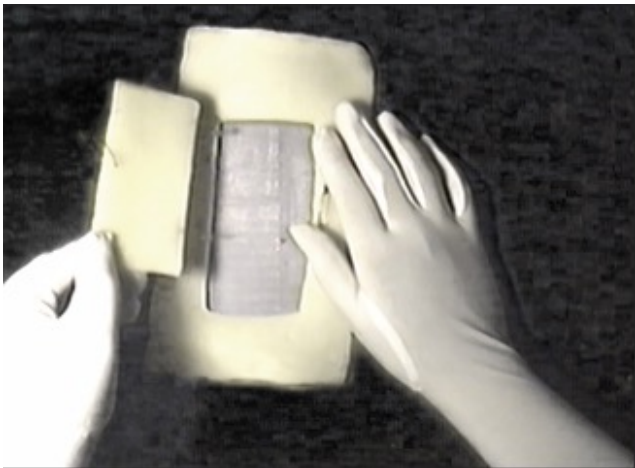


# Meu Pequeno Frankenstein



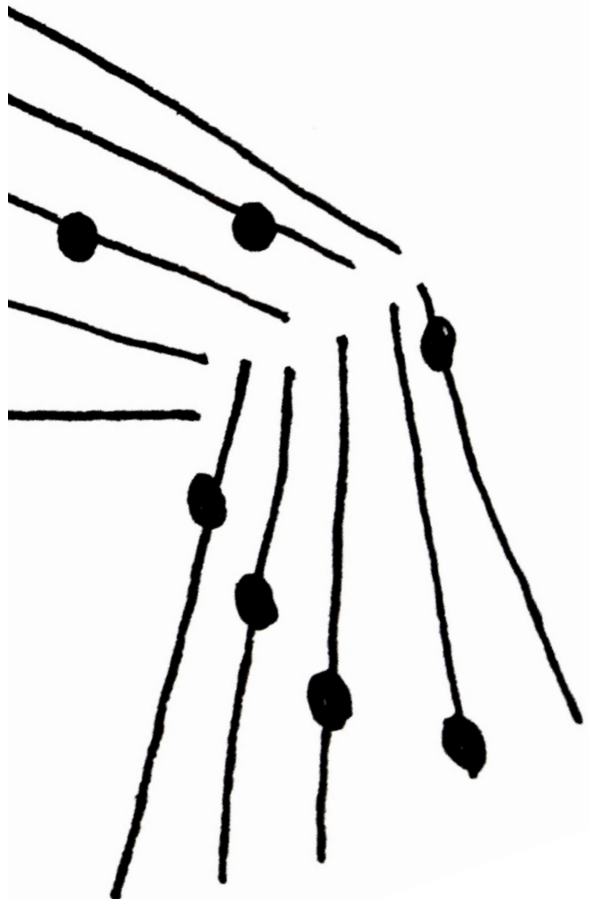
Brida Abajur

BRIDA DE CARVALHO RIBEIRO SILVEIRA

## MEU PEQUENO FRANKENSTEIN

Processo em nove atos

Trabalho de conclusão do curso de Artes Visuais, habilitação em Bacharelado em Arte Plásticas do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, sob a orientação da professora Doutora Andrea Campos de Sá



UnB, Brasília, 2021



Obrigada, Capi, pela dedicação, amizade, risadas absurdas e por ter acolhido o monstinho que chamo de trabalho;

Obrigada, professores do Departamento de Artes Visuais e Universidade de Brasília, por terem contribuído com a minha formação;

Obrigada, Isa, por compartilhar o mundo comigo;

Obrigada, amigos queridos, pelas trocas de ideias e afeto;

e agradeço também à minha psicóloga e ao meu psiquiatra, sem eles esse trabalho não teria sido possível.



No sonho do homem que  
sonhava, o sonhado acordou.

– Jorge Luis Borges

## RESUMO

O projeto visa à descrição poética do processo de criação do trabalho “Lasanha de peles” – um livro-objeto –, e a documentação do trabalho visual que venho desenvolvendo nos últimos anos, essenciais para a compreensão de como cheguei nesse método de produção.

Introduzo com o capítulo intitulado “Percurso”, que trás minha produção de *zines* e o desenvolvimento do projeto do livro-objeto e da minha produção de vídeo e sua metamorfose suscitada pela experimentação com animação e ferramentas de edição. Os dois subcapítulos trazem as referências que me estimularam a explorar novos procedimentos.

O próximo capítulo – “Processos” – é onde exponho, em forma de memorial descritivo, as ações tomadas para a composição do trabalho poético desenvolvido neste projeto. Através desses oito subcapítulos, penso a vida do objeto, modos de existência da obra de arte, a montagem de vídeo, a resignificação de materiais, além de abordar questões da filosofia do absurdo que permeiam a instauração do objeto.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	8
<b>2. PERCURSOS</b> .....	9
<b>2.1. O livro</b> .....	9
<b>2.2. O vídeo</b> .....	10
<b>3. PROCESSOS</b> .....	15
<b>3.1. Isto não é um grimório</b> .....	16
<b>3.2. A lira do tempo</b> .....	16
<b>3.3. A caverna</b> .....	20
<b>3.4. Auto-aborto</b> .....	21
<b>3.5. <i>A little boy went out to play</i></b> .....	23
<b>3.6. Roteiro de uma tragicomédia carinhosa</b> .....	26
<b>3.7. Teia</b> .....	28
<b>3.8. <i>Soundscape</i></b> .....	29
<b>3.9. Talvez isso seja um grimório</b> .....	30
<b>4. CONCLUSÃO</b> .....	31
<b>5. BIBLIOGRAFIA</b> .....	32

## LISTA DE IMAGENS

- Figura 1..... Brida Abajur. *Mer Hends*. 2021.  
Figuras 2 e 3 ..... Usamaru Furuya. *Plastic Girl*. 1999.  
Figura 4.....Brida Abajur. *Prometheus Interno*. 2018.  
Figura 5..... Brida Abajur. *Mini guia de como ter sonhos lúcidos*. 2019.  
Figura 6..... Brida Abajur. *Morde (com carinho)*. 2019.  
Figuras 7, 8 e 9.....Brida Abajur. *Bolo de Carne*. 2019.  
Figura 10.....Jan Svankmajer. *Darkness, light, darkness*. 1989.  
Figura 11.....Brida Abajur. *Fatiamento durante atividade onírica*. 2017.  
Figura 12..... Cristobal León e Joaquin Cociña. *La Casa Lobo*. 2018.  
Figuras 13 e 14..... Brida Abajur. *Mefisto noite adentro*. 2019.  
Figura 15..... Brida Abajur. *Ra-tim-gore: tecladinho à quatro mãos*. 2019.  
Figura 16..... Brida Abajur. *36 graus*. 2020.  
Figura 17..... *Necronomicon* no filme *Evil Dead*. 1981.  
Figura 18..... Máscaras de 9000 anos encontradas em Hebron. 9000 a. C.  
Figura 19..... David Lynch. *Inland Empire*. 2006.  
Figura 20 e 21..... Jean Cocteau. *Orphée*, 1950.



## 1. INTRODUÇÃO

Afinal, quem é Frankenstein? Primeiramente, o nome vem de seu criador, Dr. Victor Frankenstein. A criatura da autora Mary Shelley leva o nome de “Prometheus Moderno”, mas através dos séculos, dos desdobramentos da história e das abordagens cinematográficas, passamos a identificá-lo pelo nome de família: Frankenstein, apenas. Como se ele e seu criador fossem a mesma *coisa*. Um emaranhado de peles, órgãos, costuras e parafusos que desperta ao receber uma carga de energia que, em teoria, poderia acordar seu coração e sistema nervoso.

A ideia inicial desse projeto de conclusão de curso surgiu da vontade de construir um livro-objeto com o qual eu pudesse trocar pensamentos, como se vivo ele fosse, colocando assim a questão acerca da vida dos objetos e do tipo de existência da obra de arte.

O caminho tomado para a instauração do objeto e enlaçamento do texto, através dos quais busquei a autonomia de ambos, se deu por meio do pareamento entre processos: enquanto eu moldava o objeto, lia textos que fomentavam perguntas e respostas à sua existência, permitindo que descobríssemos juntos seu jeito de ser. Além de textos, também me ative a obras literárias e audiovisuais que me atravessaram em meio ao percurso e propunham resoluções inusitadas às perguntas suscitadas pela obra.

O vídeo, idealizado depois da ideia principal, me proporcionou mais uma forma de diálogo com o trabalho. Certa vez, Louise Bourgeois disse ser preciso “repetir e repetir; caso contrário, as pessoas não entenderão do que você está falando”. Repito, então, por três meios distintos – objeto, texto e vídeo –, que minha criatura existe, desejando que todos também acreditem nela.

Dito isso, ponho as questões: poderíamos trocar pensamentos e sentimentos com objetos inanimados? Em qual momento da instauração da obra de arte ela se dá conta da própria existência?

## 2. PERCURSOS

### 2.1 O Livro

Ao longo da graduação em Artes Visuais, meu trabalho envolveu, com frequência, um aspecto narrativo. No início do curso, essa narrativa se apresentou na forma de histórias em quadrinhos, com as quais desenvolvi um método de organizar ideias, de relacionar a escrita às situações e visualidades corriqueiras. Procurei explorar as possibilidades de compor livros e pinturas com materiais diferentes, além da experimentação com o vídeo, linguagem onde consegui fazer com que a obra se movesse, abrisse enfim seus olhinhos.



Figura 1 - Mer Hends. 2021.

As práticas que mais me instigaram na criação de narrativas foram a pesquisa com os materiais, os diferentes tipos de impressão de zines e as possibilidades plásticas do livro de artista. Meu primeiro zine, “A Lesma”, de 2018, conta a história do nascimento à morte de uma lesma com corpo humanoíde. A capa, feita de papel vegetal, lembra o corpo translúcido desse bicho. Naquele mesmo ano, utilizei massa de modelar em uma tirinha criada para uma publicação comemorativa dos 100 anos de *Frankenstein*<sup>1</sup>. Nesse trabalho, recortei e coleí as fotografias de um boneco de massinha acrescentadas de desenhos a nanquim. A inspiração para este projeto foi o trabalho *Plastic Girl*, do artista Furuya Usumaru, responsável por me encorajar a ousar na composição de quadrinhos com meios mais excêntricos.

<sup>1</sup>Idealizada pelo selo independente A Zica.

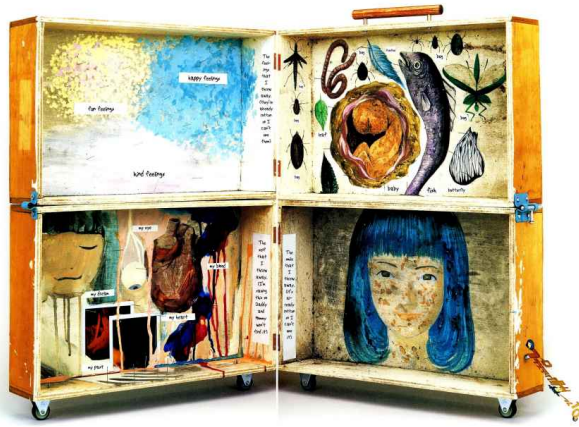


Figura 2 - Plastic Girl. 1999.



Figura 3 - Plastic Girl. 1999.

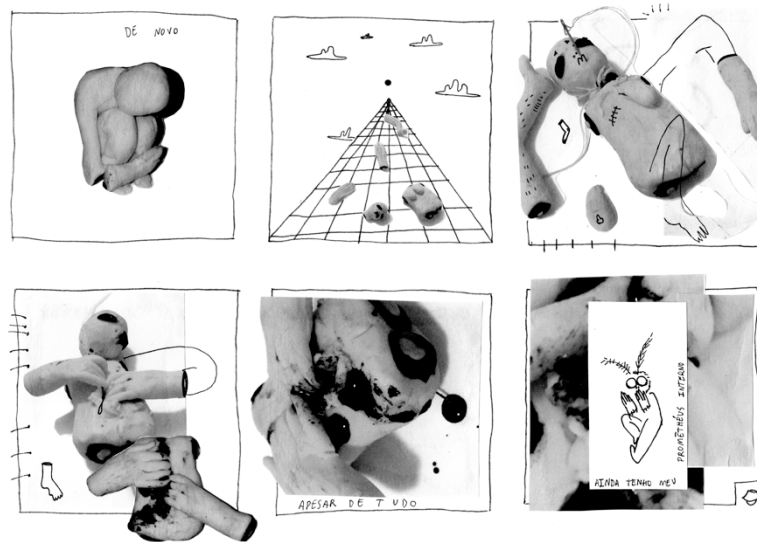


Figura 4 - Prometheus Interno. 2018.

Em 2019, elaborei outro zine utilizando o desenho de uma lacraia em monotipia e dobradura. A ideia foi colocar em cada dobra do papel um seguimento do quilópode, de modo a visualizá-lo inteiro quando a dobradura fosse desfeita. Ainda em 2019, fiz um zine sobre sonhos, cuja capa impressa em transparência deixa ver os desenhos feitos na página detrás, resultando em uma colagem onírica.



Figura 5 - Mini guia de como ter sonhos lúcidos. 2019.

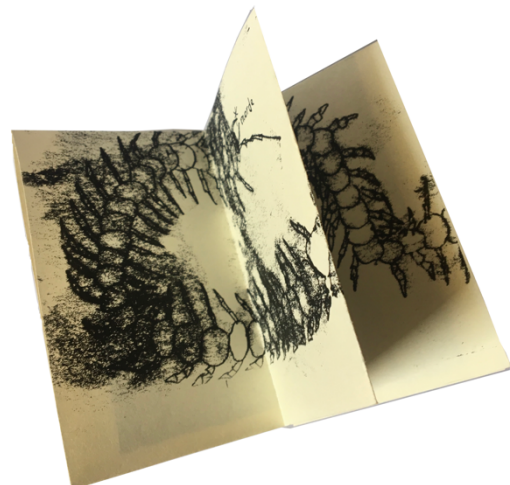


Figura 6 - Morde (com carinho). 2019.

No segundo semestre de 2019, cursei uma disciplina sobre livro de artista que me abriu novas possibilidades de contar tragicomédias. Na época, eu trabalhava com biscuit para compor elementos de cenário de animação, material que também foi utilizado para compor as páginas do livro-objeto “Bolo de carne” e os elementos nele contidos. Para isso, modelei as páginas com bordas nas laterais para que as esculturas de biscuit ficassem como que encaixadas dentro delas, e não sobre elas. Para enfatizar a sensação de que a pequena escultura estava dentro da página, preenchi com vidro líquido o seu interior. Ao final, pintei o livro de vermelho e envernizei a capa com goma laca para que parecesse fresca como um bife.



Figura 7 - Bolo de Carne. 2019.



Figura 8 - Bolo de Carne. 2019.



Figura 9 - Bolo de carne, 2019.

A partir do desenvolvimento dessa prática explorada ao longo de 2018 e 2019, surgiu a ideia de construir um livro de artista para este projeto, técnica que permitiria que o objeto falasse por multimeios.

## 2.2 O vídeo

Os desenhos animados, especialmente os produzidos quadro a quadro, utilizando modelagem de massinha ou células, sempre chamaram minha atenção pelas possibilidades estéticas e criativas. Mas a primeira experiência com animação, na qual propus produzir um trabalho artístico do início ao fim, ocorreu somente em 2017, na disciplina Arte Eletrônica 1,



onde conheci o verdadeiro mago do *stop motion*<sup>2</sup>, o tcheco Jan Svankmajer, artista que utiliza diversos e inusitados objetos para construir narrativas e expressivas proposições visuais. Seus



Figura 10 - *Darkness, Light, Darkness*.  
1989

curtas-metragens me inspiraram a utilizar objetos corriqueiros junto a esculturas de massinha e a colocá-los no mesmo patamar de importância dos personagens humanos. Em 2017, minha pesquisa voltava-se para o onirismo, então, resolvi utilizar massa de modelar na animação intitulada “Auto fatiamento durante atividade onírica”, onde um boneco, ao ser fatiado, revela seu interior onde se vê imagens de um filme, como se ele

fosse o sonho sonhado por ele. Esse foi também meu primeiro contato com os recursos de *chroma-key*<sup>3</sup> e com os *glitches*<sup>4</sup>, presentes em todo o decorrer do vídeo produzido para o trabalho mencionado no segundo capítulo deste TCC.



Figura 11 - *Fatiamento Durante Atividade Onírica*. 2017.

<sup>2</sup>Em português, animação quadro a quadro, consiste em uma técnica de animação em que cada movimento corresponde a um frame.

<sup>3</sup>Esse recurso, também conhecido como chaveamento, consiste em selecionar e tornar uma cor do vídeo transparente, podendo compor com imagens de outra cor ou outro vídeo em uma camada abaixo.

<sup>4</sup>Efeito que surge do erro cometido pela máquina, seja em vídeos, em códigos etc. Nesse caso, o *glitch* corresponde ao mal funcionamento do *chroma-key*.

Em 2019, encontrei inspiração ao assistir o filme "*La Casa Lobo*", animação de terror dos diretores chilenos Cristobal León e Joaquín Cociña, gravado em um cenário de proporções naturais, como na obra de Jan Svankmajer, e não em miniatura como costumamos ver em trabalhos que utilizam a técnica de animação em *stop motion*. Nela, vemos bonecos, objetos e pinturas interagindo com o cenário, abrindo, assim, um enorme leque de possibilidades técnicas.



Figura 12 - *La Casa Lobo*. 2018.

Animada com as possibilidades infinitas de expressão proporcionadas pelo filme, resolvi fazer um vídeo com cenário em miniatura, no qual o personagem principal – um diabinho vermelho que se metamorfoseia em cobra e numa forma humanóide – interage com um espelho e com as pinturas que surgem no cenário.



Figuras 13 e 14 - *Mefisto Noite Adentro*. 2019.

Nesse mesmo ano, para a disciplina de Arte Eletrônica 2, tive a ideia de fazer um vídeo inserindo um personagem – a minha figura – em um cenário quadriculado utilizando a técnica de *chroma-key*, onde toco teclado com um monstrinho. O nome da animação, intitulada “Ra-tim-gore: tecladinho a quatro mãos”<sup>5</sup> faz referência ao Castelo Rá-Tim-Bum, série infantil da TV Cultura de 1990, que misturava elementos fantásticos, fantoches e personagens humanóides estranhos. Depois desta animação, fiz duas outras, a continuação dessa série, como os episódios de programa de TV.



Figura 15 - Rá-tim-gore: tecladinho à quatro mãos.2019.

No primeiro semestre de 2020, cursei a disciplina Animação, onde realizei a vídeo-arte batizada de “36 graus”, cuja ideia surgiu do desejo de experimentar novas formas de gravar *stop motion*. Antes de pensar a narrativa do vídeo, vinha observando a estética do

---

<sup>5</sup>Os vídeos mencionados realizados por mim estão disponíveis no link <[vimeo.com/abajur](https://vimeo.com/abajur)>.

terror *foundfootage*<sup>6</sup> – como no filme "*Poughkeepsie Tapes*" –, e as animações em VHS do americano Jack Stauber. Decidi, então, adquirir uma filmadora VHS antiga, de 1996, aparelho com qual esperava obter a gravação quadro a quadro, organizando, na edição, a duração de cada tomada. Na proposição poética, visei a observação da materialidade analógica e a possibilidade de tornar mais vivos os objetos utilizados. A ideia teve forte influência do momento pandêmico em que estamos vivendo, no qual tenho criado um vínculo afetivo ainda maior com minhas coisas, uma forma de apego ao físico, a matéria palpável. Os ângulos secos e voyerísticos do trabalho, muito utilizados em gravações caseiras em VHS, além de ser uma referência ao *foundfootage*, também foram uma tentativa de trazer vida e memória ao que é inanimado.

Esses experimentos em vídeo dos últimos três anos desembocaram no curta-metragem produzido para o presente trabalho, onde mesclo animações com objetos, colagens, *glitches*, *chroma-key* e minha própria imagem em um cenário fictício junto ao personagem de massinha captado em VHS.



Figura 16 - 36 graus. 2020.

---

<sup>6</sup>Gênero de filmes de terror que explora a estética de gravações caseiras, as quais são encontradas acidentalmente pelos personagens, geralmente contendo assombrações ou assassinatos gravados em *handycam* ou VHS.



### 3. PROCESSOS



### 3.1. Isto não é um grimório<sup>7</sup>

Os escritos a seguir tratam do processo de composição do trabalho plástico desenvolvido para este projeto. Cada item corresponde a um episódio – as intrigas necessárias ao desenvolvimento da narrativa –, onde menciono os diálogos mantidos com o trabalho no decorrer de sua materialização, trabalho que busca compreender a si próprio enquanto objeto que existe para além de ser apenas fruto das mãos do artista.

Nessa empreitada, mantive um caderno de anotações com nossos diálogos e atravessamentos externos, prática de desenvolvimento de ideias já utilizada na instauração dos trabalhos realizados ao longo dos últimos anos. O método do *brainstorming* permitiu o esboço espontâneo do pensamento e das ideias exóticas facilitando, assim, a escolha da melhor maneira de dar vida ao trabalho, de torná-lo um objeto vivo. Mas a vida que me refiro, não é aquela tal como apresentada no filme *Fantasia*, onde ratos falam e vassouras varrem sozinhas. Mas, sim, a vida que capacita o objeto de arte falar por si só, questionar a si mesmo e ao seu criador. O formato narrativo do livro, página após página, intenta revelar a trilha entre uma solução e outra do processo, fazendo com que o trabalho, assim como o personagem literário, se revele para o leitor.



Já a realização do vídeo busca materializar o realismo fantástico. Ele sela a conversa entre o livro e seu instaurador, estabelecendo, assim, uma nova fase do *brainstorm*: onde se vê o movimento da obra e se escuta seus ruídos, abrindo mais uma forma de conversa, proposições e compreensão de sua materialidade.

outo de 2021. São 14:14 horas.

14:17

14:21

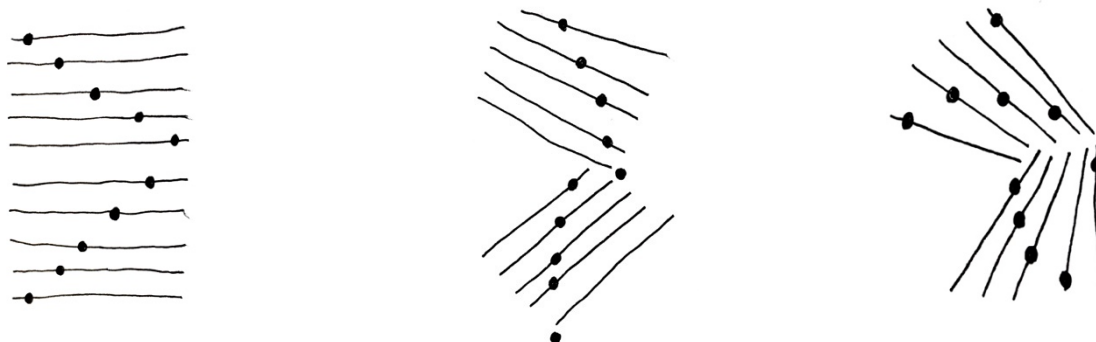
### 3.2 A lira do tempo

Na primeira página do caderno de anotações de ideias e pensamentos, desenhei uma linha do tempo, na qual marquei com um ponto o início do processo. Linha que registraria as anotações diárias sobre a construção do livro e que mostraria, de forma lúdica, que o presente

---

<sup>7</sup>Livro de feitiços e rituais mágicos.

é transitório, já que tudo se torna passado a partir do início da existência. Assim, registrei, diariamente, o presente que ia ficando para trás.



Pensei na importância da primeira página, no impacto que ela provoca e que guiará o sentimento que o leitor/espectador terá em relação ao trabalho. Fiquei ansiosa, e percebi que essa ansiedade também pertencia ao livro, criando assim nosso primeiro vínculo.

Inicialmente, a ideia era fazer as páginas de tecido de algodão, mas depois me pareceu mais interessante – estética e conceitualmente – fazer o livro inteiramente de folhas bem finas de biscuit – um aglomerado de cola, trigo e hidratante. Material elástico enquanto hidratado e translúcido devido à cola, cuja característica, depois de seco, é semelhante à pele humana. Assim, comecei a confeccionar as páginas esparramando a massa com a palma da mão, após untar a bancada de mármore com hidratante para que ela não grudasse ou rasgasse.

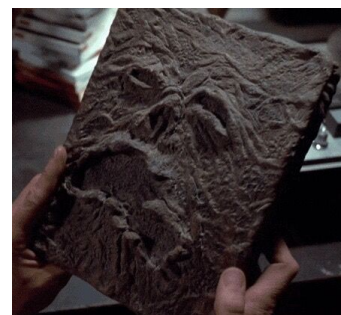


Figura 17 – *Necronomicon*. 1981.

Depois de concluir a primeira página, percebi a semelhança dela com a capa do livro *Necronomicon* do filme *Evil Dead* – um objeto feito de pele humana que serviria para ressuscitar os mortos e enlouquecer os vivos. Além do tema da morte, as capas têm em comum o uso de material orgânico e formato que se assemelham às máscaras ancestrais.



Figura 18 - Máscaras de 9000 anos encontradas em Hebron

No verso da primeira página, inseri furos nas laterais, através dos quais passei uma corda de violão com continhas. A ideia foi representar a linha do tempo, mencionada no início do memorial/diário. Porém, quando terminei de montar o objeto, percebi sua semelhança com uma lira, instrumento musical que se assemelha a uma harpa. Foi somente a partir da construção deste objeto que resolvi fazer a vídeo-arte do livro, pois adoraria tocar o instrumento e inserir o som das cordas na edição.

A ideia inicial foi que o trabalho fosse criado juntamente com o processo de escrita. Porém, acabei por descobrir durante o processo de instauração e a partir de como o livro se configurava e sintetizava as minhas propostas, que ele ditava o tempo de sua existência; encaixava as peças que lhe davam sentido, ou seja, tinha o poder de reorganizar os acontecimentos da linha do tempo ao seu favor, assim como as continhas poderiam se mover livremente pelas cordas e alterar o som.



Então, pesquisei acerca dos possíveis significados da lira e como eles poderiam impactar a construção do trabalho. Segundo a mitologia grega, a lira foi inventada por Hermes, responsável também por guiar os mortos no reino de Hades. Esse também era o instrumento com o qual Orpheu praticava o menestrel que, além de ser capaz de acalmar as feras e abafar o canto das sereias, pôde, através do seu som, convencer Hades a levar Eurídice, sua falecida amada, de volta ao reino dos vivos.

Lembrei-me, então, do filme Orpheu, de Jean Cocteau, através do qual o mito é abordado como metáfora poética do “processo de criação artística como uma experiência inextricavelmente ligada à morte” (GARRAFA, 2018, p. 273). No filme, “não é Eurídice quem leva Orfeu para o submundo, mas, sim, a experiência da morte. Não da morte que é apenas fim, mas da morte que se repete e é necessária para a existência da obra.” (GARRAFA, 2018, p. 273).

Orpheu é, antes de tudo, um poeta, e seu destino está ligado à possibilidade de continuar inspirando através de sua lira, de manter sua música ardendo. Assim, quando sofre a morte de suas antigas inspirações, precisa encontrar novos motivos para permanecer tocando com fascínio, uma nova pulsão. Nesse sentido, insistir em motivos que se esgotaram não traz uma canção inspiradora.

À medida que eu encontrava novas inspirações para compor o livro e sua narrativa, ainda embrionária, acendia a vontade de continuar produzindo suas páginas e descobrindo

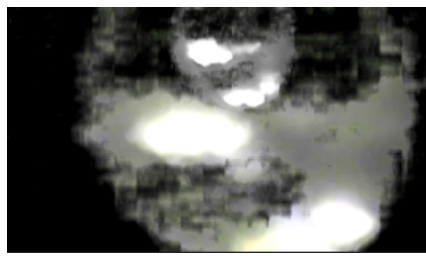


quais seriam os próximos caminhos. Curiosamente, era o próprio livro quem respondia aos enigmas propostos pelos atravessamentos de informações. Aqui, eu e o trabalho, estamos no mesmo patamar de existência. Nós dois sofremos as influências externas, conversamos e parimos uma nova parte da história. Nesse companheirismo, “ainda que possamos dizer que o criador opera a criação, o ser da obra existe antes que o artista tenha feito. Mas, sozinho, esse ser não poderia fazer a si mesmo” (SOURIAU, 2020, p. 203). Assim como um falso grimório não existe sem a fantasia de seu escritor, e a criatura de Frankenstein não existe sem alguém que costure seus membros, o trabalho de arte não consegue “se fazer” sem seu artista. Nessa troca, não podemos esquecer que para além de construir o trabalho, o artista é atravessado de volta pela obra à medida que ela ganha forma.

No enigma proposto pela capa do livro objeto, o trabalho é o *Necronomicon*. Este grimório fantasioso, criado por H. P. Lovecraft e reproduzido no filme *Evil Dead*, contém feitiços capazes de despertar os mortos além de permitir que o leitor transite entre dimensões. No filme, o livro invoca os demônios invisíveis que perseguem os personagens e que também os possuem. Já no presente trabalho, o *Necronomicon* se coloca no sentido de dar vida ao livro. Porém, ele está sempre pronto para devorar e/ou enlouquecer seu artista, que munido de novas formas de montar o quebra-cabeça de sentidos e tendo em mãos a lira de Orpheu, acalma os demônios e costura as peças, se prestando a reescrever a partitura até que *a coisa* dance e revele suas peles por completo. As peles ou A Pele, o limite entre o sujeito e o mundo.

Meu encontro com Orpheu e com o *Necronomicon* afetou todo o desenrolar do trabalho, pois ambos propõem um novo enigma. Esse casamento de ideias estabelece nosso primeiro grande diálogo. Pude ver, então, seus olhinhos grudados brilharem pela primeira vez, felizes e contentes. Quem dirá agora que ele é inconsciente, sendo que sintetizou os conteúdos que propus dando sentido à própria existência?

Orpheu, ~~dele~~ ~~o~~ ~~que~~ ~~se~~ ~~faz~~ ~~o~~ ~~trabalho~~  
~~o~~ ~~trabalho~~ ~~de~~ ~~arte~~ ~~o~~ ~~trabalho~~ ~~de~~ ~~arte~~



### 3.3. A caverna

Uma chuva de continhas corta o fundo preto – aquelas mesmas continhas que representam os acontecimentos da linha do tempo. Elas, reunidas, formam uma caverna de memórias.

A montagem dessa cena foi feita utilizando duas gravações em *chroma-key*, que foram duplicadas e espelhadas para aparentar



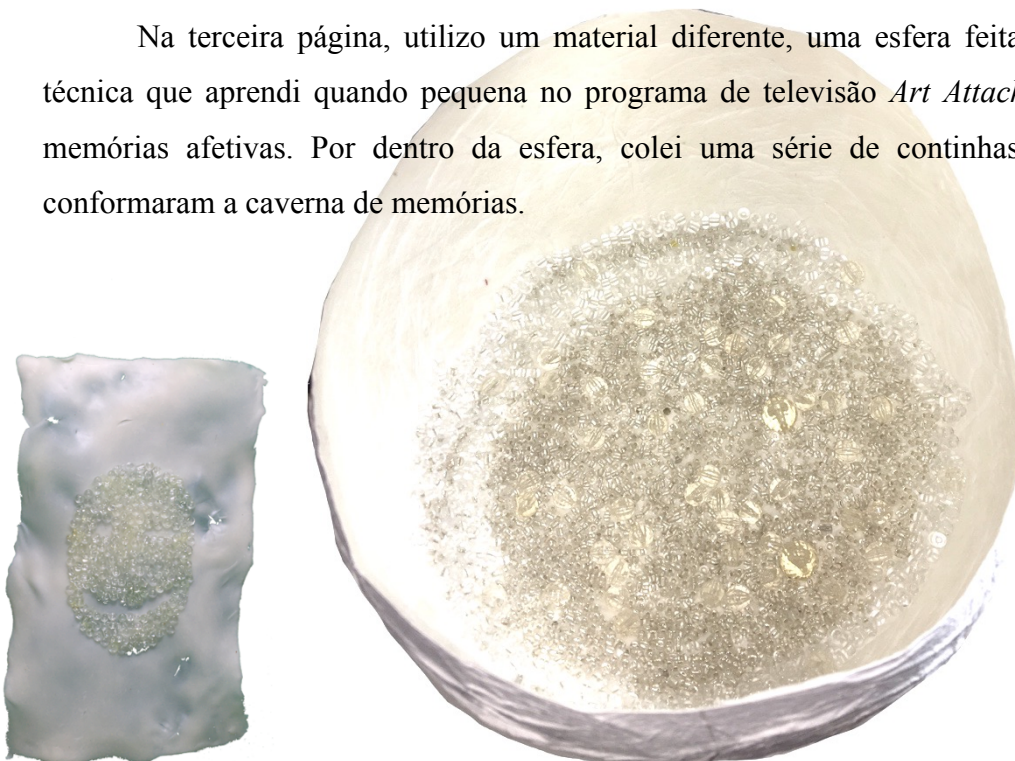
que a chuva caía de baixo para cima e de cima pra baixo, trocando gotas entre seus respectivos planos. Sendo o *chroma-key* um recurso que permite tornar uma cor transparente,



ele possibilita a montagem de imagens em movimento como uma colagem onírica. Walker infere que “a tarefa do *dream-work* (trabalho onírico) é o trabalho de transpor, traduzir os pensamentos do sonho nas imagens concretas do conteúdo do sonho e, no processo, distorcê-las” (WALKER, 1983, p. 109). No processo de montagem do vídeo, utilizo imagens

sobrepostas que se intercalam e interagem, sendo também processadas pelos *glitches* do *software* de edição. Nessa execução, me coloco na função de criar um sonho organizado em narrativa que traduza o sentido das ações através das imagens escolhidas ou produzidas.

Na terceira página, utilizo um material diferente, uma esfera feita de papel machê, técnica que aprendi quando pequena no programa de televisão *Art Attack*, pelo qual tenho memórias afetivas. Por dentro da esfera, coleí uma série de continhas e miçangas que conformaram a caverna de memórias.



No vídeo, a caverna é o local onde sento com o livro e as continhas se juntam sobre a página vazia formando um rosto como o da capa, que sorri por enfim existir. Essa cena possui quatro camadas de vídeos, três delas apresentam o efeito de *chroma-key*: a caverna, a personagem humana, a página e as continhas que formam o rosto; e que foram gravadas separadamente e unidas na edição. Por fim, com duas seringas, infiltro um líquido preto nas paredes da caverna que parece infectá-la como um pensamento intruso.



### 3.4. Auto-aborto

Antes mesmo de compreender o seu poder frente a uma realidade que lhe dava tantas alternativas, o livro choramingou diante do seu estado de máquina de criar passados; de transformar acontecimentos e reflexões em memórias, pois, ao olhar para a linha do tempo, os capítulos que ficaram para trás revelaram o desencanto da própria existência. O segundo apelo da obra foi desejar voltar a sentir o êxtase incorruptível dos primeiros raios que abriram seus olhinhos, a existir eternamente como no instante em que nasceu.

A quarta página trás os dizeres anotados no caderno: “QUERO VOLTAR QUERO VOLTAR” e no verso: “A EXISTIR PELA PRIMEIRA VEZ”. No vídeo, agarro os dois pequenos fetos avermelhados e, quando abro a palma da mão, eles estão fundidos; tornaram-se um só – preto e brilhante.



No mar profundo, onde a luz é quase inexistente, os animais vermelhos são os primeiros a serem mascarados pela escuridão, logo, preservados dos seus predadores. Isso porque o espectro vermelho da luz é rapidamente filtrado pela água e não alcança os lugares mais profundos do mar. O feto do livro, assim como os animais do mar profundo que se camuflam, foge da necessidade de trazer à luz sua existência, mas na tentativa de se ocultar, provoca um auto-aborto.

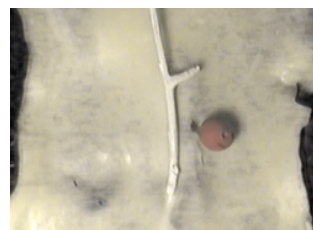
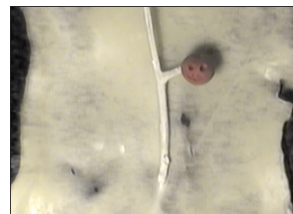
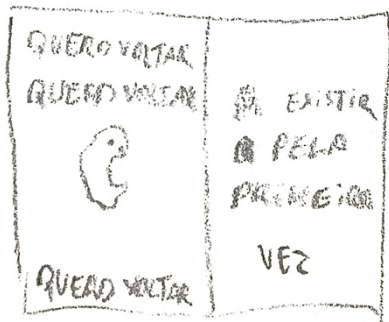




A página descrita acima difere das outras pelo tingimento vermelho e pela pintura preta no verso com o pequeno feto preto envernizado com goma laca.

Ali, escondido, ele se depara com algas albinas e, sem perceber, descansa como um fruto saturado de seiva que apodrece no chão salino.

O desejo de propor à obra que pensasse sobre sua completude a envenenou e foi, de minha parte, um lance ruim em sua instauração. Como quem cuida de uma criança frágil, me senti mal por tê-la feito sofrer no abismo, apesar de ter trazido o drama necessário à reviravolta da narrativa.



### 3.5. *A little boy went out to play*

Nesse momento da produção, eu e meu livro compartilhávamos um estado de confusão, cavando o lamaçal pessimista do mundo em ritmo de apocalipse e ligados por um tipo de cordão umbilical sinistro. Passei algumas noites em claro, guerreando com os questionamentos que o livro me impunha sobre a existência das coisas, procurando no fundo do oceano uma fagulha de luz que me levasse de volta à superfície.

Nas anotações, comento o filme do diretor David Lynch, intitulado *Inland Empire*, onde, em algumas cenas, observa-se a deformação e a baixa qualidade das imagens gravadas em câmera digital, sem tripé, e o enquadramento que remete o espectador ao estado psicológico dos personagens.

Hoje por volta das 7h comecei a ver um filme do Lynch chamado *Inland Empire*. Estava virando do bô do no meu drive há anos já. Em 20 minutos estava transtornada, mas tinha entendido exatamente onde queria chegar. Liberdade meditativa absurda.

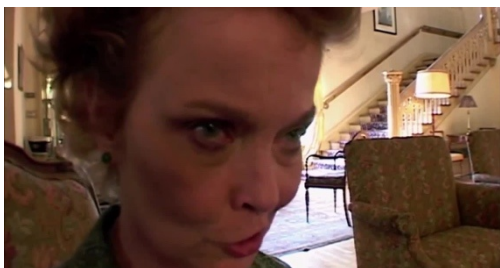


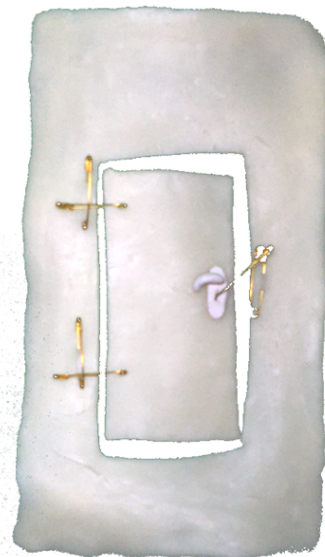
Figura 19 - *Inland Empire*. 2006.

Em dado momento desses 20 minutos de filme, uma senhora estranha diz:

"A little boy went out to play. When he opened his door, he saw the world. As he passed through the doorway, he caused a reflection. Evil was born. Evil was born, and followed the boy."

Contudo, interessa mencionar aqui a cena que inspirou a página do livro que contém a porta recortada no biscuit e presa com grampos. Nos primeiros 20 minutos do filme, a personagem representada por uma senhora pronuncia, em tom de maldição, a frase:

"Um menino saiu para brincar. Quando ele abriu a porta, ele viu o mundo. Ao passar pela porta, ele causou um reflexo. O mal nasceu. O mal nasceu e seguiu o menino." (EMPIRE, *Inland*, 2006)



Curiosamente, no filme *Orphée* de Jean Cocteau - já mencionado acima, Orfeu estabelece o contato com o submundo através do espelho, que funciona como um portal. Nesse sentido, ele pode afogar-se em si, como narciso, ou voltar ao mundo real para sua esposa Eurídice. Porém, seus desejos de poeta se confundem quando ele encontra inspiração e eternidade na morte. Em dada cena, quando Orfeu e a Princesa se entreolham através de um espelho, o mesmo racha, revelando a quebra definitiva que causaria o entrelaçamento de seus destinos.



Figura 20 - *Orphée*. 1950.

Orfeu, ao atravessar o espelho, viu o ‘mal’ ou a outra realidade ilusória onde habitava a morte – a Princesa –, dona de suas inspirações mais eternas. Porém, essa visão o levou ao submundo, causando sua morte na vida real e, conseqüentemente, a morte de seu processo criativo. Mas Orfeu tem a possibilidade de voltar ao mundo real através dos espelhos.



Figura 21 - *Orphée*, 1950.

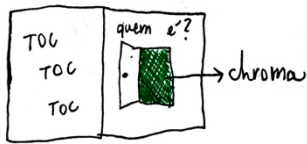
A senhora do filme *Inland Empire*, ao mencionar a porta que se abre, remete-nos ao espelho de Orfeu como um portal e nos propõe enigmas: existiria um mundo para além do reflexo visto através da porta? Seria possível transpassar o mar abissal eterno rumo ao mundo?

Eu e meu livro, maravilhados com a eternidade do mar profundo, poderíamos, assim como Orpheu, acabar coma nossa existência no mundo real e cessar todo processo de instauração do trabalho.

A percepção através dos sentidos nos dá alguma certeza do mundo real, do plano em que vivemos que, apesar de carregar um certo “silêncio irracional” por sua incompletude natural, nos garante ao menos os pequenos prazeres (ou terrores). Contudo, ao buscar a eternidade e a completude, encontro apenas “contradições e disparates”.

Quero que tudo me seja explicado ou nada. E a razão é impotente diante desse grito do coração. O que eu não entendo carece de razão. O mundo está povoado por tais irracionalidades. Aquilo que o significado eu não entendo não passa de uma imensa irracionalidade. (CAMUS, 2021, p.41)

O portal oferece a possibilidade de vivenciar o submundo eterno ou de voltar à realidade crua. Mas o que me convence a passar pela porta é a ideia do absurdo.



A felicidade e o absurdo são dois filhos da mesma terra. (...) “Creio que está tudo bem”, diz Édipo, e esta frase é maldita. Ressoa no universo feroz e limitado do homem e ensina que nem tudo foi experimentado até o fim. Ela expulsa deste mundo um deus que havia entrado nele com a insatisfação e o gosto pelas dores inúteis. (CAMUS, 2021, p. 140)

O quanto de angústia somos capazes de suportar em busca da felicidade plena e da completude de sentido? No livro *Necronomicon* de Lovecraft, há uma passagem que ilustra o sentimento de eternidade que causa insônia e embrulha o estômago, quando ele diz que no centro do universo vive um deus que devora “vorazmente, num caos total, em meio ao rufar demente de tambores ocultos, o som dissonante de hórridas flautas e o uivar incessante de deuses cegos e idiotas que subsistem e gesticulam sem objetivo pela eternidade.” Nesse sentido, vejo a eternidade como o espaço onde os deuses engolem uns aos outros em um ciclo de morte eterna.

Às vezes, basta ser dono do próprio destino e existir por existir, sentir o cansaço e, como Sísifo, carregar todos os dias uma pedra para o cume da montanha e a ver rolar de volta à base, nesse universo que “doravante sem senhor não lhe parece nem estéril nem fútil. Cada um dos grãos dessa pedra, cada clarão mineral dessa montanha cheia de noite, só para ele forma um mundo”. No esforço aparentemente sem futuro de fazer existir algo – no meu caso, o livro – o percurso é marcado de pequenas e felizes descobertas inúteis e resultados inesperados.

Considerando a aproximação do processo da construção do livro ao Mito de Sísifo de Albert Camus, a obra de arte “é em si mesma um fenômeno absurdo”, pois ela não oferece “uma saída à doença do espírito”, embora, em meio ao seu processo, seja possível encontrar com certa frequência “o caminho sem saída a que todos estão ligados.” A bizarrice de tomar ações inúteis perante o mundo está estampada na obra. Não convém perguntar os para quês e os por quês de sua existência.

Trabalhar e criar ‘para nada’, esculpir na argila, saber que sua criação não tem futuro, ver essa obra ser destruída em um dia, estando consciente de que, no fundo, isto não tem mais importância do que construir para os séculos, eis a difícil sabedoria que autoriza o pensamento absurdo. Desenvolver ambas as tarefas ao mesmo tempo, negar por um lado e exaltar pelo outro, é o caminho que se abre para o criador absurdo. Ele deve dar suas cores ao vazio.” (CAMUS, 2021, p. 130)

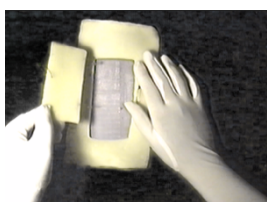
A obra de arte, assim como o pensamento absurdo, se sustenta na “incompletude existencial de todas as coisas”, e “nada, nem mesmo nós, nos é dado a não ser em um tipo de



meia-luz, uma penumbra na qual se esboça o inacabado” (SOURIEU, 2020, p. 158). Estando o ser humano e a obra almejando a completude, ou seja, uma forma “mais realizada”, tal completude se dá no trabalho, lado a lado, do artista com a obra a fazer.

Então, dei a mão ao meu livro, e passamos pela pequena portinha para existirmos na realidade absurda. A portinha, aberta por aquela senhora, revelou o quarto vazio do início do vídeo, dessa vez encontrando por lá um pedaço de massinha assustada.

### 3.6. Roteiro de uma tragicomédia carinhosa

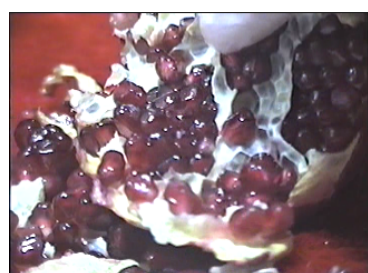
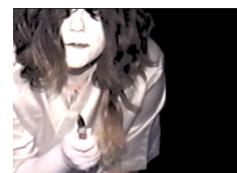


A história se passa em um quarto branco, como uma tábula rasa. A personagem Michael inicia o vídeo e o finaliza, encerrando o aquário de acontecimentos ocorridos entre quatro paredes mutantes.

Em um dos cantos do quarto, vê-se um pedaço de massinha arredondado e vermelho – o coração do trabalho – com mãos vermelhas posicionadas acima da cabeça. Ao longo do vídeo, as ações da massinha se inserem entre as imagens da narrativa principal. A tragicomédia carinhosa é o momento em que as duas ações se unem, onde a massinha encontra o personagem Michael – o responsável pela existência do livro.



Ao se deparar com Michael, o coração (a massinha) se assusta e se amassa contra parede, correndo para os cantos do quarto, se esquivando de Michael que o ameaça com uma faca. Porém, não é a massinha que Michael irá ferir, mas a sua própria mão, que corta e oferece o sangue

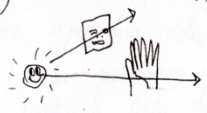


que dela jorra para a esperta massinha beber. Essa cena se mescla às gravações da dissecação de uma romã, fruto com polpa repleta de pequenos cristais que, quando partidos, derramam um suco cor de sangue. Em algumas culturas, a romã está relacionada ao sistema reprodutivo feminino, à fertilidade e à fortuna. Porém, no trabalho, ela é o próprio sangue, o fluido vital indispensável para a sobrevivência dos vampiros, que bombeado pelo coração humano, passeia por todo o corpo.

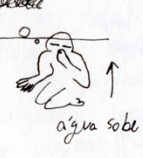
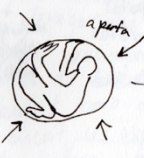
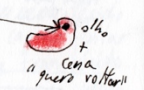




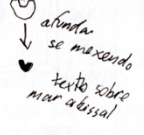
Após aceitar a bebida, a massinha se acalma como um cachorro amansado e aceita o abraço de Michael, selando a amizade com o coração do trabalho. Em seguida, o coração disforme se metamorfoseia em um colar com pingente de cristal em formato de coração, passando a ter uma nova existência no mundo.


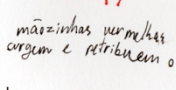



"Estrutura dos cortes da edição: Influência de baby snakes". Do Zappa. 

Não tenho meus corações de escrever os dados, servi direto. Após o ~~o~~ captar algumas cenas, comecei a editá-las. A da chuva de contas foi espelhada, e ~~isso~~ traz uma troca, visto que cada conta representa um ponto na linha do tempo

~~leitura~~  
 água sobre  
 aperta  
 olho + cena a quem voltar

Beira a página  
 verde verde  
 aparece + anda na direção da porta  
 almoço se mexendo texto sobre mar abissal

 pega fuquinha  
 mãzinhas permutas corçam e retribuem o abraço  
 coloca objeto no canto + gota de sangue desce

why u crying?  
 tenta chepar partes, coisas se materializam do outro lado  
 temia de nota e ela rola

— dá de beber  
 — abraça  
 — jogo de luz + som

### 3.7. Teia

Ao finalizar a penúltima página, que me liga carinhosamente à consciência carnuda de meu livro, percebi que todos os caminhos levavam a um tema central: o processo de existência da obra de arte. A linha do tempo, envergando-se, abrindo trilhas em direção a sua existência, configurou-se como uma teia de aranha. Sua fiandeira é o tempo; os acontecimentos são as intercessões da teia e as páginas do livro são o alimento capturado por ela. A personagem que represento, sentada na teia, é parte da teia, e não a aranha tecedeira. Minha contribuição faz parte do processo do qual participam o mundo, o objeto e os enigmas.



A obra de arte, assim como o texto, é costurada e fiada, palavra a palavra, e ambos se estruturam como uma teia de significados. Nesse projeto, a narrativa se faz enquanto a construo, assim como o objeto se faz ao ser instaurado. Segundo Barthes:



Texto quer dizer Tecido; mas, enquanto até aqui esse tecido foi sempre tomado por um produto, por um véu todo acabado, por trás do qual se mantém mais ou menos oculto, o sentido (a verdade), nós acentuamos agora, no tecido, a ideia gerativa de que o texto se faz, se trabalha através de um entrelaçamento perpétuo; perdido neste tecido –nessa textura –o sujeito se desfaz nele, qual uma aranha que se dissolvesse ela mesma nas secreções construtivas de sua teia. (BARTHES, 1973, p. 55)

A última página do livro, correspondente a última parte do vídeo, traz a teia, cuja ideia é tecer a narrativa visual do vídeo com a escrita, enlaçando imagem e palavras. Enredado na teia estão pequenos rostinhos, semelhante a máscaras, que se deslocam e brincam, assim como o processo de construção da obra. Elas representam o início, o meio e o fim, momentos de vida e morte, como as inspirações de Orpheu. De uma ponta da teia surge uma continha preta - a aranha. Ela engole os rostinhos, levando o processo à estaca zero novamente. Assim, o texto, concebido a partir das anotações do caderno, e o livro ganham vida através do vídeo, como os raios que acordam a criatura de Frankenstein.



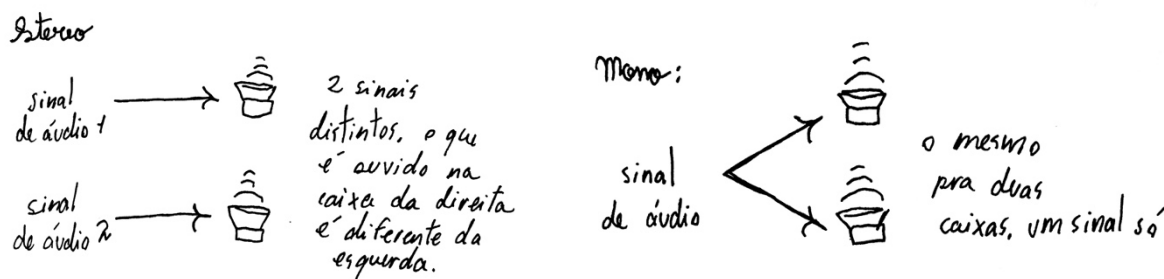
### 3.8. *Soundscape*<sup>8</sup>

Nesse breve capítulo, elucido o processo de inserção da trilha sonora do vídeo, uma vez que o espaço sonoro de um trabalho audiovisual interfere e altera a nossa relação com as imagens em movimento.

O som do vídeo foi composto por três camadas de áudio, cuja montagem foi feita no próprio programa de edição do vídeo. A primeira camada reproduz o som do vôo de um avião de caça, capturado da biblioteca sonora da BBC. Operei uma modulação deste som, diminuindo a velocidade e abaixando o volume para que soasse como um longo ruído, criando, assim, uma ambientação, um pavimento sonoro. Essa camada foi gravada em estéreo e mixada de modo que quem a escutasse tivesse a sensação de estar em um espaço aberto e muito próximo ao avião e que também percebesse seu deslocamento no espaço.

A segunda camada do áudio consiste na gravação do som de uma harpa feito a partir de um teclado tocado por mim. Para compô-la, me orientei pelo ritmo, tocando o teclado por cinco minutos. Depois, selecionei os trechos mais interessantes e adequados às imagens do vídeo, todos gravados através do celular, em mono. Essa camada foi sobreposta ao som do avião, de modo a reduzi-lo a um ruído de fundo.

Sobre o espaço sonoro, Lélío Camilleri comenta que “a combinação do conteúdo espectral dos sons e sua disposição pode acentuar as experiências sensoriais que podem ser percebidas escutando a estrutura geral do som” (CAMILLERI, 2010, p. 202). No caso da trilha do vídeo, em que os sons se mesclam entre estéreo e mono, isso ocorre porque o som estéreo é composto de dois sinais distintos e o mono apenas de um, dando a sensação de que ele está localizado em um espaço central, entre dois sinais da gravação estéreo.



A terceira camada de áudio são os sons relacionados aos objetos, como por exemplo, o barulho do abrir da porta, o ruído de taças batendo, todos baixados de sites gratuitos de efeitos

<sup>8</sup>Termo cunhado por R. Murray Schafer e derivado de *landscape*, que significa paisagem. Logo, *soundscape*, seria uma paisagem sonora.

sonoros, onde se encontram os mais diversos sons, desde gravações profissionais, até sons mono captados de filmes ou de gravações amadoras, como aquelas feitas no quintal de casa.

Na escolha dos sons, levei em consideração os objetos das cenas. Por exemplo, para a cena da taça, inseri a reverberação do som de taças batendo, apesar de a taça e as continhas serem de plástico. Assim como as colagens em *chroma-key*, o áudio também se conforma pela união de camadas de intenções, formando sua *soundscape* particular.

### 3.9. Talvez isso seja um grimório

Não posso negar que acredito na relação entre prática artística e ritual mágico, já que essas duas práticas “tem como objetivo lograr determinados efeitos perceptíveis, sejam eles físicos ou psicológicos” (AGUAD, 2021, p. 8). De outro modo diria que tanto a arte quanto a magia agrega significado às coisas através de operações de transmutação e transformação dos materiais. Por vezes, a obra de arte, para mim, parece se comportar como um oráculo, onde busco e encontro o sentido do mundo.

*um falso grimório*

*ainda os mortos?*

É reconfortante saber que nós, meros mortais, temos a capacidade de construir coisas tão potentes que levam a bater forte o coração e fazer o cérebro se dobrar em sinapses. Podemos trazer aspectos mágicos aos falsos grimórios ao acreditar em suas palavras ou imagens, assim como existem os que cultuam o *Necronomicon*, por vezes criando seitas, ou os seguindo silenciosamente como um oráculo, legitimado pelo próprio coração.

Ao construir meu objeto e ao acreditar trocar com ele pensamentos, busco fazer com que você, leitor, acredite também que, juntos, possamos resolver os enigmas, tornar realidade minha intenção. E se, ao final, você acreditar no meu processo, então, eu posso considerá-lo um grimório (ou um oráculo que seja).

O filósofo Étienne Sourieu, ao abordar os diferentes modos de existência das coisas, explica: a mesa existe fisicamente, porém sua materialidade atesta apenas “a natureza quase puramente pragmática” da sua existência (SOURIAU, 2020, p.159); um esboço, se considerarmos sua incompletude e “as realizações espirituais que lhe faltam”. Assim, caberia ao artista o encargo de dar “alma aos seres que ainda não a tem”. Nesse sentido, o colar que menciono no roteiro da tragicomédia carinhosa, os materiais escolhidos para compor o livro e o próprio livro, ganham “alma” e passam a existir para além de sua materialidade crua – como obra

de

arte.



#### 4. Conclusão

A partir das reflexões suscitadas por este trabalho de conclusão do curso Bacharelado em Arte Plásticas, pretendo dar continuidade à pesquisa sobre a existência da obra de arte e dos seres inanimados, bem como explorar a construção de narrativas através da linguagem do vídeo e da utilização de materiais diversos. A pesquisa me levou a questionar onde nos colocamos no mundo enquanto seres conscientes em relação àqueles considerados desprovidos de consciência. Intento me aproximar do processo de construção do trabalho e entender como ele opera sua própria criação, dando espaço para novas ideias e formas de interagir com o meio, além de evocar pensamentos acerca da magia inerente ao processo de criação.

Por fim, desejo seguir explorando formas diferentes de movimentar elementos em *stop motion* no âmbito da animação, sempre buscando abrir mais e mais o leque de possibilidades na construção de sentido e de visualidades das narrativas.





## **Bibliografia de referência**

AGUAD, Isidora. Grimório: Analogias ocultas em seis esculturas. 2021. 75 f. Dissertação de mestrado – Universidade Pontifícia Católica do Chile, 2021.

BARTHES, Roland. O prazer do texto. São Paulo: Perspectiva SA, 1973.

CAMILLERI, Lélío. Shapingsounds, shapingspaces. Cambridge: Cambridge University Press, 2010.

CAMUS, Albert. O Mito de Sísifo. Rio de Janeiro: Record, 2021.

DESPRET, Vinciane. O que diriam os animais? São Paulo: Ubu Editora, 2021.

GARRAFA. Vol. 16, n. 46, Outubro-Dezembro 2018. “Imagens de Orfeu...”, p. 273 - 286.

KEDMEY, Karen. Howto Be anArtist, Accordingto Louise Bourgeois. Artsy, 2017.

Disponível em: <<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-artist-louise-bourgeois>>

LOVECRAFT, H. P. A História do Necronomicon. Disponível em:

<<https://docero.com.br/doc/es5e55v>>. Acesso em: 5 de Novembro de 2021.

SHELLEY, Mary. Frankenstein: ou o Prometeu Moderno. Porto Alegre: L&PM, 1985.

SOURIAU, Étienne. Diferentes modos de existência. São Paulo

WALKER, John A. Dream-Work and Art-Work. Massachusetts: The MIT Press, 1983.

<https://docero.com.br/doc/n0e0c>. Acesso em: 5 de Novembro de 2021.

Orpheus. GreekMythology Link, 1997. Disponível em:

<<http://www.maicar.com/GML/Orpheus.html>>. Acesso em: 19 de outubro de 2021.

LIRA Instrumento Musical. In: Wikipedia. Disponível em:.

<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Lira\\_\(instrumento\\_musical\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Lira_(instrumento_musical))>. Acesso em: 19 de Outubro de 2021.

## **Audiovisuais:**

LA CASA LOBO. Direção de Cristobal León & Joaquín Cociña. Chile: Diluvio, Globo Rojo Films, 2018. (73 min.)

EVIL DEAD. Direção de Sam Raimi. EUA: Renaissance Pictures, 1981. (85 min.).

ORPHÉE. Direção de Jean Cocteau. França: DisCina, 1950. (95 min.).

POUGHKEEPSIE TAPES. Direção de John Erick Dowdle. EUA: MGM DistributionCo., 2007. (86 min.).

INLAND EMPIRE. Direção de David Lynch. França, Polônia e EUA: 518 Media, Absurda, Studiocanal, 2006. (180 min.).

