



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS**

**O EREMITA SOCIAL E A *CONCHA* DE RETALHOS:  
O NONSENSE LÚDICO COMO FERRAMENTA PARA A LIBERTAÇÃO  
ARTÍSTICA**

**LAVÍNIA CAMARGO GONZAGA**

**Brasília  
2023**

**LAVÍNIA CAMARGO GONZAGA**

**O EREMITA SOCIAL E A *CONCHA* DE RETALHOS:  
O NONSENSE LÚDICO COMO FERRAMENTA PARA A LIBERTAÇÃO  
ARTÍSTICA**

Trabalho de conclusão de curso de Artes  
Visuais, habilitação em Bacharelado, do  
Departamento de Artes Visuais do  
Instituto de Artes da Universidade de  
Brasília

Orientadora: Thérèse Hofmann Gatti

**Brasília  
2023**

## **Agradecimentos**

Agradeço imensamente

À minha mãe Márcia, que prontamente se ofereceu para custear os materiais que precisei para concluir este trabalho e que me ajudou quando me vi perdida em meio ao processo;

À minha melhor amiga Eugênia, que me deu apoio físico e emocional durante o desenvolvimento do meu TCC anterior, o que tornou possível a chegada deste segundo;

À minha psicóloga Camila, que me ajudou a manter a saúde mental bem mais estável para a produção deste novo TCC.

Aos meus professores, que aos poucos me direcionaram rumo a onde estou agora;

Ao professor André Fontenelle, que me ajudou indiretamente em meu primeiro TCC e cujo os ensinamentos dão frutos até hoje.

Ao professor Christus de Nóbrega que enquanto coordenador me ajudou quando eu mais precisei. Nem estaria nesta segunda graduação se não fosse por ele.

À professora Thérèse Hofmann, que já conheço há anos e que me orientou neste trabalho com liberdade e foco.

À professora Denise Camargo, que me enxergou mesmo quando eu me esforcei muito para passar despercebida.

A todos que me ajudaram, mesmo que com o menor dos atos, para que este trabalho pudesse ser concluído.

"Se você soubesse o quão rápido vão te esquecer quando você morrer, não estaria deixando de fazer tanta coisa por medo do que vão pensar." (Autor desconhecido).

## **Resumo**

Este trabalho foi desenvolvido com o objetivo de analisar a minha trajetória artística de modo a entender seu enrijecimento ocasionado pela minha Fobia Social e sua posterior restauração incitada pelo Nonsense Lúdico. Primeiro o trabalho recapitula o meu percurso, desde o aparecimento dos efeitos da Fobia Social até o início do desenvolvimento da minha poética e, posteriormente, introduz o Nonsense, analisando sua função enquanto ferramenta narrativa e como ele é capaz de gerar a ludicidade. Por fim, a pesquisa resulta no entendimento do Nonsense Lúdico enquanto ferramenta de auxílio para o enfrentamento da ansiedade social, onde este é posteriormente usado no desenvolvimento de uma obra de arte.

**Palavras-Chave:** Nonsense Lúdico; Fobia Social; Instrumento Narrativo; Ansiedade Social; Poética.

## **Abstract**

This work was developed with the objective of analyzing my artistic trajectory in order to understand how it was dampened by my Social Phobia and how it was subsequently restored by Ludic Nonsense. First, the work recapitulates my journey, from the emergence of the effects of my Social Phobia to the start of the development of my artistic expression, and, later, it introduces Nonsense, analyzing its function as a narrative instrument and how it is capable of generating jest. Finally, the research results in the understanding of Ludic Nonsense as an aid for coping with social anxiety, where it is later used in the development of a work of art.

**Key words:** Ludic Nonsense; Social Phobia; Narrative Instrument; Social Anxiety; Art Expression.

## Lista de Ilustrações

Ilustração 1: Lavínia Camargo, <i>Sem nome</i> , 2010, grafite sobre Canson, 30x21cm.....	13
Ilustração 2: Lavínia Camargo, <i>Sem nome</i> , 2010, nankin sobre Canson, 30x21cm. ....	13
Ilustração 3: Lavínia Camargo, <i>Sem nome</i> , 2014, grafite sobre Canson, 13x10cm.....	13
Ilustração 4: Lavínia Camargo, <i>Sem nome</i> , 2016, lápis de cera e aquarela sobre Canson, 30x21cm.....	14
Ilustração 5: Lavínia Camargo, <i>Sem nome</i> , 2017, grafite sobre Canson, 14x10cm.....	15
Ilustração 6: Lavínia Camargo, <i>Sem nome</i> , 2017, caneta sobre Canson, 30x21cm.....	16
Ilustração 7: Lavínia Camargo, <i>Sem nome</i> , 2017, grafite e aquarela sobre Canson, 21x30cm.....	16
Ilustração 8: Lavínia Camargo, <i>Sem nome</i> , 2018, óleo sobre Canson, 24x16,5cm.....	16
Ilustração 9: Lavínia Camargo, <i>Sem nome</i> , 2018, grafite e lápis de cera sobre Canson, 11x20,5cm.....	16
Ilustração 10: Lavínia Camargo, <i>Sem nome</i> , 2018, Montagem, 21x21cm.....	17
Ilustração 11: Lavínia Camargo, <i>Sem nome</i> , 2015, Biscuit e pelúcia.....	17
Ilustração 12: Lavínia Camargo, <i>Sem nome</i> , 2018, Acrílico sobre Canson, 42x30cm.....	17
Ilustração 13: Lavínia Camargo, <i>Sem nome</i> , 2017, Nankin e lápis de cera sobre Canson, 19x22cm.....	17
Ilustração 14: Lavínia Camargo, <i>Série Em busca das fadas</i> , 2018, fotografia, 10,5x13cm....	18

Ilustração 15: Lavínia Camargo, <i>Os eremitérios de um Eremita Social</i> , 2019, Concha e massa epoxi, 5x20x10cm.....	21
Ilustração 16: Lavínia Camargo, <i>Série Fozzo, a geladeira</i> , 2019, Montagem, vários tamanhos.....	22
Ilustração 17: Lavínia Camargo, <i>A família brasileira: Onde essa peça se empeça?</i> , 2020, Escultura, 17x14x14cm.....	23
Ilustração 18: Lavínia Camargo, <i>O apagador</i> , 2020, Escultura, 4x6x6cm.....	23
Ilustração 19: Propaganda de 1956 do cigarro Philip Morris, direcionada às mães fumantes.....	25
Ilustração 20: “Propagandas” de cigarro nacionais direcionadas à gestantes atualmente.....	25
Ilustração 21: Personagens do desenho animado <i>O incrível mundo de Gumball</i> (2011).....	27
Ilustração 22: Ilustração de <i>A Metamorfose</i> (1915), de Franz Kafka. Autor desconhecido, “s.d.”.....	27
Ilustração 23: Capa da edição de 1863 do livro <i>A Book of Nonsense</i> .....	29
Ilustração 24: Marcel Duchamp, <i>Fonte</i> , Escultura, 1917.....	30
Ilustração 25: Um acontecimento frequente em <i>Os Simpsons</i> é o protagonista enforcar o próprio filho.....	33
Ilustração 26: Laurent Craste, <i>Série Abuso: Iconocraste au bat I</i> , 2010, porcelana.....	34
Ilustração 27: Laurent Craste, <i>Série Abuso: Écrasement I version crottée</i> , 2009/2013, porcelana.....	34
Ilustração 28: Johnson Tsang, <i>Open Mind III</i> , 2013, porcelana.....	35

Ilustração 29: Johnson Tsang, <i>Blockade Line</i> , 2020, porcelana.....	35
Ilustração 30: Tatsuya Tanaka, <i>Crayon Burguer</i> , 2023.....	36
Ilustração 31: Tatsuya Tanaka, <i>Towel Bath</i> , 2023.....	36
Ilustração 32: Claes Oldenburg e Coosje van Bruggen, <i>Dropped Cone</i> , 2001.....	36
Ilustração 33: Claes Oldenburg, <i>Plug</i> , 1970.....	36
Ilustração 34: A concha sorvete e a concha novelo de lã.....	39
Ilustração 35: A concha surrealista e a concha boné.....	39
Ilustração 36: A concha fada e a concha rosa.....	40
Ilustração 37: A concha bolo e a concha xícara de pingado.....	40
Ilustração 38: A concha origami, as conchas ovos.....	40
Ilustração 39: A “concha” de retalhos e a concha balão.....	41
Ilustração 40: A concha que guarda o universo e a concha pérola.....	41
Ilustração 41: A concha derretida e a concha balinha.....	41
Ilustração 42: Expositor para carros em miniatura.....	42
Ilustração 43: Primeiro protótipo da obra.....	42
Ilustração 44: Acabamento com a massa corrida em processo.....	43
Ilustração 45: Lavínia Camargo, <i>Acervo de Eremitérios</i> , 2023, Porcelana fria, isopor, massa corrida e madeira, 83,5x83,5x20cm.....	44



## Sumário

<b>Introdução.....</b>	<b>9</b>
<b>1 A Criança Dadaísta e a Adulta Eremita.....</b>	<b>11</b>
1.1 A interferência da Fobia Social na minha produção artística.....	12
1.2 O início do desenvolvimento da minha poética.....	20
<b>2 O Nonsense.....</b>	<b>24</b>
2.2 O Nonsense como ferramenta narrativa.....	28
2.3 Os principais dispositivos do Nonsense e como eles podem gerar a ludicidade.....	31
2.4 O Nonsense Lúdico como ferramenta narrativa nas Artes Visuais.....	34
<b>3 Produção e resultados.....</b>	<b>38</b>
<b>Considerações Finais.....</b>	<b>46</b>
<b>Referências Bibliográficas.....</b>	<b>48</b>

## Introdução

Na metade da minha primeira graduação em Artes Visuais (Licenciatura) era possível notar uma grande diferença entre a minha produção e a dos outros colegas nas disciplinas práticas. Havia pouquíssima experimentação da minha parte e, no pouco que produzia, aparecia uma rigidez técnica e conceitual quase paralisantes.

Porém, nessa mesma época, recebi o diagnóstico de Fobia Social<sup>1</sup>, que se revelou ser a causa desses sintomas. Segundo a American Psychiatric Association (2014), o medo do julgamento, que é a base desse transtorno, faz com que a pessoa afetada evite de maneira descomedida as situações onde ela se sente exposta a tais julgamentos. É essa evitação que acaba por restringir a vida do indivíduo afetado.

Com o problema sendo identificado, se tornou possível buscar formas de contorná-lo para poder finalmente retomar o desenvolvimento da minha poética. Foi quando o Nonsense Lúdico<sup>2</sup> (que pode ser resumido como a falta de sentido divertida e engraçada, um elemento muito presente na contemporaneidade) surgiu nesse processo, e foi notável o avanço da minha poética após isso; ele não fez parte apenas do resultado da minha busca por uma poética, ele também participou ativamente desse processo.

E considerando que “[...] apenas cerca da metade dos indivíduos com a doença nas sociedades ocidentais acaba buscando tratamento, e eles tendem a fazer isso somente depois de 15 a 20 anos com sintomas. (American Psychiatric Association, 2014, p. 206), toda forma de ajuda que possa ser atrativa e eficaz para as pessoas que sofrem com esse transtorno podem e devem ser propagadas.

Diante disso, gostaria de expor e analisar o funcionamento e a eficácia do Nonsense Lúdico enquanto ferramenta de auxílio para o enfrentamento da ansiedade gerada pela Fobia Social dentro da minha trajetória artística e acadêmica.

Para desenvolver o conteúdo deste trabalho estabeleci o seguinte problema de pesquisa: como o Nonsense Lúdico foi capaz de atuar em prol do desenvolvimento da minha poética em detrimento do atraso e obstáculos proporcionados pela Fobia Social?

---

<sup>1</sup> De acordo com a American Psychiatric Association (2014), o nome oficial desse transtorno é Transtorno de Ansiedade Social. Contudo, Fobia Social também é uma designação aceita por eles, e será utilizado nesta pesquisa por ser a mais popular entre os leigos.

<sup>2</sup> Esse termo se refere a um conceito desenvolvido por mim em uma pesquisa realizada em 2021, que será recordada durante o atual trabalho.

Com o intuito de resolver o problema de pesquisa determinei como objetivo geral descrever de quais formas a Fobia Social congelou o desenvolvimento da minha poética e como foi a atuação do Nonsense Lúdico em prol da reversão desse quadro.

Para tal, foram definidos três objetivos específicos: descrever minha trajetória artística em busca da minha poética, analisando o atraso que a Fobia Social causou e como o Nonsense Lúdico surgiu nesse processo; explicar o que é o Nonsense Lúdico e como ele funciona enquanto ferramenta narrativa; aprofundar sobre quais foram e entender como ocorreram os reflexos do Nonsense Lúdico no desenvolvimento da minha poética de maneira prática.

Partiu-se da hipótese de que o Nonsense Lúdico pôde ser uma exímia ferramenta de auxílio no processo de desenvolvimento da minha poética por ele ser risonhamente antagônico à ansiedade que a paralizava. Enquanto a Fobia Social evita vorazmente a ridículo, o Nonsense Lúdico a incentiva e de maneira divertida. Isso poderia ter diminuído a minha seriedade em não cometer erros durante o meu processo de produção.

Na primeira sessão deste trabalho é feita uma introdução a definição de Fobia Social, uma análise dos efeitos dela na minha produção ao longo da minha trajetória artística, uma recapitulação de como se iniciou o processo de desenvolvimento da minha poética e a sua relação com o Nonsense Lúdico.

Na segunda sessão é definido o conceito e a função do Nonsense<sup>3</sup> dentro da sociedade, é apresentada e explicada a sua funcionalidade enquanto ferramenta narrativa, assim como os seus dispositivos enquanto ferramenta e como eles são capazes de gerar a ludicidade e, por fim, é exemplificado como o Nonsense Lúdico pode ser utilizado como ferramenta narrativa nas Artes Visuais.

Na terceira seção é analisado de quais formas o Nonsense Lúdico pôde se tornar uma ferramenta eficiente no enfrentamento da ansiedade social que restringia meu processo artístico e foi produzida uma obra como resultado prático dessa interferência e do consequente desenvolvimento da minha poética.

Ao final, conclui que os objetivos são atingidos e a pergunta respondida com a confirmação da hipótese, justificando a eficiência do Nonsense Lúdico enquanto uma ferramenta eficaz na amenização da rigidez imposta pela Fobia Social dentro da minha produção artística.

---

<sup>3</sup> Nessa pesquisa, a palavra Nonsense, iniciada em maiúsculo, se refere a ele enquanto conceito, fenômeno; quando iniciada em minúsculo, característica, adjetivo. O mesmo será aplicado para a palavra Sentido.

## 1 A Criança Dadaísta e a Adulta Eremita

Primeiramente, gostaria de esclarecer que este trabalho diz muito sobre mim, sobre minha intimidade. O que irei compartilhar são memórias que me são muito caras, que levaram muito tempo para serem compreendidas e mais tempo ainda para que eu conseguisse expô-las.

Dito isso, iniciarei essa pesquisa com um parágrafo pertencente ao memorial de uma outra pesquisa de minha autoria publicada anteriormente:

Lembro que aos 8 anos eu levava cenoura crua para o lanche da escola e comia ela igual ao Pernalonga. Um tempo depois, fiz amizade com o carro da família e o batizei de Oscar. Aos doze anos criei um diário onde conversei com mais três amigos imaginários (que depois viraram cinco) até os 15 anos. Em seguida, tive uma espiga de milho seco de estimação e, depois que ele “faleceu”, adotei um pirulito de açúcar em espiral gigante. Na adolescência também usava brincos de argolas tão absurdamente grandes que eles tocavam em meus ombros. Em meu quarto, no lugar de um porquinho, dispunha de um cofre que era uma vaca-ônibus. (GONZAGA, 2021, p. 9).

Escolhi revisitar esse parágrafo porque essas memórias me fazem lembrar de que a estranheza sempre fez parte de mim, assim como também me fazem perceber como o medo dos julgamentos externos afetaram esta característica profundamente. O medo da inadequação foi uma semente que cresceu e se enraizou em meu pensamento de tal forma que essa estranheza se escondeu com os anos, a ponto de eu nem sequer lembrar da sua existência. Fui de uma criança “estranha” e infeliz a uma adulta “normal” e infeliz.

Digo “infeliz” em ambas as fases pois desde sempre a única certeza que nunca oscilou em minha percepção é a da minha inadequação em tudo. O que ocorreu é que, com o tempo, isso avançou ao ponto de eu me dar conta que aos 22 anos de idade não existia mais nenhuma parte minha “verdadeira”. Eu havia me transformado por completo em um emaranhado de medos adquiridos das opressões que a minha própria mente me impunha. Essa é a realidade de quem possui Fobia Social.

De acordo com a American Psychiatric Association (2014), a Fobia Social se caracteriza pelo medo e ansiedade diante de situações em que se é exposto(a) à possível avaliação de terceiros; um medo não condizente com o nível da ameaça verdadeira apresentada. Alguns exemplos dessas situações são interações sociais, ser observado e situações que envolvam desempenho diante de outros. Simplificando, “situações sociais”.

O que digo a partir da minha vivência é que o indivíduo afetado pela Fobia Social atribui uma importância tão intensa para a opinião externa que, conseqüentemente, a

possibilidade do teor desta opinião ser negativa se torna aterrorizante. Isso ocorre devido às crenças irracionais, que são o cerne dos transtornos neuróticos (ELLIS, 1962 apud D'EL REY, PACINI, 2006). No caso da Fobia Social, a crença irracional é a de que a aprovação externa é mais importante do que a interna e que, portanto, o indivíduo afetado deve sempre performar perfeição em todas ou em determinadas situações sociais. A questão é que ao se deparar com a realidade de que não é possível ser sempre aprovado por todos, essas situações sociais passam a ser evitadas ou suportadas com muita dificuldade, ambos os casos gerando sofrimento considerável ou até mesmo prejuízo na vida social, profissional ou em outras áreas importantes da vida do indivíduo.

Eu aprofundo aqui que essa perda de qualidade de vida não é em decorrência apenas da evitação literal (deixar de ir em algum lugar ou de fazer algo), mas também das precauções e medidas de segurança adotadas para quando a situação social não pode ser literalmente evitada. Elas mudam de acordo com o contexto e com os tipos de situações temidas por cada indivíduo, mas são sempre focadas no “apagamento” próprio. Como diz o ditado, “Quem não é visto, não é lembrado.”.

Na minha experiência, como resultado da crença irracional de que tenho que ser aprovada por todos em todas as situações possíveis, desenvolvi a Fobia Social. Só que, para as situações sociais inevitáveis, acabei desenvolvendo como medida de segurança o perfeccionismo obsessivo<sup>4</sup>. Não tem como ser inadequado se você simplesmente se esconder dentro de si mesmo 90% do tempo e nos 10% restantes você ser tão perfeito que vão duvidar até de que você é humano. Isso obviamente afetou drasticamente todas as áreas da minha vida, incluindo a artística.

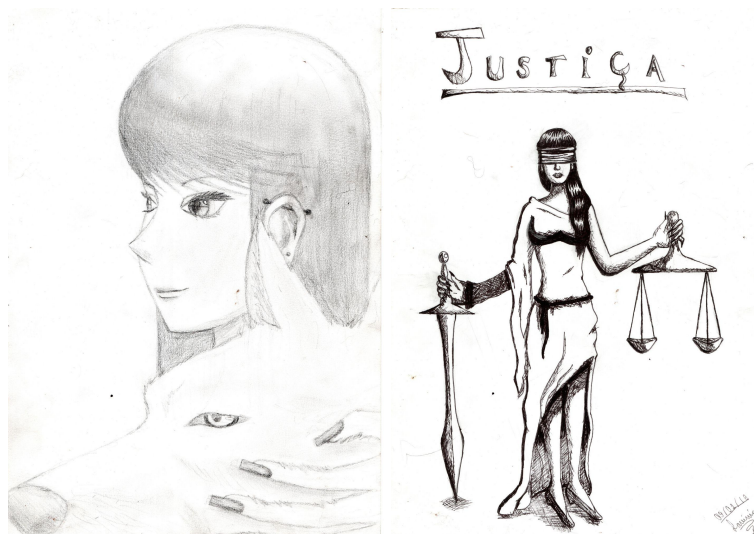
### **1.1 A interferência da Fobia Social na minha produção artística**

Eu sempre tive facilidade para o desenho, era a criança que se destacava nessa área desde os 4 anos de idade. Foi aos 12 anos que comecei realmente a estudar e a me dedicar para isso. Eu fazia desenhos realmente elaborados (dentro da minha capacidade), do esboço até a arte final (ilustração 1 e 2). Fazia uns 3 ou 4 por mês, e era literalmente a única coisa que eu fazia; até o perfeccionismo começar lentamente a afetar essa área da minha vida.

---

<sup>4</sup> A necessidade de realizar um objetivo da maneira mais perfeita possível é tão grande que se transforma em uma obsessão; a busca pela perfeição vira o foco principal, enquanto a realização do objetivo em si fica em segundo plano.

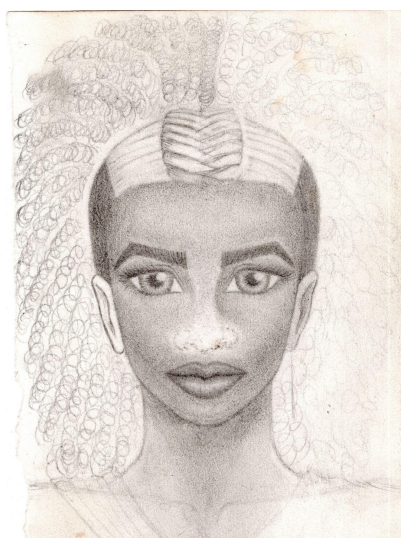
Ilustração 1: Lavínia Camargo, *Sem nome*, 2010, grafite sobre Canson, 30x21cm.  
Ilustração 2: Lavínia Camargo, *Sem nome*, 2010, nankin sobre Canson, 30x21cm.



Fonte: Arquivo pessoal.

Ao invés de avançar nos estudos e aceitar os erros e a velocidade da minha evolução técnica, eu comecei a persistir em consertar os mesmos erros. Apagava e refazia o que estava errado tantas vezes que o papel rasgava (ilustração 3). E como naquela época ferramentas digitais não eram tão acessíveis quanto hoje, não tinha como recuperar o desenho. Aos 14 anos o perfeccionismo piorou ao ponto de eu já não conseguir finalizar nada, porque “perdia” os desenhos ainda na fase do esboço. Desenhar não era mais prazeroso, mas sim um estresse.

Ilustração 3: Lavínia Camargo, *Sem nome*, 2014, grafite sobre Canson, 13x10cm.



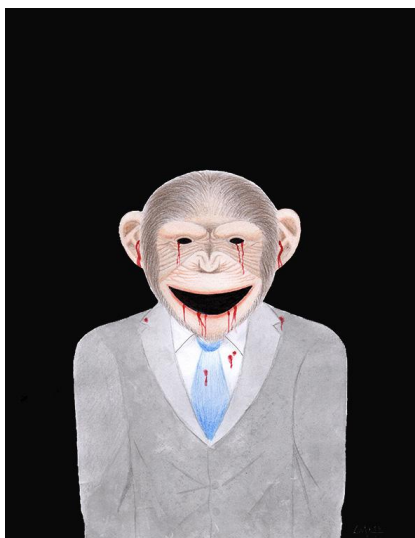
Fonte: Arquivo pessoal.

Quando eu estava no terceiro ano do Ensino Médio, aos 17 anos, alguns dos meus colegas decidiram fazer uma homenagem individual a cada um da nossa turma em comemoração ao final da nossa jornada. Foi assim: eles falavam das qualidades da pessoa e escolhiam uma palavra que a definia, explicando o porquê da escolha. Eu estava na mesma turma que eles desde a oitava série, e a minha palavra escolhida foi “cantora”.

Eu havia cantado algumas vezes (talvez 5?) em apresentações da escola. Mas eu nunca fui cantora, sempre foi apenas um hobby pra mim (e um bem ocasional, inclusive). Eu não fiquei chateada com a palavra que me foi escolhida, mas ela me deu uma crise existencial naquele momento. Eu sempre me enxerguei como desenhista até então, mas durante 4 anos os meus colegas tinham me visto cantar mais vezes do que me viram desenhar.

Dois anos depois, quando fiz a Certificação de Habilidade Específica para entrar no curso de Artes Visuais, na UnB, eu quase não tinha o que mostrar na apresentação do meu portfólio. Eu basicamente tive que fazer um do zero (a ilustração 4 foi um dos desenhos que eu fiz para o portfólio). Quando finalmente consegui entrar na UnB, aos 20 (em 2017), tive que fazer o curso lutando diariamente comigo mesma.

Ilustração 4: Lavinia Camargo, *Sem nome*, 2016, lápis de cera e aquarela sobre Canson, 30x21cm.



Fonte: Arquivo pessoal.

As disciplinas práticas exigiam, obviamente, muita prática e produção. O objetivo é exercitar e errar até aprender como acertar (muitas vezes o “acerto” sendo algo subjetivo). Mas a impressão é de que não consegui aproveitar a minha graduação, porque muitas vezes o medo do erro e do julgamento (interno e externo) me paralisaram. Era tão frustrante e

estressante fazer algo “imperfeito” que era melhor não fazer nada. Eu acabava fazendo apenas o mínimo exigido, sem me aventurar, sofrendo horrores na hora de expor.

Outro ponto a se observar é que foi durante a primeira graduação que a minha produção chegou ao ápice da sua rigidez (e isso em decorrência da minha Fobia Social ter chegado em seu ápice nessa época). Tentar alcançar a perfeição em um estilo de desenho específico (como na época da minha adolescência) não era mais o suficiente. Eu passei a buscar pela “mais perfeita entre as perfeições”: o hiper-realismo. Ou seja, deixei o meu objetivo ainda mais impossível e distante do que o meu nível técnico alcançava (ilustração 5), congelando de vez a minha produção por conta da enorme frustração que isso gerou.

Ilustração 5: Lavinia Camargo, *Sem nome*, 2017, grafite sobre Canson, 14x10cm.



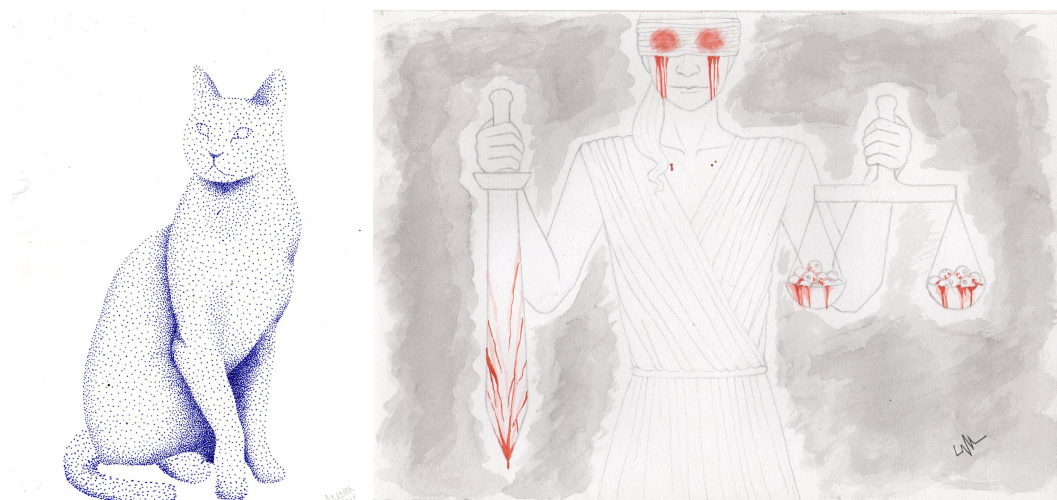
Fonte: Arquivo pessoal.

Já na minha poética, essa rigidez transpareceu na maneira como eu passei a acreditar que a única arte aceitável era a que tivesse algum “significado maior”. Tinha que ter alguma crítica política/social em forma de metáfora, senão era “rasa” ou só “bonita”. Quem estuda sobre arte sabe que, mesmo com as mais diversas opiniões sobre, ela não se limita a isso. Mas eu simplesmente não conseguia me desprender da ideia de que arte só tem qualidade quando “eleva o espírito”, e que isso só era possível por meio do hiper-realismo e de metáforas filosóficas. As ilustrações 6, 7, 8 e 9 são exemplos dos reflexos desse enrijecimento na minha produção dessa época.



Ilustração 6: Lavinia Camargo, *Sem nome*, 2017, caneta sobre Canson, 30x21cm.

Ilustração 7: Lavinia Camargo, *Sem nome*, 2017, grafite e aquarela sobre Canson, 21x30cm.



Fonte: Arquivo pessoal.

Ilustração 8: Lavinia Camargo, *Sem nome*, 2018, óleo sobre Canson, 24x16,5cm.

Ilustração 9: Lavinia Camargo, *Sem nome*, 2018, grafite e lápis de cera sobre Canson, 11x20,5cm.



Fonte: Arquivo pessoal.

No segundo semestre de 2018 eu iniciei a disciplina de Desenho 3, ministrada pela professora Teresa Cristina. Consegui ser mais produtiva, mas ainda com muita rigidez e com poucas experimentações. Em determinado ponto, a professora pediu que fizéssemos uma seleção da nossa produção prévia (à disciplina) e a trouxéssemos, para assim podermos começar a definir a nossa poética. Eu escolhi levar as produções que eu mais gostava (como por exemplo as ilustrações 10, 11, 12 e 13), mas sem pensar muito profundamente sobre o porquê. Quando os colegas as analisaram, apontaram que eu tinha uma inclinação ao humor, à

fantasia, ao lúdico e ao Nonsense. Foi a primeira vez que eu notei que talvez a minha arte não fosse o que eu mostrava, mas sim o que eu escondia.

Ilustração 10: Lavinia Camargo, *Sem nome*, 2018, Montagem, 21x21cm.

Ilustração 11: Lavinia Camargo, *Sem nome*, 2015, Biscuit e pelúcia.



Fonte: Arquivo pessoal.

Ilustração 12: Lavinia Camargo, *Sem nome*, 2018, Acrílico sobre Canson, 42x30cm.

Ilustração 13: Lavinia Camargo, *Sem nome*, 2017, Nankin e lápis de cera sobre Canson, 19x22cm.



Fonte: Arquivo pessoal.

Nesse mesmo semestre, também cursei a disciplina de Oficina de Fotografia, ministrada pela professora Denise Camargo. Foi o mesmo esquema. Não participava da aula e nem fazia tantas experimentações quanto podia e deveria. No entanto, daquela vez, me dediquei mais que o comum ao trabalho final. Desenvolvi ele a partir de uma memória de infância: eu procurava fadas no quintal da minha mãe com a minha irmã mais velha e a minha

prima. Fiz então uma série de fotografias tentando replicar o meu olhar infantil em busca das fadas (ilustração 14).

Ilustração 14: Lavinia Camargo, *Série Em busca das fadas*, 2018, fotografia, 10,5x13cm.



Fonte: Arquivo pessoal.

Apresentei ele no último dia de aula. Após ir embora, coincidentemente a professora Denise esbarrou comigo no corredor. Ela se sentou e perguntou se estava tudo bem, explicando o porque da pergunta: eu sempre estava sonolenta e dispersa na aula dela, sempre de casaco e gorro, como se estivesse sempre em fuga; Porém, naquele dia, eu havia apresentado um trabalho que não condizia com a “Lavinia” que se escondia, literal e metaforicamente, nas aulas dela. Resumidamente, ela demonstrou sua preocupação e concluiu dizendo que eu tinha muito mais potencial do que estava querendo mostrar.

O fato de eu viver reprimida era uma verdade que eu já sabia, mas que eu já havia normalizado; como um monstro diariamente debaixo da cama que eu já havia me acostumado a desejar boa noite. No entanto, quando minha professora, uma "estranha" totalmente distante da minha realidade, o enxergou com tanta facilidade, eu me lembrei do quanto ele era verdadeiramente nocivo e assustador.

Agradeço até hoje por ela não ter deixado eu passar despercebida pela disciplina dela, mesmo que eu tenha me esforçado muito para isso. Foi por conta dessa conversa que, naquela mesma semana, no último dia de aula de uma outra disciplina (que eu também estava cursando) que ocorreu uns dias depois, eu fiz algo que se tornou o ponto de virada.

A professora Lisa Minari, em Fundamentos da Educação Artística, teve como proposta os alunos administrarem uma oficina para a turma sobre algo do seu interesse. Mas o final do semestre chegou e eu não consegui pensar em nada; não tive a segurança que é necessária nem para conduzir uma turma inteira (pois eu teria que ser o centro das atenções) e nem para expor algo que eu gosto (porque meio que nada que pudesse me interessar iria interessar aos outros). Contudo, depois da conversa com a professora de fotografia, no último dia de aula eu escrevi e li esse texto para a turma:

Nesta segunda que passou, uma professora me iluminou como a muito tempo não ocorria. Depois disso, comecei a lembrar professores passados que de alguma forma deixaram uma marca bonita na minha vida e logo lembrei de uma memória específica. Quando eu estava no ensino médio, um professor de educação física totalmente diferente dos outros propôs uma atividade. Era para cada um dos alunos simultaneamente se levantarem e darem 30 abraços em pessoas diferentes.

Isso me marcou pois eu tenho muita dificuldade de me relacionar com as pessoas. Às vezes os outros têm a impressão de que pessoas introvertidas são antipáticas, mas na verdade eu sofro bastante com isso. Isso me impede de fazer muitas coisas. É como se a minha luz sempre estivesse ali mas sempre incapaz de iluminar o suficiente para ser notada. Naquele dia eu abracei pessoas que durante um ano inteiro eu nunca havia conversado e, pela primeira vez, eu senti que consegui alcançá-las. E mesmo que fossem pessoas totalmente diferentes de mim, que eu nunca conseguiria arranjar um assunto eu fiquei verdadeiramente feliz. Por alguns segundos, nossos brilhos foram visíveis uns aos outros.

E falando sobre “tocar” as pessoas de alguma forma, esse semestre vocês fizeram isso através das oficinas. Cada um mostrou sua luz. Mas eu não, porque fiquei totalmente perdida sobre o que fazer e acabou que eu não consegui pensar em nada que pudesse mostrar minha essência. Contudo, mesmo sendo muito difícil para eu criar coragem o suficiente para estar aqui na frente de vocês hoje, foi vendo vocês compartilharem os seus ganhos pelas trocas de interações que eu decidi que realmente não quero mais passar pela vida das pessoas como uma sombra.

Então, novamente na ausência de palavras, eu gostaria de propor como oficina a mesma atividade que a muito tempo me tocou e que espero que faça o mesmo com vocês: A de dar um abraço verdadeiro em cada ser presente nesta aula para que assim possamos enxergar as luzes uns dos outros ao menos uma única vez. (Gonzaga, 2018).

Felizmente, a reação da minha turma e da minha professora foi de acolhimento. Foi a prova de que eu realmente não preciso sentir tanto medo assim de ser imperfeita. A partir desse dia, eu comecei a entender que eu não era a pessoa “apagada” que achava que era, eu apenas estava escondida. Entendi que a minha timidez não poderia engolir tudo o que eu sou; ela era apenas um traço da minha personalidade e não podia controlar o meu corpo no meu lugar. Isso foi crucial para o meu processo artístico.

## 1.2 O início do desenvolvimento da minha poética

Eu busquei ajuda profissional um tempo depois, e foi quando fui diagnosticada oficialmente. Uma das recomendações foi fazer a Terapia Cognitiva Comportamental. Ela possui vários métodos para ser realizada, mas existem dois que, em conjunto, se aplicam perfeitamente na redução da interferência da Fobia Social dentro do meu processo artístico.

O primeiro é a Exposição, que é basicamente expor o paciente (de forma imaginária ou palpável) a situações que causam a ansiedade (D'EL REY, PACINI, 2006). No entanto, esse método só é eficaz se usado em prol da modificação das crenças irracionais e disfuncionais (GOUVEIA, 2000). Para que isso seja possível, é preciso associá-lo a três estratégias:

- prevenção da utilização de comportamentos de segurança durante a exposição;
- estratégias de intenção paradoxal que exponham o doente ao seu medo de avaliação negativa.
- estratégias que ajudem o doente a focar a atenção externamente e dificultem o foco de atenção em si mesmo. (GOUVEIA, 2000, p.292).

E uma das formas de implementar isso é justamente a Reconstrução Cognitiva. Esse método tem como objetivo desafiar as crenças irracionais/disfuncionais, e o modo de fazer isso é por meio da Exposição:

Segundo Beck, Emery e Greenberg (1985); Clark e Wells (1995); Lincoln e cols. (2003); Lucock e Salkovskis (1988) e Taylor e cols. (1997), basicamente as estratégias de reestruturação cognitiva objetivam ensinar ao paciente as seguintes modificações: observação e controle dos pensamentos irracionais e negativos; exame das evidências favoráveis e contrárias aos pensamentos distorcidos; e correção das interpretações tendenciosas por interpretações calcadas na realidade, o que geralmente resulta em redução sintomática da fobia social. (D'EL REY, PACINI, 2006, p. 272).

Assim dizendo, para tratar a Fobia Social eu teria que ir contra a minha lógica, passando por cima dos alertas da minha mente, para só então absorver as consequências e assim fazer meu cérebro entender que ele estava com o seu julgamento desregulado. Foi exatamente o que ocorreu anteriormente na disciplina de Fundamentos da Educação Artística: eu me expus e notei que o meu medo não era equivalente. Foi com base nisso que iniciei o resgate e legitimação da minha “estranheza” outrora escondida. Eu iria lentamente criar a coragem de ser e de produzir arte “ridícula”.

No semestre seguinte a esse ponto de virada, no primeiro de 2019, iniciei a disciplina Escultura 1, ministrada pelo professor Cesar Becker. Para o trabalho final, a escolha do tema e dos materiais eram livres, então decidi fazer algo sobre a minha Fobia Social. Eu queria externar a angústia que é viver com esse transtorno a partir da minha experiência, mesmo que de maneira simples e direta. Isso resultou na obra *Os eremitérios de um Eremita Social* (ilustração 15).

Ilustração 15: Lavínia Camargo, *Os eremitérios de um Eremita Social*, 2019, Concha e massa epoxi, 5x20x10cm.



Fonte: Arquivo pessoal.

Eu fiz uma metáfora a partir do Caranguejo Eremita. Um dos significados de Eremita é “Pessoa que evita o contato social; que tende a viver sozinho(a) e/ou buscar a solidão; ermitão.” (EREMITA, 2023). Logo, a origem do nome dessa espécie vem, provavelmente, do fato de esse caranguejo não possuir um exoesqueleto e precisar se apropriar de conchas abandonadas de moluscos para poder se proteger (CARANGUEJO-EREMITA, 2023); ele, assim como um eremita, precisa de um “eremitério” para se isolar (por proteção).

Correlacionando essas informações, é como se a pessoa com Fobia Social fosse um Caranguejo Eremita e os comportamentos de segurança adotados por ela fossem a sua concha, seu eremitério. O nome “eremita social” se refere a pessoas com Fobia Social com a minha vivência: um “eremita” que, por diversas razões, permanece contraditoriamente inserido na sociedade; já que a pessoa não pode se isolar fisicamente, ela se isola dentro de si mesma.

A partir dessa metáfora eu fiz um mostruário de conchas, como se fossem de um mesmo “eremita social”, da mais antiga até a mais recente. Elaborei que com o passar do tempo elas diminuem de tamanho, vão perdendo as cores e criam mais espinhos. É uma

representação do desenvolvimento da Fobia Social, da escalada da ansiedade e, conseqüentemente, do comportamento evitativo: para interagir socialmente cada vez menos é preciso se esconder cada vez mais. Com o tempo, você se esconde tanto que some ao ponto de você mesmo não se encontrar mais. Esse é o significado da última concha.

No segundo semestre de 2019, iniciei a disciplina Materiais em Arte 2, ministrada pela professora Lynn Carone. Eu consegui fazer mais experimentações, saindo um pouco da zona de conforto. Já tinha avançado mais no desenvolvimento da minha poética, tendo o Nonsense como foco pela primeira vez (ainda que apenas como um esboço até aquele momento). O meu trabalho final foi a primeira obra inteiramente nonsense que eu consegui produzir. A obra *Fozzo, a geladeira* (ilustração 16) foi idealizada como um pequeno álbum de fotografias da infância nonsense de Fozzo, uma mini-geladeira rosa de brinquedo.

Ilustração 16: Lavinia Camargo, *Série Fozzo, a geladeira*, 2019, Montagem, vários tamanhos.



Fonte: Arquivo pessoal.

Foi durante a disciplina Ateliê 1, ministrada pela professora Teresa Cristina no primeiro semestre de 2020, que eu iniciei de fato a minha pesquisa acadêmica sobre o Nonsense. Sem saber ainda por onde começar, pesquisei sobre Dadaísmo e Kafka. Contudo, eu permanecia imersa naquele perfeccionismo limitante, tanto que as experimentações que apresentei no trabalho final não eram de fato nonsenses (ilustrações 17 e 18), já que todas ainda continham as metáforas “obrigatórias”. Outro ponto a se observar é que naquele momento também acabei por não gostar muito do Nonsense das Artes Visuais por ele ser “melancólico” demais.

Ilustração 17: Lavinia Camargo, *A família brasileira: Onde essa peça se começa?*, 2020, Escultura, 17x14x14cm.

Ilustração 18: Lavinia Camargo, *O apagador*, 2020, Escultura, 4x6x6cm



Fonte: Arquivo pessoal.

Foi durante a pesquisa do meu primeiro TCC<sup>5</sup>, *Uma briófitas, uma fada, uma pipoca e o menor sapo do mundo: O Nonsense em sala de aula* (2021), que eu encontrei o que procurava. Eu desviei o foco das Artes Visuais e fui para a Literatura; mais especificamente, a literatura nonsense infanto juvenil. Foi nela que eu me deparei com um conceito que se encaixava no que eu tinha visto na minha produção em Desenho 3: um Nonsense risível justamente por ser gratuito e ridículo. Baseada nesses estudos, intitulei esse tipo como Nonsense Lúdico.

Ironicamente, esse conceito é o total oposto da produção que eu mostrei ao longo dos anos, mas é idêntico a produção que eu sempre escondi. Foi como se eu tivesse começado a resgatar os pedacinhos da minha poética lá na disciplina Oficina de Fotografia e agora tivesse finalmente conseguido conectar todas as partes.

---

<sup>5</sup> Trabalho de conclusão de curso de Artes Visuais, habilitação em Licenciatura.



## 2 O Nonsense

Mas o que é o Nonsense? Defini-lo apenas como “ilógico” é equivocado, pois é uma meia verdade; seu conteúdo é ilógico, mas a sua “função” e o seu funcionamento não. Para entender isso, irei revisitar minha pesquisa anterior:

[...] é importante esclarecer previamente o que é o sentido: tudo aquilo que é aceito normalmente como “[...] a **verdade** institucional de um determinado código político e moral de valores, dentro de uma dada cultura.” (VASCONCELOS, 2020, p. 39, grifo da autora). [...].

Parte-se da premissa de que o nonsense é uma negação do sentido (BASTOS, 1996). Em toda negação está implícita uma afirmação; se algo não faz sentido automaticamente significa que há algo que faz e vice-versa. Assim, ambos sentido e nonsense confirmam suas existências ao surgirem a partir dos limites um do outro; além de coexistirem no mesmo plano, eles possuem uma relação de interdependência. Contudo, é importante salientar de que negação não é o mesmo que inversão. O nonsense obrigatoriamente implica a existência de um sentido, mas não necessariamente fica subentendido qual é. (GONZAGA, 2021, p. 15).

Esse é o primeiro entendimento que se pode ter sobre: “[...] o nonsense e o sentido são paralelos, em uma situação de equilíbrio onde um depende igualmente do outro.” (GONZAGA, 2021, p. 16). Todavia, irei desenvolver melhor essa constatação. A partir da definição de Sentido de Vasconcelos (2020) e da colocação de Bastos (1996) sobre o Nonsense, pode-se inferir que ambos administram a *Moral*.

A *Moral* nada mais é que “Preceitos e regras estabelecidos e admitidos por uma sociedade que regulam o comportamento das pessoas que fazem parte dessa sociedade.” (MORAL, 2023). Logo, está inserido nela o Sentido, que acopla tudo que é certo (a verdade institucional), e o Nonsense, que acopla tudo o que é errado (a negação dessa verdade).

Ao analisarmos brevemente a história de qualquer sociedade nas décadas anteriores, é possível notar que a *Moral* é constantemente elaborada pelas eternas demandas da sociedade, que surgem devido à constante mudança de contexto histórico-cultural e, em sequência, dos seus valores morais. Pode-se dizer, em uma analogia, que ela é elaborada sempre em encruzilhadas.

Sempre que uma nova encruzilhada surge, ela não possui nem Sentido e nem Nonsense (mesmo que possua caminhos já conhecidos, ela própria não era conhecida e, conseqüentemente, as alternativas dela ainda não teriam sido analisadas a partir do seu contexto). Após a análise dos caminhos, um deles (ou até mais) é escolhido para ser o certo dessa encruzilhada. Os restantes se tornam os caminhos errados. Por exemplo, o limite entre

liberdade e censura na internet é uma encruzilhada recente que tomou destaque no Brasil nos últimos tempos devido a busca de uma solução para o crescente problema da propagação de fake news por meio da internet (HAJE, 2023).

Contudo, a constante demanda da sociedade não apenas gera novas encruzilhadas, mas também altera a análise das já conhecidas. Um novo caminho pode surgir nelas e se tornar o certo; um caminho anteriormente certo pode se tornar errado; um caminho anteriormente errado pode se tornar o certo. Com a mudança de contexto histórico, os valores outrora usados em uma encruzilhada podem vir a mudar. Um exemplo seria o hábito de fumar. Antes até as crianças podiam fumar, hoje em dia nem os adultos devem (VARELLA, 2020), como pode ser observado nas propagandas das ilustrações 19 e 20.

Ilustração 19: Propaganda de 1956 do cigarro Philip Morris, direcionada às mães fumantes.

Ilustração 20: “Propagandas” de cigarro nacionais direcionadas à gestantes atualmente.



Fonte: Site do jornal Estadão<sup>6</sup>

Fonte: Site da Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz)<sup>7</sup>.

Ou seja, a Moral está em constante mudança pois, apesar de ambos, Sentido e Nonsense, serem conceitos imutáveis, os seus conteúdos não o são. Eles estão constantemente transitando entre si, a depender dos valores morais da sociedade, que por sua vez dependem do contexto histórico-cultural.

<sup>6</sup>Disponível em:

<<https://fotos.estadao.com.br/fotos/cidades,propagandas-antigas-de-cigarro-estimulavam-o-vicio,185405#>>.

Acesso em: 16 jul. 2023.

<sup>7</sup>Disponível em: <<http://www.fiocruz.br/biosseguranca/Bis/infantil/tabagismo.htm>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

Com a explicação do que é o Nonsense e qual a sua função, podemos começar a entender sobre como ele funciona, como gera a confusão:

Essa negação está relacionada ao que Tigges (1988) definiu como a principal característica desse fenômeno: a “tensão não resolvida”. Essa tensão é o equilíbrio entre a presença e a ausência de significado; **o nonsense permite que o sentido se inicie e simultaneamente o nega**. E ela nunca se resolve por que essa quebra de expectativa é a base desse fenômeno: a tensão permanece enquanto o nonsense existir.

E ele consegue existir por meio de dois fatores. O primeiro é que quando algo se apresenta em seu sentido completo para o observador, não há alternativas de interpretações que não aquela que está óbvia. Já no contrário, as peças faltantes ou até mesmo excedentes, abrem um leque de variáveis. “Não há significado ou interpretação fixa e única, mas uma proliferação de estruturas parciais variadamente ambíguas.” (LECERCLE, 2002, p. 24, tradução nossa)<sup>8</sup>, ou seja, **a incerteza do nonsense é o que o permite a fomentação das hipóteses e, portanto, as expectativas**.

Já o segundo fator é tanto o que inicia quanto o que dá prosseguimento a esse processo de fomentação. De acordo com Lecerle (2002), as pessoas possuem uma necessidade natural em procurar e encontrar algum sentido assim que se deparam com algo novo. **O nonsense se aproveita disso e frustra constantemente as expectativas geradas por essa necessidade exatamente com a intenção de estimulá-la cada vez mais**, mantendo esse ciclo até o seu “fim” ou até o observador se cansar. (GONZAGA, 2021, p. 15-16, grifo nosso).

Só que antes de refletir sobre essas informações, há algo que eu não levei em consideração na pesquisa anterior. Não existe apenas o Nonsense proposital, que é o foco nos parágrafos citados, usado conscientemente por alguém, o executor, como ferramenta narrativa diante de um observador; o Nonsense pode ser acidental, natural. Dito isso, irei neste momento reformular as partes grifadas (em ordem):

- Não é que o Nonsense obrigatoriamente permite que o Sentido se inicie só para negá-lo; é o observador que, como dito por Lecerle (2002), tenta iniciar o Sentido em qualquer situação com a qual se depara. O Nonsense não se disfarça propositalmente: ou é o observador (na busca do Sentido) quem faz isso automaticamente ou é o executor (sendo consciente da busca do observador) quem o faz.
- Aqui explico mais detalhadamente: o observador não fica confuso só quando procura Sentido em meio ao Nonsense sem saber; mesmo quando o Nonsense é finalmente identificado, o observador permanece confuso pois o conteúdo dele sempre será indecifrável.
- Por último, não é que o Nonsense se aproveita da busca por Sentido do observador para permanecer por mais tempo, é o executor quem faz isso (e mais especificamente

---

<sup>8</sup> No original: “There is no fixed and unique meaning or interpretation, but a proliferation of variously ambiguous partial structures.”.

em obras/produções longas, como na literatura e no audiovisual). Do contrário, o Nonsense só irá permanecer por “culpa” do observador mesmo, que insiste em tentar entendê-lo.

Explicados o conceito e o funcionamento do Nonsense, prosseguiremos para os efeitos “extras” que podem o acompanhar:

O nonsense, de modo simplificado, é o discurso ou mecanismo que inverte a lógica vigente do mundo ao qual se está situado. Ele “liga-se ao excêntrico e ao marginal, assim como se liga à **razão imatura da criança** e à **des-razão céptica** (sic) **ou eufórica do louco e do sábio.**” (VASCONCELOS, 2019, p. 33, grifo nosso). Ou seja, dependendo de como ele é inserido e trabalhado, pode despertar as mais diversas reações. Tanto o medo, a repulsa, e o desamparo quanto a alegria, a diversão e a leveza.

[...] Franz Kafka (1883-1924), na literatura, o usava para gerar o incômodo e o desamparo (BLUME, 2004). No entretenimento, como os desenhos animados e os memes<sup>9</sup>, ele é usado como artifício para gerar o humor e o lúdico. (GONZAGA, 2021, p. 14).

Ilustração 21: Personagens do desenho animado *O incrível mundo de Gumball* (2011).

Ilustração 22: Ilustração de *A Metamorfose* (1915), de Franz Kafka. Autor desconhecido, “s.d.”.



Fonte: (GONZAGA, 2021, p.21).

Fonte: Blog Vá se for ler.<sup>10</sup>

Com isso é possível entender que o Nonsense possui variantes: ele causa obrigatoriamente confusão e estranheza, mas por quais meios é variável, como é visível nos exemplos das ilustrações 21 e 22. Isso faz com que a quebra de expectativa advinda da

<sup>9</sup> “Imagem, vídeo, frase, expressão, parte de um texto etc., copiada e compartilhada rapidamente e através da Internet, por um grande número de pessoas, geralmente com um teor satírico, humorístico ou para zoar uma situação ou pessoa.” (MEME, 2021).

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://vaseforler.blogspot.com/2013/07/kafka-e-metamorfose-era-uma-barata.html>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

“erroneidade” dele seja capaz também de causar incômodo, nojo, desamparo, medo; alegria, graça, diversão, etc. O Nonsense pode fazer isso despreziosamente ou propositalmente, quando manipulado.

Em suma, o Nonsense é um dos administradores da Moral, sendo responsável por tudo que é “errado”; seu conteúdo está em constante rodízio com o do Sentido; a “[...] tensão não resolvida é o que o caracteriza como tal, que ocorre por meio de uma constante formulação de hipóteses e quebra das expectativas motivadas pela necessidade de entender.” (GONZAGA, 2021, p. 16); e, por fim, pode gerar outras reações associadas à confusão.

## 2.2 O Nonsense como ferramenta narrativa

Como apontei anteriormente, o Nonsense pode ser proposital. Porém, durante muito tempo ele foi desprezado, visto como um fenômeno obsoleto (como se apenas o Sentido, o “certo”, importasse). Isso só mudou depois da sua primeira aparição intencional<sup>11</sup> (que foi também a primeira aparição da sua variante lúdica):

De acordo com Silva (2009), a literatura infantil, desde o seu surgimento no século XVII até o século XIX, era caracterizada pelo tom didático e moralista. [...] Na era Vitoriana, isso ficou ainda mais acentuado.

Uma vez que o medo e a resistência a mudanças junto ao forte “perigo” do enfraquecimento da religião se instauraram, elas provocaram uma série de reações defensivas. Morais (1999) expressa que as “virtudes vitorianas” se tornaram uma forma de conservar e proteger a sociedade inglesa. Elas eram basicamente todas vinculadas à postura moral, firmadas em dogmas religiosos e em um puritanismo obsessivo que marcou a época.

Somando isso às ideias desenvolvidas no século anterior por Jean-Jacques Rousseau sobre o conceito de infância e a importância da educação, surgiu a necessidade de guiar principalmente as crianças em direção a essas virtudes. E isso ocorria com rigidez e disciplina por meio da leitura de livros que alertavam sobre as consequências de más ações; o universo infantil era regido unicamente pelo medo da punição (MORAIS, op. cit.).

[...]E foi nesse cenário que Edward Lear lançou o primeiro livro a ter como objetivo apenas entreter as crianças.

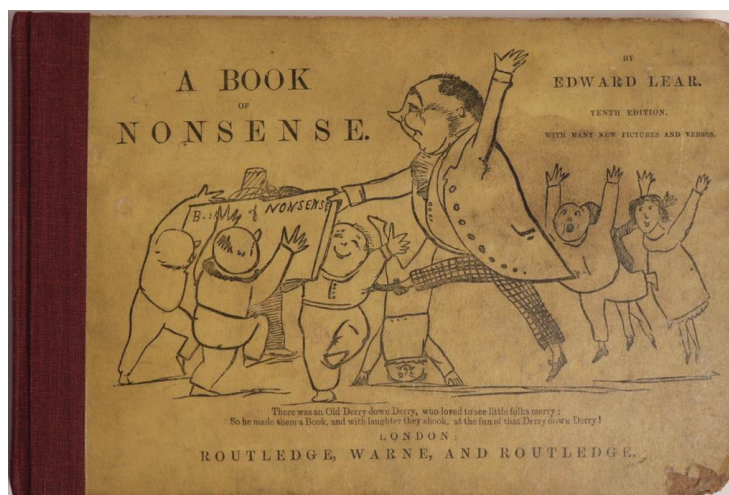
A obra *Book of Nonsense*, publicada em 1846 na Inglaterra, foi também o primeiro livro inteiramente nonsense da história (TIGGES, 1988). A obra é uma coletânea de *limericks*<sup>12</sup>, cada um com uma história diferente. Os temas eram variados, sempre com um personagem principal que passava por algum ocorrido cômico e absurdo. As ações exageradas praticadas pelos personagens somando a maneira pela qual são banalizadas pelo texto enfatizam o efeito nonsense e o seu carácter “idiota” (PEREIRA, 2015). A obra também é ilustrada, o que realça ainda mais o absurdo, o lúdico e o humor.

<sup>11</sup> Esse fato se refere ao surgimento do Nonsense na Idade Contemporânea. A pesquisa não se aprofundou sobre a existência ou não existência desse conceito em outras eras.

<sup>12</sup> Poemas de uma estrofe, de apenas cinco versos (LIMA, 2016).

Em resumo, a obra de Lear não possuía nenhum conhecimento científico e nenhuma moral. Quando publicada, zombava de ambos os pólos dominantes daquele período. [...]. (GONZAGA, 2021, P. 16- 17).

Ilustração 23: Capa da edição de 1863 do livro *A Book of Nonsense*.



Fonte: (GONZAGA, 2021, p.17).

Como pode ser observado, Lear foi o primeiro a usar o Nonsense como ferramenta narrativa (ilustração 22). E isso só ocorreu porque o Sentido da sociedade inglesa naquele contexto histórico tornou a Moral rígida demais. Para Bastos: “[...] estabelecer o *nonsense* na verdade é ir contra o sentido rigoroso que pudesse talvez haver. É fazer desaparecer a coerência. Mas é, ao mesmo tempo, instituir uma outra ordem, uma outra coerência: a da brincadeira. Ou a da transgressão.” (1996, p. 11, apud GONZAGA, 2021, p. 14). O Nonsense literário surgiu como um protesto pela liberdade.

Isso se repetiu com o uso do Nonsense nas Artes Visuais. Mais especificamente, por meio do movimento Dadaísta e seu repúdio à lógica burguesa europeia do início do século XX (NUNES, 2011). As principais críticas eram à arte-mercadoria<sup>13</sup> e à Primeira Guerra Mundial, esta última sendo o estopim; diante de todos os horrores que ela trouxe, era impossível conceber que o mundo enxergasse qualquer tipo de sentido em algo tão terrível.

Dada não somente plantou a semente da dúvida, desconfiando de todas as aparências, de todas as máscaras sérias e demasiadamente morais, como também, pelo niilismo contido em suas manifestações iconoclastas, admitiu que tudo, afinal, poderia ser uma enorme farsa oculta pela cortina de um verbalismo gerador de belas superfícies, mas, no fundo, privadas de qualquer conteúdo suficientemente legítimo

<sup>13</sup> “O ideal burguês do artista e as instituições ligadas ao mercado artístico são rejeitados e classificados como uma farsa. Trata-se da proclamação de que a Arte tornou-se um negócio útil, lucrativo e produzido em série em grandes laboratórios de criações formais.” (NUNES, 2011, p.33).

para preencher a sensação de vacuidade existencial vivido pelas culturas dos países industrializados. Vivendo sob o peso das transformações sociais ocorridas após a Primeira Guerra Mundial, assumiram o niilismo e o riso como sua última chance de sobrevivência. (NUNES, 2011, p. 33).

Isso pode ser observado em uma das obras mais famosas do movimento, senão a mais: *Fonte*, concebida em 1917 por Marcel Duchamp (ilustração 24). Simplesmente um mictório já pronto (e não criado por ele) dentro de uma galeria de arte, mesmo lugar que apenas pinturas e esculturas realizadas com técnicas e materiais tradicionais ocupavam. Uma das intenções foi questionar a contradição de a assinatura do artista ser mais valiosa que a própria obra e invalidar o princípio burguês de que o artista cria obras de arte únicas (NUNES, 2011).

Ilustração 24: Marcel Duchamp, *Fonte*, Escultura, 1917.



Fonte: Site História das Artes<sup>14</sup>

Podemos observar um padrão: em ambos os casos que o Nonsense apareceu premeditadamente pela primeira vez foi justamente para exercer sua função: regular a Moral. Pode-se inferir a partir disso que da mesma forma que o Sentido surge para organizar a sociedade quando ela se encontra caótica (nonsense) demais, quando o Sentido a enrigesse em demasia, é o Nonsense que a flexibiliza. Quando um se esquece que seu conteúdo não é fixo (como visto no capítulo anterior), o outro pode e deve surgir para lembrá-lo disso.

Uma vez que o Nonsense é utilizado dessa forma, o observador é colocado em uma encruzilhada onde só existem caminhos errados, às vezes até sem ele saber disso. E quanto mais um caminho errado for “vendido” como certo, mais forte será o efeito nonsense (confusão), pois maior será a quebra de expectativa do observador. No entanto, como isso será

---

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/fonte-marcel-duchamp/>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

feito e com qual propósito (qual Sentido que precisa ser flexibilizado e porquê) dependerá do contexto, do suporte escolhido e da intenção do executor.

### 2.3 Os principais dispositivos do Nonsense e como eles podem gerar a ludicidade

Como vimos anteriormente, o Nonsense pode se desenvolver de maneiras variadas, desencadeando diversas reações entrelaçadas à confusão. O Nonsense Lúdico é a variante que confunde o observador de maneira divertida e engraçada:

Para Teixeira (1995, apud SANTOS, 2019), o lúdico é caracterizado pelo prazer e pelo esforço espontâneo. Ele é capaz de envolver intensa e completamente o indivíduo, o que gera entusiasmo. Esse envolvimento emocional que ele gera o torna uma atividade de grande teor motivacional, que provoca euforia. É daí que surge o prazer que a ludicidade causa; apesar dela não gerar o interesse do indivíduo, ela o potencializa e canaliza as energias em um esforço pleno para a realização de um objetivo. (GONZAGA, 2021, p. 37).

Em suma, o Nonsense Lúdico é a variante que faz naturalmente com o que o observador queira manter a Tensão Não-Resolvida<sup>15</sup>. A quebra de expectativa aqui não é agonizante, mas prazerosa. E isso ocorre por meio dos principais dispositivos do Nonsense, que já apresentei na minha pesquisa em 2021 com base nos estudos de Tigges (1988) sobre a literatura nonsense. Irei agora lembrar quais são e como são usados pelo Nonsense Lúdico enquanto ferramenta narrativa:

O autor expõe que os dispositivos mais utilizados pelo texto nonsense para gerar a tensão são a **inversão**, a **incongruência** e a **simultaneidade**. O primeiro, a inversão (espelhamento), atua em um mundo “de pernas para o ar”, onde causa e efeito podem ser invertidos ou revertidos. Como quando a personagem Duquesa de *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* está na cozinha acalentando um bebe, sendo ela uma nobre e essa a tarefa de uma ama ou serva, ocorrendo assim uma inversão social. (LIMA, 2016).

O segundo, a incongruência (imprecisão ou mistura), ocorre quando elementos díspares não são espelhados o suficiente ou contrastados como o inverso ou a negação do outro, o que faz com que eles fluam uns para os outros sem se sobreporem. Obviamente a intenção não é criar um enigma solucionável (STEWART, 1978 apud TIGGES, 1988); no nonsense, a imprecisão surge e se mantém.

Tigges (1988) cita como exemplo uma cena de *Alice*, onde um bebê aparentemente se transforma em um porco, mas a construção da cena não deixa claro se já não se tratava de um porco desde o início. Pode-se deduzir que as criações de objetos e seres desse gênero também são exemplos de incongruência. Como a “botânica” de Lear, onde existe, por exemplo, a *Enkoopia Chickabiddia*, uma planta que é uma gaiola com uma galinha e vários pintinhos em volta (LEAR,

---

<sup>15</sup> Conceito apresentado anteriormente na citação da página 27.



2008). Ou o bolo em *Alice* que faz quem o come aumentar de tamanho (CARROLL, 2015a).

O terceiro, a simultaneidade, é o recurso mais forte desse gênero literário para Tiggges (1988), pois a tensão entre elementos díspares fica mais visível. Isso ocorre quando um conjunto de objetos ou seres de esferas incompatíveis entre si são trazidos juntos em uma esfera que é incompatível com eles. Um forte exemplo disso é o “elenco” de personagens da animação *O Incrível Mundo de Gumball* (2011). Dentre os colegas de classe do protagonista Gumball (um gato), há um peixe, uma flor, um robô, um dinossauro, um cacto, um balão, uma nuvem, um espírito, uma torrada, uma banana e uma batata.

Tiggges (1988) também adiciona que o **trocadilho** e o **neologismo** são formas de simultaneidade. O neologismo é uma palavra criada para designar um novo significado ou evento. No nonsense elas surgem com frequência para designar seres, objetos ou eventos que não existem na realidade. Um exemplo famoso é *Jabberwocky* (na tradução mais conhecida em português, *Jaguadarte*) (CARROLL, 2015b), nome de um monstro em *Alice Através do Espelho* (2015). Também é muito comum usar uma palavra existente atribuindo um significado que nada tem a ver com o seu significado original.

Sobre os trocadilhos, Hammond e Hughes (1978, apud TIGGES, 1988) definem que eles são sentenças ambíguas criadas a partir da semelhança sonora entre duas palavras diferentes. Há também o entendimento de que o trocadilho é uma “metáfora morta”. As “vivas” possuem plurivalência conotativa<sup>16</sup>, já as “mortas” possuem plurivalência denotativa<sup>17</sup> (LANDHEER, 1984 apud TIGGES, 1988). Isso ocorre em trocadilhos feitos com uma palavra que possui mais de um significado.

[...]

O segundo elemento desse gênero citado por Tiggges (1988), a **falta de envolvimento emocional**, é proposital. Pelas emoções serem subjetivas (ou seja, cada um as sente de maneiras distintas), o autor do texto acaba por perder controle do mesmo, pois diversas interpretações podem surgir. Ironicamente, para que seja gerada a tensão do nonsense, é necessário que os elementos possam ser controlados (SEWELL, 2015, apud LIMA, 2016).

Lima (2016) explica que para que isso ocorra, ou o conteúdo deve ser passado de forma a não ser entendido por completo ou então uma ação que possa despertar emoção deve ser repetida tantas vezes que perde o sentido, tornando-se banal. O exemplo que ela cita é a icônica frase da Rainha Vermelha, “Cortem-lhe as cabeças!”. O que inicialmente pode gerar horror, depois de tanto ser repetido sem trazer consequências, passa a ser normalizado. (GONZAGA, 2021, p. 19 e seg., grifo nosso).

Essa última, em específico, é a característica que transforma o Nonsense, principalmente o Lúdico, em uma faca de dois gumes. Dependendo da forma como é trabalhado, ele pode acabar banalizando temas não apenas imorais como inconstitucionais. Eu citei em 2021 como a violência nonsense, que utiliza essa “repetição inconsequente” e que foi propagada pelas animações do século passado, quase se extinguiu nas produções infantis atuais. Porém, ela se acentuou extraordinariamente nas produções adultas. Um exemplo famoso é a animação *Os Simpsons*, de 1989 (ilustração 25). Com a crescente popularidade desse recurso, é preciso saber trabalhar muito bem o Nonsense Lúdico para que o humor nessas situações venha em razão da flexibilização da Moral e não da degeneração dela.

<sup>16</sup> Propriedade de apresentar vários significados figurados.

<sup>17</sup> Propriedade de apresentar vários significados literais.

Ilustração 25: Um acontecimento frequente em *Os Simpsons* é o protagonista enforcar o próprio filho.



Fonte: Site Gauchazh<sup>18</sup>

Prosseguindo, terminada a apresentação e a explicação dos dispositivos do Nonsense, existe ainda uma característica que é específica do Nonsense Lúdico:

O último elemento citado por Tiggés (1986), a **apresentação lúdica**, é a forma como esse conjunto de elementos são estruturados. Como pode ser percebido ao analisá-los, eles possuem grande propensão para gerar a ludicidade e o humor. Essa literatura, em sua maioria, os utiliza frequentemente com essa intenção. Principalmente na infanto-juvenil, que possui sobretudo a intenção de entreter.

Porém, o nonsense não faz uso de piadas, pois elas possuem um ponto (TIGGES, 1988). A graça dele surge justamente da falta desse ponto; ela ocorre por meio da característica que pode ser observada em todos os elementos citados até aqui: a quebra de expectativa. [...].

[...]

Um diferencial do humor por quebra de expectativa nesse gênero citado por Tiggés (1988) é que a expectativa que será frustrada é frustrada. Não é possível nem mesmo se acostumar com um padrão de quebra, o que às vezes ocorre em outras formas de entretenimento; a única coisa previsível é de que não há previsões. [...]. (GONZAGA, 2021, p. 23 e seg., grifo nosso).

À medida que o Nonsense Lúdico foi se espalhando para outras mídias, mesmo que cada uma tenha suas especificidades, os dispositivos nonsense obrigatoriamente estão presentes. O que muda é como o executor vai elaborar a Apresentação Lúdica, que varia de acordo com o seu objetivo, suporte e público alvo. Ou seja, a “quantidade” que cada dispositivo é usado e como eles são organizados em cada obra é variável. Mas o objetivo é sempre gerar o humor de “quebra de expectativa da quebra de expectativa”.

<sup>18</sup> Disponível em:

<<https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/tv/noticia/2018/08/dia-dos-pais-15-licoos-de-homer-simpson-para-nao-fazer-com-os-filhos-cjkoc6ph000jm01qkhbgeafy2.html>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

## 2.4 O Nonsense Lúdico como ferramenta narrativa nas Artes Visuais

O dadaísmo foi o responsável por inserir o humor, o Nonsense e o humor nonsense nas Artes Visuais. Como visto anteriormente, a realidade se tornou tão terrível, tão inconcebível, que a única outra alternativa além de sucumbir é rir: “Note-se que se cultiva a destruição pela destruição e se usa, como arma de combate, a sátira, a galhofa. Não se leva nada a sério. O dadaísmo ri-se de tudo.” (TRINGALI, 1990, p. 29).

No entanto, no dadaísmo o Nonsense surge de uma incredulidade trágica, o que não ocorre no Nonsense Lúdico; se no primeiro o riso vem como uma última alternativa, do desespero, no segundo ele vem como a única alternativa, da brincadeira.

O Nonsense Lúdico passou a ser implementado nas Artes Visuais após a sua popularização na cultura popular (tendo os desenhos animados como principais agentes). Selecionei a seguir alguns artistas contemporâneos que fazem uso dos seus dispositivos em suas produções para exemplificar como isso ocorre.

Laurent Craste (1968) explora a incongruência e a violência nonsense em seus vasos de porcelana (ilustrações 26 e 27). É quase como se eles se tornassem personagens dos desenhos animados de antigamente, como *Tom e Jerry* e os *Looney Tunes*. A ludicidade nonsense acontece quando os vasos são antropomorfizados: eles não apenas são capazes de serem agredidos (porque alguém agrediria um vaso de porcelana?) como também sofrem as consequências como se de fato fossem seres vivos.

Ilustração 26: Laurent Craste, *Série Abuso: Iconocraste au bat I*, 2010, porcelana.

Ilustração 27: Laurent Craste, *Série Abuso: Écrasement I version crottée*, 2009/2013, porcelana.



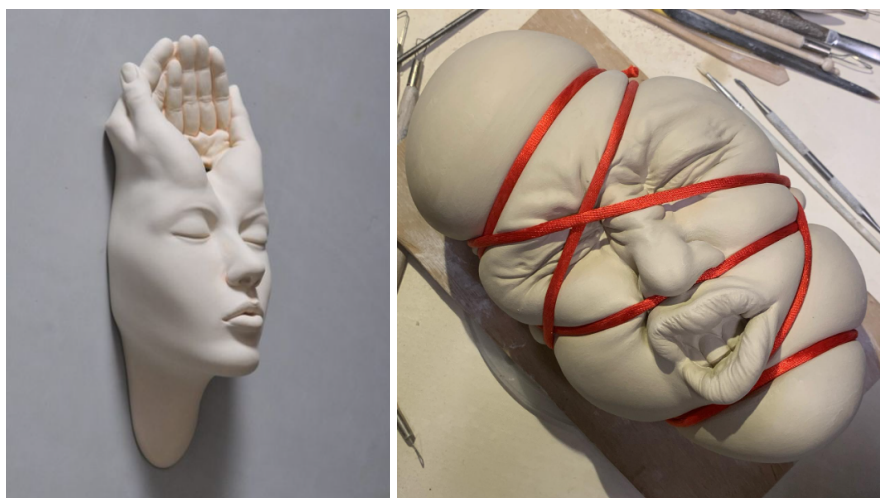
Fonte: Site oficial do artista Laurent Craste.<sup>19</sup>

<sup>19</sup> Disponível em: <<https://www.laurentcraste.com/abuses>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

Johnson Tsang (1960) produz uma série de esculturas surrealistas, quase sempre envolvendo a figura do rosto humano e uma clara inclinação ao humor (ilustrações 28 e 29). O que eu mais aprecio é o seu exímio uso da Incongruência. O caminho da “aleatoriedade”, ironicamente, não é simples. Como observei antes, quando não se tem coordenadas exatas para seguir, literalmente tudo é possível. Isso pode gerar resultados tão extraordinários quanto medíocres.

Ilustração 28: Johnson Tsang, *Open Mind III*, 2013, porcelana.

Ilustração 29: Johnson Tsang, *Blockade Line*, 2020, porcelana.



Fonte: Perfil do artista Johnson Tsang no *Instagram*.<sup>2021</sup>

Tatsuya Tanaka (1981) é um artista que faz uma releitura de objetos cotidianos a partir da perspectiva de uma escala em miniatura (ilustrações 30 e 31). Além da Inversão (presente na escala), ele faz uso de trocadilhos que funcionam por meio da semelhança visual entre dois objetos; um brócolis para nós pode ser uma árvore para um ser minúsculo. A Apresentação Lúdica é ainda mais acentuada pela escala: miniaturas nos remetem às miniaturas que estamos familiarizados, os brinquedos.

<sup>20</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/BO2YldDBe6y/>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

<sup>21</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CCd92EjhSrA/>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

Ilustração 30: Tatsuya Tanaka, *Crayon Burguer*, 2023.

Ilustração 31: Tatsuya Tanaka, *Towel Bath*, 2023.



Fonte: Perfil do artista Tatsuya Tanaka no *Instagram*.<sup>2223</sup>

Claes Oldenburg (1929-2022) já é o inverso, ele produzia esculturas gigantes (ilustrações 32 e 33). A mudança de escala tanto para maior quanto para menor é altamente lúdica pois mexe com a imaginação. Enquanto as miniaturas nos remetem a brinquedos, a enormidade nos faz sentir como se nós próprios fossemos os brinquedos; ao invés de sermos os realizadores da brincadeira, passamos a estar dentro dela.

Ilustração 32: Claes Oldenburg e Coosje van Bruggen, *Dropped Cone*, 2001.

Ilustração 33: Claes Oldenburg, *Plug*, 1970.



Fonte: Página do artista Claes Oldenburg no site *Wikiart*.<sup>2425</sup>

<sup>22</sup> Disponível em: <[https://www.instagram.com/p/CoIsC\\_qvMsV/](https://www.instagram.com/p/CoIsC_qvMsV/)>. Acesso em: 16 jul. 2023.

<sup>23</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CnSnXK1NBqU/>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

<sup>24</sup> Disponível em:

<<https://www.wikiart.org/pt/claes-oldenburg/dropped-cone-collaboration-with-van-bruggen-2001>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

<sup>25</sup> Disponível em: <<https://www.wikiart.org/pt/claes-oldenburg/plug-1970>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

Com base nesses exemplos é possível observar como o Nonsense Lúdico pode ser uma ferramenta bastante proeficiente nas Artes Visuais. Ele é capaz de brincar com a imaginação e exercitá-la, diminuindo a rigidez dela causada pelo sedentarismo que o cotidiano muitas vezes promove. Seja de forma gratuita, com a finalidade apenas de divertir, ou não.

### 3 Produção e resultados

Levando em consideração a minha vivência com a Fobia Social e a minha pesquisa sobre o Nonsense Lúdico, pude fazer uma constatação: o Nonsense enquanto ferramenta narrativa surge sempre em cenários de descontentamento e ruptura com o Sentido, para reivindicar a si mesmo e regularizar a Moral, flexibilizando-a. Foi dessa mesma maneira que o Nonsense Lúdico surgiu no processo de desenvolvimento da minha poética.

No momento em que eu decidi começar a questionar o Sentido dentro do meu processo artístico o Nonsense foi “ativado”, possibilitando assim que ele pudesse exercer sua função ao transgredir a rigidez perfeccionista que a Fobia Social atuava sob a minha poética.

Outro fator que possibilitou isso foi o Nonsense se encaixar dentro do método de Reconstrução Cognitiva. Nesse método é necessário passar por cima da própria lógica (que está comprometida) para poder enxergar a realidade como ela é e ir reconstruindo-a a partir disso. Ou seja, é inevitavelmente necessário ser nonsense para assim “purificar” o próprio Sentido.

E o Nonsense Lúdico foi a variante que me conquistou pois, como pude observar em minha trajetória, eu sempre tive uma inclinação à ludicidade e ao humor. Mas não apenas por isso. Ele de fato é a variante mais atrativa dentro do contexto da Fobia Social; abrir mão do Sentido atual para flexibilizá-lo é o mesmo que ter que jogar seu óculos fora e passar a usar um completamente diferente. O óculos anterior distorcia as imagens de formas assustadoras, mas o indivíduo obviamente não sabia disso. E até ele se dar conta desse fato, ele terá que usar um óculos que está mostrando imagens muito mais amenas, dando a sensação de que são as novas lentes que na verdade estão distorcidas (nonsenses).

A ansiedade do indivíduo aumenta por este permanecer acreditando que está rodeado de perigo, mas agora sem saber de onde ele vem e, por isso, sem poder se proteger. Então uma maneira de suavizar essa sensação seria usar um óculos que mostra as imagens verdadeiras de maneira divertida e engraçada, pois a quebra de expectativa ao se deparar com a realidade irá gerar mais graça do que insegurança.

Foi o que ocorreu na minha situação a partir do momento que passei a contradizer minha própria lógica artística por meio dele, fazendo experimentações sem significados profundos e sem usar técnicas e suportes clássicos. Eu comecei a entender que ser ridículo poderia ser divertido e acolhedor, eu só precisaria mudar meus valores para isso (e não me encaixar no dos outros ou esperar que eles mudem os seus). Foi dessa maneira que o Nonsense Lúdico não fez parte apenas dos meus resultados, mas também do meu processo.

Decidi então completar o “tratamento” e iniciar a Exposição: irei transmitir todo esse processo para a obra que desenvolvi durante essa pesquisa e representar o resgate que o Nonsense Lúdico me possibilitou e, no fim, mostrarei o resultado. Iniciei esse trabalho em Ateliê 2, no semestre anterior. Tive como inspiração o meu trabalho final em Escultura 1, “Os Eremitérios de um Eremita Social”. Este novo pode ser visto tanto como uma continuação quanto como um trabalho separado.

Escolhi a última concha dos eremitérios para representar a minha Fobia Social. Desenvolvi então uma metáfora: usei os dispositivos do Nonsense Lúdico para desconstruir o Sentido do “eremitério final” diversas vezes. Criei no total 16 miniaturas (ilustrações 34 a 41). As conchas permaneceram brancas e foscas, como em seu conceito original, porém “reformuladas”. Para isso, escolhi usar principalmente a Incongruência e os trocadilhos visuais<sup>26</sup>. E de material, usei conchas reais, massa de porcelana fria e tinta PVA.

Ilustração 34: A concha sorvete e a concha novelo de lã.



Fonte: Arquivo pessoal.

Ilustração 35: A concha surrealista e a concha boné.

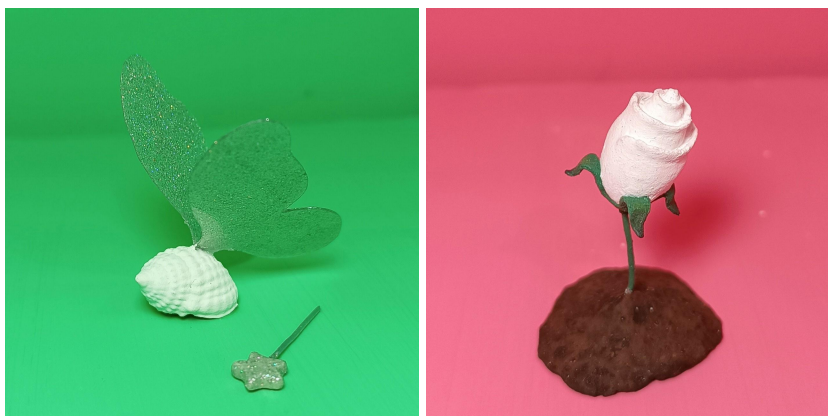


Fonte: Arquivo pessoal.

<sup>26</sup> Me refiro a trocadilhos criados a partir da semelhança visual entre dois objetos.



Ilustração 36: A concha fada e a concha rosa.



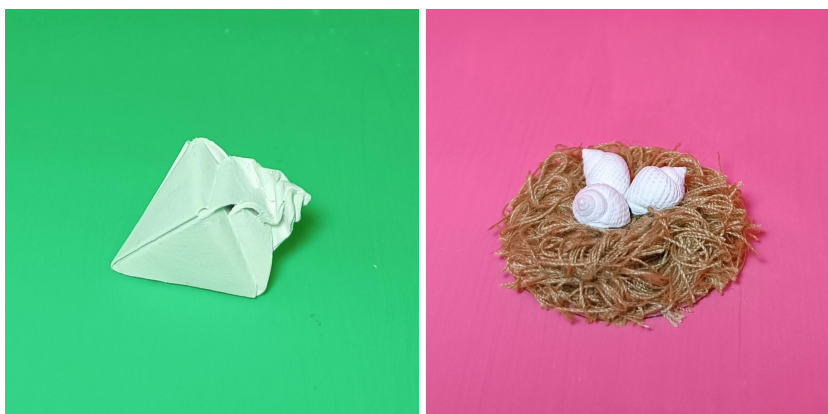
Fonte: Arquivo pessoal.

Ilustração 37: A concha bolo e a concha xícara de pingado.



Fonte: Arquivo pessoal.

Ilustração 38: A concha origami, as conchas ovos.



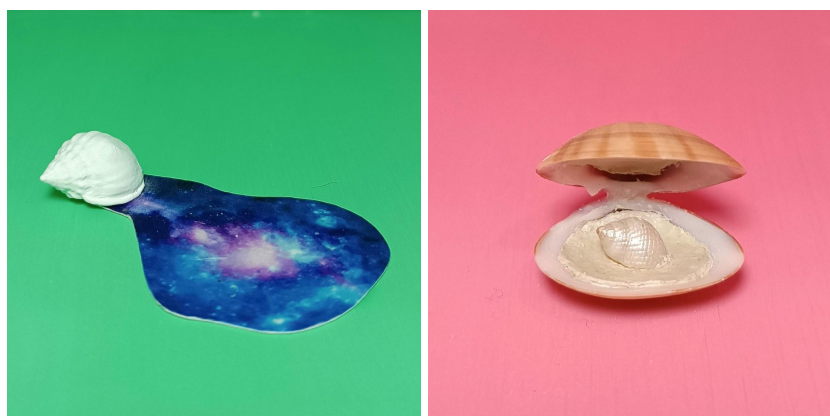
Fonte: Arquivo pessoal.

Ilustração 39: A “concha” de retalhos e a concha balão.



Fonte: Arquivo pessoal.

Ilustração 40: A concha que guarda o universo e a concha pérola.



Fonte: Arquivo pessoal.

Ilustração 41: A concha derretida e a concha balinha.



Fonte: Arquivo pessoal.

Para o suporte das conchas, no primeiro protótipo (construído ao longo da disciplina Ateliê 2), eu quis trabalhar a Apresentação Lúdica inspirada nos expositores de miniaturas de carros colecionáveis (ilustração 42), como se o trabalho fosse uma coleção de miniaturas. Eu usei madeira compensada com 3mm e 6mm de espessura para fazer o nicho de 16 divisórias, que ficou com o tamanho final de 25x25x4cm (ilustração 43).

Ilustração 42: Expositor para carros em miniatura  
Ilustração 43: Primeiro protótipo da obra.



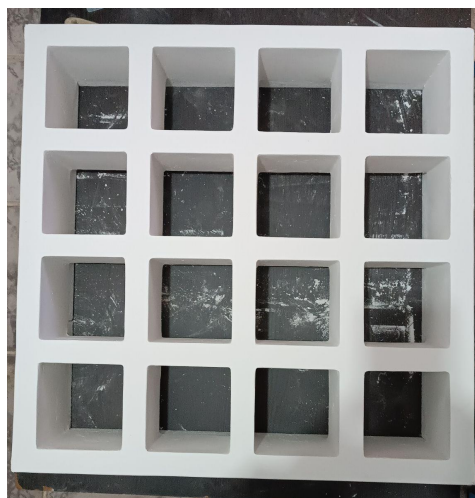
Fonte: Site da Mag Art Store<sup>27</sup>  
Fonte: Arquivo pessoal.

Contudo, no meio do caminho eu lembrei da minha necessidade de complicar a minha própria vida: eu decidi mudar o projeto do nicho para a versão final. O que ocorreu foi que eu percebi que a Apresentação Lúdica se acentuaria ainda mais com o contraste de escalas entre o nicho e as esculturas (por conta da Inversão). Então projetei um nicho gigante para as miniaturas.

No projeto, as novas medidas foram 80x80x20cm. Como fazer algo nessa proporção com madeira ficaria muito, muito pesado (levando em conta que ele iria ficar preso na parede), escolhi usar isopor com 4cm de espessura para montar o esqueleto. Depois de feito, iria finalizar o acabamento com massa corrida. Mas a teoria e a prática são coisas distintas (a partir daqui foi só ladeira abaixo).

<sup>27</sup>Disponível em:  
<[https://www.magartstore.com.br/MLB-1956194037-expositor-24-carrinhos-escala-132-miniatura-cod-32002-\\_JM](https://www.magartstore.com.br/MLB-1956194037-expositor-24-carrinhos-escala-132-miniatura-cod-32002-_JM)>. Acesso em: 16 jul. 2023.

Ilustração 44: Acabamento com a massa corrida em processo



Fonte: Arquivo pessoal.

O problema foi que a massa estava ficando frágil demais. Estava quebrando só comigo manuseando o nicho para lixá-lo (provavelmente porque massa corrida foi feita para ficar fixa em paredes, não passando por aí). Eu perdi as contas de quantas vezes eu precisei retocar o acabamento durante esse processo (ilustração 44). A solução foi fazer uma moldura de madeira com 1,5cm de espessura para ele, assim podendo ser transportado, manuseado e fixado em segurança.

Quanto à cor, quis incorporar a mesma metáfora das miniaturas para o nicho. Pintei ele de branco (representando o apagamento social) e usei cores chapadas para a parte interna (representando a liberdade e o Nonsense), uma cor para cada coluna de quadrados. A ideia era desenvolver um equilíbrio visual entre a cor e a ausência da cor.

Como a primeira versão possuía divisórias muito finas, a obra ficaria mais “colorida” do que branca se eu pintasse os quadrados dele por completo; por isso pintei apenas duas das 5 faces de cada. Já na obra final, fiz as divisórias mais grossas, o que permitiu que o equilíbrio permanecesse mesmo com cada quadradinho pintado por completo.

Ainda na missão de dificultar minha vida, adicionei iluminação, tanto para ajudar na visualização das miniaturas quanto para realçar as cores do nicho (e porque nichos de colecionadores costumam ter iluminação própria). Tentei ver de várias formas qual iluminação ficaria mais adequada. Primeiro testei por fio de fada, mas a iluminação estava ficando muito fraca. Pensei em usar spots de led portáteis, mas iria interferir na estética do trabalho. Por fim, decidi usar fio de led. Para não afetar a estética, o instalei como iluminação indireta.

Ilustração 45: Lavínia Camargo, *Acervo de Eremitérios*, 2023, Porcelana fria, isopor, massa corrida e madeira, 83,5x83,5x20cm.



Fonte: Arquivo pessoal.

Após finalizar os últimos detalhes, denominei a obra como *Acervo de Eremitérios* (ilustração 45). Além dos outros dispositivos citados anteriormente, a Simultaneidade também aparece na obra completa, enquanto unidade<sup>28</sup>.

Sei que o trabalho pode parecer contraditório (e é); apesar de eu fazer uso do Nonsense como ferramenta narrativa, também fiz o uso de uma metáfora. No entanto, esclareço e relembro que o Sentido existir tanto na minha poética quanto em qualquer outro lugar não é um problema; ele é tão importante e necessário quanto o Nonsense. O problema é quando sua rigidez extrapola, quando ele cria correntes.

É um fato que tanto minha poética quanto meu processo ainda possuem uma certa rigidez, como observei na insistência do meu perfeccionismo aos detalhes. Por exemplo, cheguei a finalizar e refazer a escultura da concha-olho 4 vezes; a casquinha da concha-sorvete eu até perdi a conta; não vou nem comentar o tempo que eu demorei modelando e lixando a massa corrida do nicho.

Eu acredito que para a maioria das pessoas o trabalho deve estar visualmente impecável (tendo como base os feedbacks de trabalhos anteriores), mas eu tive que me obrigar a deixar passar um monte de “imperfeições” para manter o meu objetivo de deixar resquícios de que um ser-humano fez esse trabalho; para me lembrar de que eu sou um ser-humano. Então não relato aqui o fim de um processo, mas um começo promissor.

<sup>28</sup> Me refiro à simultaneidade presente no conjunto das partes nonsense das esculturas, pois é possível encontrar uniformidade nelas enquanto conjunto de conchas e conjunto de miniaturas.

Inclusive, irei deixar registrado todas as imperfeições do trabalho (e que me incomodam profundamente), tanto para exemplificar a profundidade do meu perfeccionismo obsessivo quanto para expor o meu avanço no enfrentamento dessa condição:

- A textura da casquinha da concha-sorvete não está realista o suficiente;
- A pintura da íris da concha-surrealista também não está;
- A textura e a pintura da ostra da concha-pérola também não;
- O crochê da concha-novelo-de-lã não foi feito com uma linha de tamanho adequado para a agulha, o que prejudicou o acabamento final;
- A concha-origami não pode ser feita com um papel de gramatura adequada para o seu tamanho, o que prejudicou o acabamento final;
- O caule e a flor da concha-rosa não estão proporcionais.

Já no expositor das miniaturas:

- Os quadrados do nicho não estão perfeitamente retos e lisos;
- O acabamento da massa corrida na parte externa (que fica tampado pela moldura de madeira) está cheia de falhas;
- O nicho é empenado (a parte de cima dele fica projetada quase 1 cm para fora da moldura de madeira), sendo o necessário o uso de pequenos calços para corrigir o alinhamento;
- A placa de luz ficou mais instável que o desejado, pois as fitas de led foram presas com cola quente (que era a melhor alternativa disponível no momento);
- A pintura interna do nicho ficou texturizada por conta das pinceladas, pois usei um pincel de cerdas muito duras em conjunto com uma tinta muito densa;
- Por fim, a maior imperfeição de todo o trabalho: a fragilidade do nicho. Essa característica o deixa imperfeito com frequência, pois ele racha muito facilmente. Faz com que seja difícil transportá-lo e instalá-lo, além de me frustrar constantemente.

Por fim, posso constatar que durante toda a minha trajetória eu estive sempre no "modo econômico" por conta do comportamento evitativo, então nunca havia feito algo tão grande e elaborado quanto este trabalho (foi um trabalho de engenharia para terminar isso). Então, mesmo que eu ainda não tenha conseguido me livrar do perfeccionismo, eu me esforcei como nunca antes e tenho, de verdade, muito orgulho desse resultado. Sinto que logo serei capaz de produzir o Nonsense Lúdico em sua forma mais pura: gratuita e imperfeita.

## **Considerações Finais**

No início do trabalho constatei que o enrijecimento da minha produção artística era consequência da minha Fobia Social. Observei também que esse sintoma passou a ser contornado de maneira eficiente após a aparição do Nonsense Lúdico no posterior desenvolvimento da minha poética. Por fim, me atentei ao fato de que os indivíduos com Fobia Social sofrem por muitos anos em silêncio antes de conseguirem procurar ajuda.

Levando em conta essas informações, para que outros indivíduos afetados pelo mesmo problema pudessem talvez serem ajudados pela mesma solução, considerei relevante expor e analisar o funcionamento e a eficácia do Nonsense Lúdico enquanto ferramenta de auxílio para o enfrentamento da ansiedade gerada pela Fobia Social dentro da minha trajetória artística e acadêmica.

O objetivo geral foi alcançado pois foi possível identificar e descrever de quais formas específicas a Fobia Social prejudicou o desenvolvimento da minha poética e por quais meios o Nonsense Lúdico foi capaz de reverter isso.

O primeiro objetivo específico foi atendido por meio da introdução do conceito de Fobia Social, da constatação e análise dos seus efeitos na qualidade e quantidade da minha produção e da reconstituição do resgate da minha predisposição ao humor nonsense e de suas consequências.

O segundo objetivo específico foi atendido por meio da elucidação da função do Nonsense dentro da sociedade, da apresentação da sua capacidade enquanto ferramenta narrativa, de como ele enquanto ferramenta é capaz de gerar ludicidade e da exemplificação dessa funcionalidade nas Artes Visuais.

Já o terceiro objetivo específico foi atingido por meio do entendimento da capacidade do Nonsense enquanto ferramenta narrativa, da constatação de sua correlação com o método de Reconstrução Cognitiva, da elucidação da causa da eficácia do Nonsense Lúdico enquanto ferramenta de auxílio no enfrentamento da ansiedade social e, por último, no desenvolvimento de uma obra como resultado prático do trabalho.

A pesquisa partiu da hipótese de que o Nonsense Lúdico pôde ser uma exímia ferramenta de auxílio para o enfrentamento da ansiedade social presente no processo de desenvolvimento da minha poética por ser risonhamente antagônico a mesma. Isso porque enquanto a Fobia Social evita vorazmente a ridiculez, o Nonsense Lúdico a incentiva de maneira divertida, o que poderia ter ajudado a diminuir o meu medo em produzir e errar. Durante o trabalho verificou-se que o Nonsense Lúdico de fato possui a capacidade de

contrariar as crenças irracionais de forma divertida e engraçada, o que realmente facilitou e incentivou o progresso da minha produção artística e, conseqüentemente, o desenvolvimento da minha poética. Apoiado nisso, a hipótese pode ser confirmada.

A resposta para o problema de pesquisa pôde ser encontrada. A explicação do Nonsense Lúdico ter sido capaz de atuar em prol do desenvolvimento da minha poética em detrimento do atraso e obstáculos proporcionados pela Fobia Social foi por conta da sua capacidade de ser uma ferramenta narrativa, da sua correlação com o método de Reconstrução Cognitiva, da eficácia da ludicidade em amenizar a ansiedade social e da minha inclinação pessoal ao humor nonsense.

Eu não tive muitas limitações no processo de pesquisa, mas tive durante a produção da obra. Isso ocorreu em parte porque foi um projeto bem grande e que utilizou matérias que eu não tinha muita familiaridade, mas ocorreu principalmente por causa do perfeccionismo obsessivo. Eu consegui progredir no objetivo de ir contra ele na elaboração do conceito da obra, mas bem pouco na elaboração prática. E percebo que isso ocorreu porque a obra já foi planejada “perfeita” demais. Acredito que daqui para frente, para evitar isso, devo dar o próximo passo e por todo o foco em planejar uma obra que, em todos os aspectos, não incentive e nem seja capaz de dar abertura para que se aflorem preciosismos técnicos.

Por fim, gostaria de salientar às pessoas afetadas pela Fobia Social que leram este trabalho que procurem ou que não desistam do tratamento adequado assim como é o recomendado, com terapia e possível uso de psicoativos. É muito sofrido no início, mas espero que esse trabalho seja capaz de dar algum consolo, mesmo que apenas como um abraço metafórico de alguém que entende bem o seu sofrimento.



## Referências Bibliográficas

American Psychiatric Association. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5**. 5ª edição. Porto Alegre, RS: Artmed, 2014. *E-book*.

CARANGUEJO-EREMITA. In: **Dicionário infopédia da Língua Portuguesa**. Porto: Porto Editora, 2023. Disponível em: <<https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/caranguejo-eremita>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

D'EL REY, Gustavo J. Fonseca; PACINI, Carla Alessandra. Terapia cognitivo-comportamental da fobia social: modelos e técnicas. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 11, n. 2, p. 269-275, mai./ago. 2006. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pe/a/7SsrHX8xdjCpBXrFRXHPBrr/abstract/?lang=pt>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

EREMITA. In: **DICIO: Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2023. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/eremita/>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

GONZAGA, Lavinia Camargo. **Uma briófita, uma fada, uma pipoca e o menor sapo do mundo: O nonsense em sala de aula**. 2021. 55 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em artes Visuais) - Universidade de Brasília, Brasília, 2021.

GOUVEIA, José Pinto. **Ansiedade Social: Da Timidez à Fobia Social**. Coimbra: Quarteto Editora, 2000. *E-book*.

HAJE, Lara. Secretário de Políticas Digitais nega censura no PL das Fake News e defende fiscalização das plataformas. **Agência Câmara de Notícias**, Brasília, 4 de maio de 2023. Disponível em: 2023.<[https://www.camara.leg.br/noticias/958538-SECRETARIO-DE-POLITICAS-DIGITAI S-NEGA-CENSURA-NO-PL-DAS-FAKE-NEWS-E-DEFENDE-FISCALIZACAO-DAS-PLATAFORMAS](https://www.camara.leg.br/noticias/958538-SECRETARIO-DE-POLITICAS-DIGITAI-S-NEGA-CENSURA-NO-PL-DAS-FAKE-NEWS-E-DEFENDE-FISCALIZACAO-DAS-PLATAFORMAS)>. Acesso em: 16 jul. 2023.

MORAL. In: **DICIO**: Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2023. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/moral/>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

NUNES, Matheus Marques. Riso, linguagem e política nas manifestações dadaístas. **Travessias Interativas**, Ribeirão Preto (SP), v. 1, n. 1, p. 32–58, jan-jun/2011. Disponível em: <<https://seer.ufs.br/index.php/Travessias/article/view/10886>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

TRINGALI, Dante. Dadaísmo e Surrealismo. **Itinerários**, São Paulo, n.1, p. 27 - 59. 1990. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/itinerarios/article/view/1236>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

VARELLA, Drauzio. Fumar saiu de moda. **Drauzio**, 2023. Disponível em: <<https://drauziovarella.uol.com.br/drauzio/artigos/fumar-saiu-de-moda-artigo/>>. Acesso em: 16 jul. 2023.