

Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Faculdade de Artes, Letras e Comunicação - FAALC

Artes Visuais – Bacharelado

Diefferson Gonçalves de Oliveira

Flores na Máquina:

Arte, Insensatez e Percepção

Campo Grande, MS

2021

Diefferson Gonçalves de Oliveira

Flores na Máquina:
Arte, Insensatez e Percepção

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Artes Visuais Bacharelado da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul como parte dos requisitos para a obtenção de título de bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Paulo César Antonini Souza

Campo Grande, MS

2021

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof.^o Dr.^o Paulo César Antonini de Souza

Prof.^a Dr.^a Constança Maria Lima de Almeida Lucas

Prof.^o. Dr.^o. Rafael Duailibi Maldonado

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Navio dos Loucos.....	10
Figura 2: A Nau dos Insensatos.....	11
Figura 3: Extração da Pedra da Loucura.....	15
Figura 4: Newton.....	16
Figura 5: Três estudos para figuras na base de uma crucificação.....	18
Figura 6: A Virgem de Ferro.....	21
Figura 7: Homem correndo para vencer na vida, parado.....	24
Figura 8: Body & Soul - Meditation.....	28
Figura 9: Body & Soul - My model, ballerina.....	28
Figura 10: Body & Soul - Fantasy by charcoal line.....	29
Figura 11: Raiz do Mistério.....	30
Figura 12: O Labirinto do Fauno.....	31
Figura 13: Imagem da Capa de Gris.....	32
Figura 14: Print 1 de tela durante Gameplay.....	33
Figura 15: Print 2 de tela durante Gameplay.....	33
Figura 16: Print 3 de tela durante Gameplay.....	34

Figura 17: Print 4 de tela durante Gameplay.....	35
Figura 18: Print 5 de tela durante Gameplay.....	35
Figura 19: Capa – Poli.....	37
Figura 20: Capa – Flores na Máquina (As Três Eras)	38
Figura 21: Página 18 –Flores na Máquina.....	40
Figura 22: Página 27–Flores na Máquina.....	41
Figura 23: Prefácio –Flores na Máquina.....	42
Figura 24: Processo de criação –Flores na Máquina.....	42
Figura 25: Página finalizada –Flores na Máquina.....	43

RESUMO

Durante a história da arte obras evidenciaram questões de cunho social presentes em seus contextos, onde os artistas responsáveis por suas criações denunciaram características, ditas por Hyronimus Brant, como insensatas. O presente trabalho de Conclusão de Curso em Artes Visuais Bacharelado busca no diálogo com o livro em *A Naus dos Insensatos* de Brant compreender a poética de cinco obras de diferentes períodos da história da arte nas relações que possam envolver a temática Brant como uma manifestação de interesses inerentes da sociedade que orientam um olhar para seus cidadãos como insensatos. Para a organização teórica, são realizadas convergências entre texto e imagem que emergem da produção de artistas contemporâneos com poéticas que são associadas à temática deste Trabalho de Conclusão de Curso, cujas referências contribuem para a compreensão e para a produção de elementos que fomentam a criação do livro ilustrado *Flores na Máquina*, trabalho poético prático envolvendo desenho, texto e técnicas digitais.

PALAVRAS CHAVE: Artes Visuais, Livro Ilustrado, Criação artística, Sociedade.

SUMÁRIO

Introdução	8
1 Um diálogo entre obras de arte e Brant	14
2 Diálogos com a prática para a poética	26
3.1 Choi-Hwa-sam - Croquis	27
3.2 Santiago Caruso - Ilustrações	30
3.3 Gris - Narrativa Visual.....	32
3 Flores na máquina: registros da poética.....	37
Considerações.....	45
REFERÊNCIAS.....	47

Introdução

A insensatez, que segundo o dicionário (AURÉLIO, s.d.) é uma característica atribuída a quem tem pouco juízo, sem a capacidade de julgamento, também permeia a sociedade desde os tempos da Alta Renascença, época em que graças ao aprimoramento da prensa criada por Gutenberg sendo possível a impressão de livros facilitando o amplo acesso a informações e conhecimento. Nesta mesma época surgiu um gênero literário chamado *Narrenliteratur*¹ onde sua obra mais conhecida foi de autoria de Sebastian Brant (1457-1521) *Das Narrenschiff*, ou *A Nau dos Insensatos* que é tema deste Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Artes Visuais e recorrente no trabalho de artistas durante momentos da história da arte.

Para o desenvolvimento deste trabalho, considera-se o período histórico do fim do século XV, tendo por orientação a obra *A Nau dos Insensatos*, do alemão Sebastian Brant, que orienta a leitura de cinco trabalhos de artistas visuais num diálogo com o tema citado. Ao longo da história da arte, artistas, assim como fez Brant, olharam para sua sociedade num nítido incomodo que é visível em suas obras. Mesmo em contextos diferentes (pela distância geográfica e viverem em épocas distintas) seus trabalhos nos capítulos de Brant uma leitura mais profunda, quase atemporal.

A proposta deste TCC, refere-se ao diálogo de obras com a literatura insensata de Brant, fazendo uma metáfora com o interior de uma máquina, nome que também compõe o trabalho prático. Em seus 112 capítulos deixa claro que a insensatez também faz parte de si, com isso, não apenas assume uma postura auto crítica, como “incorpora algo da figura do bobo da Corte, que tem liberdade para falar as mais ousadas verdades sobre todos, doa a quem doer” (VOLOBUEF, 2010 p.14). Então as *flores* dentro seriam o incomodo que move o autor a apontar o que vê, o que o move a escrever e dialogar a respeito dos tipos de humanos e suas posturas divergentes, mas que são normalizados a medida que são reproduzidos por quem compõe esse meio.

Segundo o autor logo na introdução de *A Nau dos Insensatos* (BRANT, 2010, p.21) “Que seja de utilidade e sirva de salutar ensinamento, de estímulo à conquista de sabedoria, juízo e bons costumes [...]”. Sua intenção com o livro é que usem-no para alcançar a sabedoria, questionando suas próprias virtudes dentro de suas vivências pessoais, mas sobre quem ainda assim questiona sua intenção, ele prossegue:

¹ Na Alemanha a *Narrenliteratur*, ou literatura dos insensatos, se tornaria o grande tema do período fazendo de *Narrenschiff* (Nau dos insensatos) o primeiro *best-seller* que se tem registro.

[...] Se alguém arremessa um osso no meio de cães, só o atingido irá gritar. Bem seu que os insensatos lançarão críticas contra mim, dizendo que não estou em posição de admoestá-los e mostrar as falhas de cada um. Cada qual que o diga o que lhe aprouver, e se queixe de onde lhe aperta o sapato. Se este livro não vos diz respeito, deixa-o de lado. Não peço a ninguém que o compre, a menos que queira usá-lo para tornar-se sábio e tirar, por si mesmo, o gorro, que usei por um longo tempo que não quer sair por completo. Que reprova o que não entende, que compre este livro, pois dele certamente necessita e apreço. Quem ousa contradizer a verdade anseia por ser sábio é um insensato. (BRANT, 2010, p. 333).

Brant então discorre sobre a insensatez citando cada situações onde os encontramos, mas se refere principalmente ao livro como uma forma de buscar a sapiência procurando a si mesmo entre os capítulos numa tentativa de se entender suas próprias falhas dentre as descritas pelo autor. Sua intenção é atingir a todos os néscios, por isso desenvolveu uma segunda forma de leitura junto à escrita, pois “aqueles que não tiverem apreço pela escrita e os que não souberem ler irão reconhecer sua própria essência no desenho e poderão ver como são [...]” (BRANT, 2010, p.22), as xilogravuras que acompanham cada capítulo é uma tentativa de demonstrar para não alfabetizado o conteúdo presente na escrita, podendo passar seu conhecimento a estes também.

O impacto de *A Nau dos Insensatos* inaugurou uma nova e fecunda vertente: a literatura dos néscios ou loucos. Integrando essa vertente são obras e criações como: O elogio da loucura 91511 de Erasmo; *Rei Lear* (aprox. 1606), de Shakespeare; O aventureiro *Simplicissimus* (1667), de Grimmelshausen; certas figuras da *Commedia Dell'arte*; *Leonce e Lena* (post. 1842), de Georg Büchner; *Ship of Fools* (1962), de Katherine Anne Porter. (BRANT, 2010, p.15)

Não obstante, a pintura acompanhou este fenômeno com artistas visuais que trazem em suas obras o tema da insensatez. No caso de Hieronymus Bosch se trata de uma releitura visual direta de *Nau dos Insensatos* cuja obra de mesmo nome (Figura 1) traz uma visualidade ampla sobre o navio de néscios. Bosch narrou de forma visual a antiga alegoria que descreve passageiros loucos dentro de um navio, rumo à sua terra prometida, *Narragônia ou Insensatolândia*, com cada personagem representando um néscio.

A recorrência do tema da insensatez, nem sempre alcança o nível da consciência daqueles representados, pois como se manifesta em uma temporalidade própria e as pessoas se encontram inseridas no fenômeno é difícil identificar suas próprias características num ambiente que se encontra normalizada. O artista é capaz e possui meios para pensar e produzir imagens que desvelam a sociedade em que está inserida, mas a sociedade em que essa arte está sendo materializada pode não ser consciente a respeito do tema, mesmo estando presente no processo de criação.

Figura 1: Hieronymus Bosch (Brabante, 1450-1516), *Navio dos Loucos*, Paris 1495. Óleo s/ tela – 58x33cm



Fonte: EX-ISTO, 2021.

Logo o insensato não se vê na obra como espelho, ela a enxerga como algo distante por não ter ideia de como seria sua própria representação. Nesse sentido, é importante destacar que:

A consciência projeta-se em um mundo físico e tem um corpo, assim como ela se projeta em um mundo cultural e tem hábitos: porque ela só pode ser consciência jogando com significações dadas no passado absoluto da natureza ou em seu passado pessoal, e porque toda forma vivida tende para uma certa generalidade, seja a de nossos hábitos, seja a de nossas “funções corporais”. (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 192).

A sociedade que cultiva costumes separados do senso crítico não poderia ser, senão, uma sociedade insensata, pois a reprodução em massa de atitudes que operam em prol da manutenção das falhas humanas, acabam por afetar a vivência de todos à volta, não se eximindo nem mesmo a quem se diz diferente destes. “A insensatez tem uma imensa tenda que pode acobertar o mundo inteira, principalmente os que têm poder e muito dinheiro” (BRANT, 2010 p. 46), além de abarcar a todos, tais características passam a rejeitar o novo, novas ideias ou até mesmo críticas a tais atitudes, produzindo também o fechamento pessoal e social à sabedoria, pois “se eu fosse chamá-los de insensatos, afirmariam que os confundi com outra pessoa”. (BRANT, 2010, p.22).

O navio onde se encontram os néscios vai em direção à *Insensatolândia*, o que faz uma grande metáfora com lugar nenhum. Logo, se entende que permanecer insensato não te faz progredir, então a xilogravura de Albrecht Dürer (Figura 2) nos mostra a imagem de pessoas com seus gorros navegando sem sair do lugar:

Figura 2: Albrecht Dürer (Alemanha, 1471-1528), *A Nau dos Insensatos*. Xilogravura, S.M. 1494



Fonte: EX-ISTO 2021.

O ponto de vista de um artista, ainda que crítico de sua sociedade, nunca estará distante dos costumes de sua atualidade, pois é por se encontrar inserido no meio, em sua vivência, que ele é capaz de fazer a crítica, por isso é possível perceber em cada poética o seu mundo pessoal/histórico/político/cultural/social. É assim que sua inserção no mundo pode vir a ser como parte do todo ou como um contraponto. Mas ainda que aponte tais problemas, isso não o torna uma ilha, ele ainda está cercado do que critica, logo é influenciado pelo meio sendo necessário entender que é, também, parte do todo

Neste sentido, Panofsky em sua pesquisa em artes nos mostra um método de leitura de imagens usada como base de análise das obras apresentadas neste Trabalho de Conclusão de Curso visando a compreensão das mesmas. “O método se completa em três níveis de leitura partindo da iconografia que atende ao ramo da história da arte que trata do tema ou mensagem das obras de arte em contraposição à sua forma” (PANOFSKY, 2001, p.47). Partindo do aspecto iconográfico, o primeiro nível, buscamos as formas simples como suas linhas e tudo o que é facilmente identificável; o segundo nível volta-se para o significado, analisando o que representa cada imagem em sua composição, pela qual é possível verificar conceitos e assuntos.

O terceiro nível se refere à iconologia que busca o significado intrínseco, cuja interpretação se direciona para o artista como pessoa que produziu a obra, pois “a interpretação iconológica requer algo aí que a familiaridade com conceitos ou temas específicos transmitidos através de fontes literárias” (PANOFSKY, 2001, p. 62), assim é necessário buscar questões pessoais e possíveis interferências dessas questões na obra, como suas emoções, por exemplo.

E ainda o contexto no qual a obra foi produzida, para tanto, levamos em consideração a época, localidade e, por extensão, o momento que se passava, o que acontecia no mundo no “ali e agora”.

Entre nossas emoções, nossos desejos e nossas atitudes corporais, não existe apenas uma conexão contingente ou mesmo uma relação de analogia: se digo que na decepção eu caio das nuvens, não é apenas porque ela se acompanha de gestos de prostração em virtude das leis da mecânica nervosa, ou descobro, entre o objeto de meu desejo e meu próprio desejo, a mesma relação existente entre um objeto colocado no alto e meu gesto em direção a ele; o movimento para o alto enquanto direção no espaço físico e aquele do desejo para sua meta são simbólicos um do outro porque ambos exprimem a mesma estrutura essencial de nosso ser enquanto ser situado em relação a um ambiente, da qual já vimos que apenas ela dá um sentido às direções do alto e do baixo no mundo físico. (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 192).

O conceito de arte durante a história faz com que a própria arte se transforme e surja em cada época seguindo a necessidade emanada pela sociedade e o interesse dos artistas e sendo, muitas vezes, reflexo deles próprios. Deste modo, a interpretação da produção artística, a própria obra e os seus sentidos se articulam durante a história, transformando a arte concebida na verdadeira obra, aquela que dialoga com seus interlocutores.

Então, levando em consideração pessoas, artistas e arte, o contexto de cada época remete à vivência, às relações e, principalmente, ao ponto de vista do artista que carrega em si seu senso crítico, o que o provoca a criar. "É um elemento muito importante daquilo que Burckhardt e Michelangelo chamavam 'a descoberta tanto do mundo quando do homem' (PANOFSKY, 2001, p. 87) sendo esta relação do todo com o todo o que leva o artista à necessidade de produzir a si mesmo em suas obras, que por sua vez faz sentido dentro de seu contexto essencial para sua leitura.

Porém o senso da maioria, sem perceber suas inconsistências e falhas, é também incapaz de autocrítica, levando adiante, para a posterioridade numa sociedade que passa a se compor dentro da distorção da normalidade. Assim como deixam a margem o que se mostra diferente, pois se auto intitulam como aptos e sensatos, o que não os garante sensibilidade de entender que o caminho que se segue é em cima da esteira da insensatez, onde se caminha sem sair do lugar. Mas quem aponta tais características, é tido por estes como insensato, porque para eles a única falha que importa é a do outro e quem se levanta contra sua falsa sabedoria deve ser desmentido.

Assim, apresentarei na continuidade deste desenvolvimento o **capítulo 1: Um diálogo entre obras de arte e Brant**, é realizada uma viagem pelo trabalho visual/poético de cinco artistas: Hieronymus Bosch; William Blake; Francis Bacon; Santiago Caruso; Susano Correia, cada qual representando uma escola artística, da Renascença à Arte Contemporânea, em diálogo

com os cinco capítulos que destaco da obra *A Nau dos Insensatos* de Brant. No **capítulo 2: Diálogos com a prática para a poética**, é realizada a apresentação do livro ilustrado como objeto de arte e referenciais artísticos contemporâneos que contribuem para minha poética: Choi-Hwa-sam desenhista de croquis a partir de modelo-vivo; Santiago Caruso ilustrador de obras literárias; e *Gris* game digital como referência multissensorial, tratando de dissolver por onde busquei visualidade, representações sensoriais e como dialogam com meu trabalho. No **capítulo 3: Flores na máquina: registros da poética**, apresento como a minha produção dialoga com Brant, adentrando no processo de criação desde a concepção da ideia de um livro com imagens até a produção de meu livro ilustrado **Flores na Máquina** em sua origem e conceito.

1 Um diálogo entre obras de arte e Brant

Neste capítulo tratarei sobre obras de artistas desde a época do Alto Renascimento à frente, que foi posterior a do escritor satirista Sebastian Brant, autor da obra *Nau dos Insensatos*, elemento central deste trabalho de conclusão de curso. Fazem parte deste capítulo cinco obras cada uma com suas características únicas e pertencentes a um período da arte, porém com tais produções artísticas dialogando com Brant dentro do tema da insensatez nas percepções dos artistas que as conceberam. Fazendo assim um paralelo durante alguns momentos da história da arte até chegar à contemporânea, como referência visual e embasamento aos diálogos de cinco capítulos da *Nau dos Insensatos* onde cada um trata de alguma característica da sociedade e seus componentes dentro da estrutura de insensatez denunciada pelo autor.

Se na Idade Média o divino era tido como único responsável por todas as glórias e infortúnios humanos, o Renascimento vai valorizar as conquistas do homem, especialmente aquelas relacionadas à razão e investir em novas descobertas que norteiam os rumos de seus comportamentos e condutas ao contrário da era anterior o saber começa a se sobrepor à crença. Então em 1454 com a invenção da prensa de Gutemberg a educação passa a ser mais acessível o que reforça às boas-vindas ao conhecimento acompanhado da alfabetização ampla.

No final do Quatrocento conhecida como alta Renascença os personagens principais das telas de Bosch, costumavam ser monstros, criaturas híbridas, figuras religiosas, animais, pessoas de ação duvidosa e improváveis. Segundo Fuks suas obras diferentes para época e inusitadas influenciaram posteriormente os surrealistas, que viriam a descobrir o seu trabalho séculos depois (2019, np). Entretanto, por volta de 1480 (data da criação da pintura), a sociedade dava os primeiros passos a caminho de importantes avanços científicos em contraposição às doutrinas católicas vigentes que se opunha a este novo conhecimento.

Em *A Extração da Pedra da Loucura* (Figura 3) temos esta referência de sociedade da renascença, um ambiente a céu aberto onde percebemos quatro pessoas sendo eles: um frade, uma freira, um médico e um enfermo, cuja escritas em latim pronunciam o nome de *Lubber Das* (personagem satírico da literatura holandesa conhecido por representar a estupidez). Dessa forma Bosch se utiliza dos simbolismos para apontar a loucura em sua obra, mais especificamente a alienação do clérigo sobre as novas ideias/conhecimentos, de forma a se estabelecer uma relação de submissão de seus seguidores, onde estes, não poderiam se manifestar contra os ensinamentos da igreja católica correndo o risco de ter uma pedra apontada dentro de sua cabeça.

Figura 3: Hieronymus Bosch (Brabante, 1450 – 1516), *Extração da Pedra da Loucura*, 1475-1480. Óleo s/ madeira 48 x 35 cm.



Fonte: Cultura Genial, 2021.

Além da alienação, é possível perceber que o personagem que realiza a cirurgia é entendido como alguém que se diz detentor da sabedoria, porém é mais estúpido que o próprio paciente, pois há um funil em sua cabeça que denuncia tal fato. Logo a representação do dito médico remete a um falsário, pois executa uma árdua tarefa que não possui habilidade para fazê-la, isso com o objetivo de promover suas próprias ideias e controlar os demais. Assim, a farsa está presente também naqueles que se deixam enganar sem questionar, assim como Brant coloca em **Falsificação do Logro**:

São muitos os enganadores e falsificadores que se enquadram bem na bufonaria dos insensatos; falsos são agora o amor, o conselho, o amigo, o dinheiro; e a perfídia espalha-se por Todo o mundo! O amor fraternal está morto e cego; todos só pensavam em como realizar embustes e ciladas, desejando ter proveito sem nenhuma perda, ainda que cem pessoas sejam arruinadas com isso. Não se vê mais honestidade, a perda da alma não incomoda a ninguém, desde que se possa vender alguma mercadoria. (BRANT, 2010, p. 102)

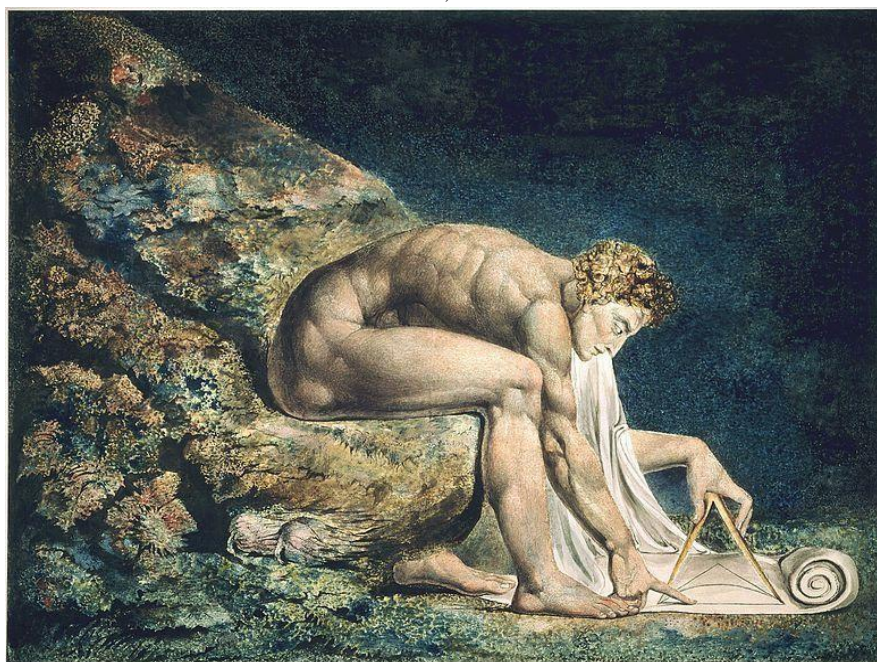
Brant nos diz sobre as importâncias da vida e que de nada mais valem, pois obter vantagens ilícitas sobre o outro agora é o objetivo, ainda que seja sobre um parente ou amigo, o importante é obter algum ganho. Condizendo com a pintura renascentista, a composição se encontra na forma redonda que remete aos espelhos comuns da época, podendo também, ser uma crítica direta à realidade, sendo está um reflexo do mundo real que o ator vive, onde o

objetivo de toda a situação é lograr êxito sobre os demais, os influenciando e perpetuando as ideias do clérigo.

Como Bosch, William Blake (1757-1827) contemporâneo do iluminismo e da revolução industrial inglesa fez de suas telas palco para criticar as injustiças sociais de seu tempo, onde notava grande aceleração tecnológica, provinda das substituições do homem pela máquina, trazendo duras consequências aos trabalhadores e principalmente ao humanitarismo que cada vez mais estava sendo deixado de lado em prol aos avanços da industrialização caracterizando intensa exclusão social. Tanto em seus poemas quanto em seus trabalhos gráficos Blake deixa claro sua visão a respeito das características sociais presentes, onde denuncia a ciência individualista.

Em *Newton* (Figura 4) Blake traz sua crítica a respeito da forma individualista das ciências da época, em sua aquarela de técnica mista, onde o personagem principal, Newton (fazendo referência direta ao estudioso cientista Isaac Newton), sentado nu em uma superfície rochosa de cores e formas semelhantes às do fundo do mar. Ele está curvado de costas a uma rocha coberta de algas, mas sua atenção está voltada para um diagrama que ele desenha com um compasso que é entendido como símbolo da ciência, porém não lança olhar ao mundo, às pedras coloridas tão pouco ao céu, voltado a si mesmo, seus estudos são individualistas, poucos humanista. Blake trouxe a abordagem científica de Isaac Newton de uma forma desprendida de seu meio social, longe de influências externas, como se pudesse guiar-se por si próprio levando-o à um ambiente em que não precisasse ser nutrido por fatores outros, senão a si próprio.

Figura 4: William Blake (Inglaterra 1757-1827). *Newton*. Impressão em cores, tinta e aquarela sobre papel, 1795 – 1805, 46 × 60 cm.



Fonte: TATE, 2021.

Já Brant no capítulo **Dos Livros Inúteis** traz o insensato que age ignorando o mundo à sua volta, ou neste caso livros, e apesar de dizer que por eles tem apreço não demonstra o mesmo por seu conhecimento. Sua autoafirmação sobre possuir as ciências e artes denota contrariedade, entre obter a fonte da onde se extrai o conhecimento de possuir o entendimento de seus livros, como meio para alcançar a sabedoria, mas o olhar atendo para a sua volta parece ser exaustivo demais, logo se contenta na rasa insensatez:

Que me encontro sentado na proa do navio é algo especialmente engraçado e que com certeza tem sua justa causa. Por livros tenho grande apreço e deles possuo um volumoso tesouro. Embora pouco compreenda do que está escrito em qualquer um deles, venero minha biblioteca e não permito que uma mosca sequer lhe cause mal. Quando alguém fala em ciências e artes, logo digo: "Em minha casa tenho-as aos montes!" Afinal, para contenta meu espírito já é suficiente que eu esteja circundado de livros[...] (BRANT, 2010 p. 2).

Brant traz a colocação de se ignorar o que há ao redor, se atentando apenas ao que se quer, não indo muito além ao que faz bem ao seu espírito. O insensato que se diz detentor da sabedoria, porém ignora o conteúdo dos livros pode ser o mesmo que ignora tudo o que não se atem, voltado a si mesmo em uma busca individual, não reflete sobre o mundo que influencia seus sentidos, passando despercebido parte importante da construção de sua busca. Neste ponto as críticas de Blake e Brant convergem no sentido de olhar para si e para os outros como partes de uma construção que nunca é individual, por mais que pareça.

Não ficando distante as influências nas bases artísticas e científicas estão desde o ponto para onde olhamos buscando referências para uma pesquisa, tanto no mundo que toca os sentidos inconscientes que absorvem do mundo informações num diálogo silencioso que não percebemos, quase como um caso de informações que nos aparece no exato momento em que não estamos conscientemente procurando, pois “no contínuo fluir, há uma sucessão de eventos que, embora ocorrendo em conjunto, resultam de causas aparentemente desconexas entre si e também fora de nosso controle” (OSTROWER, 1995, p. 2). Logo, o mundo ao nosso redor produz eventos a todo momento que percebemos ou não, mas que pode nos influenciar direta ou indiretamente devendo, assim, ser consideradas tais ações externas tanto em nossas pesquisas quanto em obras, ainda que pessoais.

Um artista que produz obras de cunho religioso como denuncia de uma sociedade que se curva aos seus dogmas e vontades, também carrega em si questões pessoais que transfere para as telas, tudo com tons pesados de dores externas e internas. Francis Bacon (1909-1992) fez de suas obras um ambiente quase autobiográfico, entre auto retratos de pessoas próximas e pinturas características da sociedade que dialogam com o sofrimento permanente, “O assunto

pode não satisfazer, mas eu não encontrei outro que fosse capaz de abranger certas áreas do sentimento e do comportamento humano [...] (SYLVESTER, 2007, p. 44). Logo as características consideradas insensatas por Brant trazida por Bacon se referem ao homem que vivencia suas dores ao olhar para o mundo que nem sempre se vê apenas cores e beleza.

Francis Bacon produziu algumas das imagens mais emblemáticas da humanidade ferida e traumatizada na arte pós-guerra. Tirando inspiração do surrealismo, do cinema, da fotografia e dos Antigos Mestres², ele forjou um estilo distinto que o tornou um dos mais reconhecidos expoentes da arte figurativa nas décadas de 1940 e 1950. Bacon fez, durante sua vida artística, retratos dos hábitos locais da vida noturna de bairros de Londres. Porém, seus personagens eram inteiramente distorcidos, dando um tom quase violento para suas obras, diferente do contexto social dos clubes e bares que frequentava.

Em *Estudos para Figuras na Base de Uma Crucificação* (Figura 5) é apresentado um tríptico onde seu título remete à figuras normalmente apresentadas nas obras cristãs, que retrata a morte de Jesus Cristo. Porém, segundo o Bacon, as figuras distorcidas são representações das *Fúrias*, antigas deusas gregas, que puniram os erros humanos. São elas: *Tisífone* - a vingadora dos assassinatos e homicídios; *Megeira* - personificação do rancor, inveja, cobiça e ciúme, onde castigava principalmente delitos contra a infidelidade no matrimônio; e *Alecto* - que era encarregada de castigar delitos de ordem moral, como a ira e a soberba. Sendo exposta pela primeira vez em abril de 1945, coincidindo com o fim da Segunda Guerra Mundial. Para os espectadores a pintura contextualizava com a época refletindo o horror do Holocausto.

Figura 5: Francis Bacon (Inglaterra/Irlanda 1909-1992), *Três estudos para figuras na base de uma crucificação*. Tinta a óleo em 3 placas, Suporte, cada: quadro de 940 × 737 mm (1944).



Fonte: TATE, 2021.

² Entende-se como artistas de renome mundial e na história da arte, aqueles que recebem uma projeção documentada dentro do sistema da arte, como Vincent Van Gogh (1853 – 1890), por exemplo.

Na obra há três figuras distorcidas, uma em cada tela, com formas quase abstratas presente ao primeiro plano de um fundo alaranjado queimado. As figuras antropomórficas aparentam certa aflição em suas expressões, entendendo tais formas como extensão de seus corpos, é possível destacar sua rigidez enquanto se encontram em ambientes vazios que remetem a lugares solitários e confinadores. Além do nome que remete às crenças cristãs, o tríptico começou a ser utilizado em altares a partir do período conhecido como idade média, em diante, destacando temas religiosos. Porém, a visão do artista sobre a crucificação era a de um ato instituído pela violência e pela brutalidade humana, assim como conta a história remetente ao período da idade das trevas. Brant nos diz sob o mesmo aspecto em **Das Pragas e Castigos de Deus**:

Tolo é aquele que considera ser extraordinário que Deus nosso Senhor, agora castigue o mundo enviando pragas e mais pragas, apesar de sermos cristãos e haver muitos clérigos que incessantemente estão a jejuar e orar. Mas escuta: isso de modo algum é extraordinário, pois não há hoje nenhuma cesta que não esteja em situação desastrosa e em que não reine aviltamento e perversão. Por isso a todas se referem as palavras do sábio que disse: "Se destruíres o que eu edifico apenas restará o remorso para ambos e nosso trabalho terá sido em vão". Da mesma maneira fala o Senhor encolerizado: "Se vós não guardardes os meus mandamentos, enviarei pragas e morte, guerra, fome, pestilência e incêndios, e ainda carestia, geadas, frio, granizo e relâmpagos, e isso multiplicarei após dia, e não darei ouvidos e preces ou lamentações, e, ainda que Moisés e Samuel implorassem, sou tão inimigo da alma que não desiste do pecado, que ela será atingida pelas calamidades, porque eu sou Deus!" (BRANT, 2010, p. 89).

Assim, fica clara como a referência da obra de Bacon converge com Brant no sentido de identificar e questionar os horrores do mundo, fazendo paralelo com as *palavras de Deus*, apesar do artista permanecer ateu. No tríptico há a referência à violência, onde os humanos se tratam como carne de açougue, ignorando a esperança e o milagre posterior, evidenciando apenas a ação que levará até o ato. Presente na escrita de Brant os castigos divinos são ações sofridas pelo homem e muitas vezes intermediadas por eles, pois se há o castigo da violência/guerra quem o pratica seria o próprio homem diferente do que se coloca, como uma proveniência divina. Logo, do homem para o próprio homem, Bacon nos mostra em suas formas mais cruas estes assuntos que rodearam sua vida, assim como a de todos de seu contexto.

Na arte vez ou outra os temas obscuros a rodeiam, muitas vezes obras que produzem nos sentidos do espectador efeitos análogos ao horror, por se tratarem de pinturas que quase ferem seus sentido dentro de suas representações viscerais, deixando-os frente à uma tela que explícita. Todavia, a arte nunca será mais cruel que a própria realidade, pois os quadros de Bacon nunca serão mais trágicos que a sua realidade em algumas passagens de sua vida, porque o visual transmite uma mensagem na representação da realidade, logo a arte é seu filtro,

ainda que transmita de forma explícita tais horrores. As ilustrações de Santiago Caruso (1982) seguem o mesmo caminho, mas no contexto de ilustração literária, onde a história se passou numa outra época, não sendo então uma vivência pessoal. Mas a forma que busca representar sua visualidade para amplificar a escrita e trazer com riqueza de detalhes os horrores da história a escrita, fazem com que suas obras conversem com Bacon no ambiente visual que trata da leitura visual.

Nascido em Quilmes, Argentina, Caruso cultivava uma linguagem direta e pessoal, embora cercado de elementos estéticos do século XIX, destacando-se tanto pela complexidade compositiva quanto pela técnica precisa. Dedicada à fantasia, suas versões ilustradas incluem clássicos de literatura que remonta ao romantismo, *dark*, que às vezes lembra Goya e, pelo grotesco, El Bosco. Como inspiração, Caruso encontrou em obras literárias com ênfase em poetas malditos como Carlos Baudelaire, Edgar Allan Poe, Isidore Ducasse, até mesmo em poetas visionários como William Blake.

De representações sombrias diretas do interior humano a ilustrações de horror clássico, o trabalho do artista se destaca por sua mutabilidade, sua capacidade de adaptar diferentes disciplinas artísticas a um meio visual. Em seu desenvolvimento pessoal optou por outros caminhos que lhe mostrasse possibilidades diferentes das comumente vistas no meio artístico, começando a ilustrar e procurando como ampliar essa interpretação estética, recorreu a muitos escritores. Segundo Caruso (2018, online), “ler é um exercício e na busca estética passou a dispensar livros de pintura e a buscar na literatura possibilidades de repensar esteticamente um a partir do outro”. Alcançou nos últimos anos lugar de destaque a prova de que sua obra tem é uma das mais marcantes no contexto das artes plásticas da América Latina, o que é visível nas ilustrações feitas para o livro *A Condessa Sangrenta*, baseada na história da condessa húngara *Erzsébet Báthory*.

A ilustração que deu rosto ao livro é notável seu tom sombrio diante da cena de apresentação da personagem de mesmo nome da obra literária, neste caso, a *dama de ferro* (Figura 6). Com nanquim e acrílico constrói em cores escuras maior parte da composição, o espaço em torno, o que traz um contraste bem definido destacando as cores claras do centro. A estrutura esbranquiçada centralizada ao fundo se assemelha a um castelo por suas formas arquitetônicas, enquanto à sua frente é possível ver uma pessoa coberta com algum tipo de manto em tom pouco avermelhado com uma fita em seu meio (vertical) o que dá a entender que ao fundo do manto há algo vermelho. A arquitetura esbranquiçada ao fundo se assemelha ao corpo de uma mulher nua com sua vagina exposta, a dama a sua frente reforça a genital por sua fissura no meio que representa sangue tanto pela cor quanto pelo fato de estar escorrendo pela escada, dividindo seu corpo em duas partes o que remete aos grandes lábios, seu lugar na

composição revela que sua cabeça lembra a um clitóris. Toda a cena faz uso de duplo sentido que reforça a própria história do livro, onde a Condessa foi acusada e condenada pela morte de cerca de 650 jovens camponesas que ela atraía para eu castelo prometendo trabalho, entre elas acredita-se que algumas virgens, o que abre interpretações de que ela sentia prazer sexual nos atos de tortura e assassinatos que cometia.

Figura 6: Santiago Caruso (Argentina 1982). *A Virgem de Ferro*. 2011. Nanquim e acrílico s/ papel.



Fonte: SCINAPSE, 2021.

Brant nos mostra o lado de quem pratica o mal, o que está nitidamente no trabalho de Caruso. A condessa sangrenta se encaixa nos dizeres de Brant ao que se refere à suas características, tanto que a personagem seria a personificação da morte, nesta leitura a própria não gostaria para si o que causa nos outros, como coloca Brant em **Querer Praticar o mal sem sofrer consequências:**

Insensato é quem faz para o outro aquilo que não aprova da parte da ninguém. Que cada um cuide de fazer aos outros o que aceita que lhe retribuam. Aquilo que alguém grita na floresta é o que sempre ecoará ao seu encontro; quem empurra os outros para dentro do saco, que espere receber uma bofetada em troca. Aquele que indica as falhas de todos os demais, também ouvirá falar muitas vezes das suas próprias. O que AdoniBezeque destinava a outros foi-lhe concedido; o próprio Perilo cantou dentro a vaca que havia preparado para outrem algo semelhante deu-se com Busíris, Diomedes e Falaris, alguém que cava um buraco acaba caindo ele próprio dentro dele. Hamã preparou para outro uma forca e nela foi enforcado. Confia bastante em todos, mas sê cauteloso e cuida de tua segurança! A verdade é que agora a lealdade é traiçoeira. Cuida de olhar o que há por trás de cada um: quem é muito crédulo sofre muitos prejuízos. Não comas com um invejoso; jamais te sentes à mesa com ele, porque a partir desse momento ele já estará calculando algo em que tu nunca pensaste. Ele diz "Amigo, come e bebe comigo!" Mas seu coração está longe de ti, como se dissesse:

"Se comeres minha comida será como se um ladrão a roubasse de mim!" Sempre há aqueles que sorriem para ti, mas no íntimo prefeririam arrancar-te o coração. (BRANT, 2010, p. 69)

Caruso e Brant nos mostram uma face das pessoas e da própria sociedade, mesmo com diferença de quinhentos anos, é nítida a permanência de tais modos, ainda que os costumes tenham mudado com o passar do tempo, nossas características selvagens permanecem e são visíveis nas sociedades dos séculos passados e de hoje. O que torna uma pessoa má não é erro, mas sim a escolha desumana pensando em si mesmo e em seus próprios ganhos, mesmo que isso signifique dor ao seu semelhante, numa atitude própria das ideias de Nicolau Maquiavel. Com a falta de empatia, tais características vêm acompanhadas da negação das consequências de seus atos e assim se dizem injustiçadas não sendo capazes de enxergar a situação de outra forma senão pela posição de vítima. Um problema provindo das características pessoais de alguém, mas que afeta ao convívio social, acaba por demonstrar que inerente ao problema está a normalização dele, o convívio nos faz ignorar ou absorver e, por ventura, reproduzir atitudes que reforçam o problema. A insensatez neste caso, está presente em quem comete a ação e em todos que, por não se oporem, participam indiretamente, pois num meio social convivemos em estado gregário e em colaboração mútua, não podendo nos isentar de responsabilidade que afetam a todos.

Além das características viscerais de Caruso, há ainda outras no meio social que tornam a vida do homem moderno angustiante. A vida do *tudo ao mesmo tempo* faz com que se mova em círculos diante de uma vida que não se escolhe, mas se é empurrado à viver. Diante dos olhos sem enxergar mais beleza no mundo se segue adiante, sem saber se realmente é para frente que se está indo, a falsa sensação de continuidade paira sobre os corpos que, frágeis quase distorcidos, se movem para dentro de si e muitas vezes imóveis buscam sem alcançá-lo, pois “apenas o céu [...] era agora o limite, e a modernidade era um esforço contínuo, rápido e irrefreável para alcançá-lo” (BAUMAN, 2001, p.13).

No mundo pós moderno foi possível identificar avanços tecnológicos que influenciam até hoje toda a sociedade, onde trouxe mudanças advindas de coisas que não são mais feitas para durar, assim como a vida do homem pós moderno passou a ser de acordo com a demanda exigida, como por produtos que respondem cada vez mais rápido acelerando as comunicações numa ânsia por ser o primeiro, por obter antes de todos as informações. Logo, toda essa mudança social trouxe às pessoas questões inerentes a respeito de suas vidas e como conquistar a plenitude, ainda que um ideal. Susano Correia (1989) nos conta um pouco da sociedade, em seus trabalhos visuais, pós moderna e como somos influenciados por tais

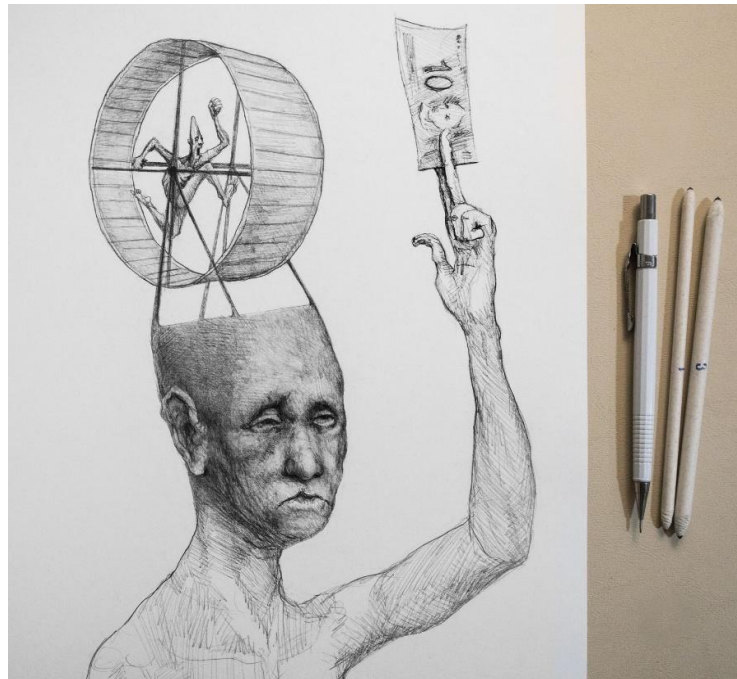
mudanças, caindo em questões existenciais por nossa complexidade humana, o que traz a sensação de vazio perante nossos corpos que não são iguais aos promovidos pelas redes sociais, mas que expressam nosso interno apesar de muitas vezes vazio.

Mais do que simples expressão, a arte é um canal de interação, um elemento para o desenvolvimento humano. É assim que Correia conceitua o seu trabalho, cuja popularidade se deu nas redes sociais, onde começou a construir sua carreira até ter a possibilidade de viver de seu trabalho de arte. Desde então, desenvolve uma linguagem pictórica contemporânea, com preocupações didáticas, e usa meios democráticos para expor seus trabalhos ao grande público. Com isso, atrai em suas exposições também um público que não tem o hábito de frequentar museus. Em meados de 2019, mudou seu ateliê para a maior cidade da América Latina, São Paulo, que é também um importante polo cultural, com a finalidade de expandir os horizontes, buscar novas experiências e contatos no meio artístico.

Em entrevista com sobre seu trabalho e o tipo de *incômodo* que ele proporciona, foi lembrado da canção *Inimaginável* (2013), do Bernardo Bravo. A composição que fala sobre se perder dentro de si, atravessando a fronteira escura do mundo, passear pelos desenhos é como atravessar a porta para seu interior. Afeto, solidão e sentimentos monótonos, traços tão literais que associados a descrição do próprio artista, criam uma atmosfera de identificação imediata. “Acredito que de uma determinada maneira, a imagem abre uma fenda para alojar o título no mais profundo do seu sentido” (CORREIA, 2016, np), explica ainda que diante de seu contingente psicológico se ver encurralado num abismo de si, onde se atira em forma de arte.

Em sua obra *Homem correndo para vencer na vida parado* (Figura 7), Susano aponta para uma parte muito grande da sociedade e talvez até dele próprio, por ser uma característica do humano. A cobiça, a vontade por dinheiro traduz bem a expressão *Vencer na Vida*, não se trata de concluir estudos, ter um bom casamento e ter saúde, se trata, estritamente, de conquistar dinheiro. Na sociedade atual até menos importam os meios, mas se diz vencedor quem o tem em abundância. No desenho estão presentes duas figuras humanas, sendo duas partes de um mesmo. A figura maior, representação do corpo presente, está segurando em uma das mãos uma nota de dez reais, levantando-a para cima, à frente da segunda figura que também é um homem, porém menor, que corre em uma roda semelhante ao gira-gira de hamster e camundongos, em direção ao dinheiro. Enquanto a figura maior olha para frente sem muito ânimo com expressão de desdém, de não se importar com o ser menor. Alojada na cabeça da pessoa maior, traz uma expressão quase de desespero correndo sem sair do lugar seguindo sua ambição representada pela nota.

Figura 7: Susano Correia (Brasil, 1989). *Homem correndo para vencer na vida, parado, 2021*. Grafite s/ A4. s/m (s/a).



Fonte: FACEBOOK, 2021.

O artista nos dá uma perspectiva muito próxima sobre a ganância e em como o dinheiro interfere na sociedade, tudo custa valores que empregos comuns não são possíveis comprar, entretanto se vende a ideia de que é possível conquistar com o esforço próprio, mesmo que a estrutura da sociedade atual seja voltada a manter as classes mais pobres dominadas, limitando seu poder de compra. Através da obra é possível identificar traços próximos de como está o mundo a nossa volta em um ambiente majoritariamente capitalista, onde corremos exasperados por uma nota de dinheiro, o que não é diferente do capítulo **Da Riqueza Inútil** de Brant, onde o escritor expõe a preferência da sociedade de sua época por riqueza, assim como a nossa, preterindo ciências e conhecimento, por exemplo.

A maior tolice do mundo é o dinheiro ser mais glorificado que a sabedoria, e que se estime em primeiro lugar o homem rico. Ele, que tem guizos pendurados nas orelhas, deveria ser o único conselheiro, pois tem muito a perder. De cada qual, o mundo acredita apenas o equivalente ao dinheiro que ele carrega no bolso: o senhor *Pfennig*³ há de vir sempre à frente. Caso Salomão ainda vivesse, e fosse um pobre tecelão ou tivesse o saquinho de moedas vazio, não seria admitido no Conselho, convidam-se os ricos para a mesa, e eles são servidos de animais de caça, aves, peixes e recebem toda a sorte de gentilezas, enquanto o pobre fica temeroso à porta e à minga. Ao rico dizse "servi-vos, senhor" Oh, *Pfennig*, tu recebes as deferências e consegues conquistar as boas graças de muitos: quem tem *Pfennig* é premiado por todos. Se alguém pede a mão de uma moça em matrimônio, a primeira pergunta é: "Quanto ele possui?" A ninguém mais importa a honestidade ou então o decoro, o saber, a sensatez? Todos

³ Pequena moeda de cobre. Aqui ela está sendo usada como personificação da riqueza em si. O plural de *Pfennig* é *Pfennige*.

preferem alguém do grêmio dos paspalhos que tenha algumas migalhas para mergulhar no leite, ainda que seja um rufião. Não tem valor a ciência, a honra, a circunspeção quando *Pfennig* está em falta. Quem é surdo aos rogos dos pobres não será ouvido por Deus, não importa com quanta força bata à porta. (BRANT, 2010, P. 18).

A maior insensatez descrita por Brant é a superestimação do dinheiro em contrapartida com coisas de valores inestimáveis, no entanto seria uma tolice ainda maior buscar desenfreadamente o logro, mas sem sair do lugar, bem como estima Suzano. E ao olharmos quase cinco séculos de diferenças de sociedades, mesmo em localizações geográficas distintas, encontramos semelhanças que contemplam o humano e seu padrão de comportamento que tende ao ideal de enriquecimento diante da própria vida que passa sem que possa se dar conta de que a busca por fortunas é um padrão específico inatingível dentro de uma sociedade onde a maioria das pessoas busca o mesmo objetivo.

Neste capítulo foi possível entender um pouco de contextos de épocas distantes e próximas do contemporâneo através das obras de artistas que nos contam suas vivências. Buscam um sentido no seu meio social se diferenciando do ambiente insensato que estão inseridos, apontando muitas vezes para si mesmo, na busca de mostrar características normalizadas pela reprodução de atitudes incoerentes no sentido de vivência e convivência social, pois o bem comum, a empatia pelo semelhante são exemplos de como é possível se criar uma sociedade de pessoas mais acolhedoras que agem em prol ao humano. Ao mesmo tempo que suas artes, até excedem, trazendo além da visualidade sentimentos guardados profundamente, ainda é possível notar que em suas criações a fonte inspirado para a criação foram *a pedra no meio do caminho*, problemas implícitos cada um seu contexto percebidos até hoje, assim como no convívio de Brant.

2 Diálogos com a prática para a poética

Para desenvolvimento deste trabalho prático, optei pelo livro ilustrado que usa a escrita e conseqüentemente a leitura, mas também imagens que ora ilustram o texto, ora prosseguem com a continuação da história. Desta forma, texto e imagem ocupam lugares dentro da estrutura de um livro de forma que completem os temas abordados neste trabalho teórico de conclusão de curso partindo de uma narrativa fictícia.

Nos livros de artista existe uma narratividade, entendida como o intervalo de sentido entre uma página e outra, entre imagens ou palavras, e que deve ser preenchido pelo leitor (CADÔR, 2012, p. 245), não sendo possível sua tradução por outras linguagens artísticas, como cinema por exemplo, já no caso do livro ilustrado ou livro de imagem, é possível por se tratar de uma continuidade narrativa sobre a materialidade de uma ação ou história, ou seja, com certa linearidade e não sendo focado na sensação do leitor/espectador, assim como no livro de artista.

O livro é uma seqüência de textos, poemas ou outros signos, distribuídos através do livro, seguindo uma ordem particular e sequencial, revela a natureza do livro como estrutura espaço-temporal (Apud. Plaza, 2008 p. 60), o livro ilustrado então, como traz Cadôr, se refere a uma preponderância da imagem sobre a escrita que teve algo a ver com a natureza fundamental das línguas do Extremo Oriente, que usam o ideograma (CADÔR, 2012, p. 9), sendo possível entender que apesar de serem linguagens são lidas de formas diferentes, sendo a imagem através de seu significado. Amir Cadôr traz ainda uma definição de ilustração:

Tradicionalmente, a palavra ilustração significa trazer à luz, assim como uma tocha ilumina uma gruta, ou um manuscrito medieval é iluminado. No livro de pintor acima analisado,⁴ elaborado por Manet e Mallarmé, a ilustração não tem propriamente esta função; ao contrário, faz parte integrante da obra, sugerindo pensamentos e sentimentos não explicitados no texto. Assim, texto e imagem estão interligados, ilustrando o conceito proposto por Leo Hoek, que caracteriza as relações entre o texto e a imagem de acordo com a situação de produção/recepção. Trata-se aqui de uma obra multimidiática, pois o elemento verbal e o visual são autossuficientes. Porém entre o texto e a imagem existe uma relação de intertextualidade transmidiática. (Cadôr, 2009, p. 334).

“Os livros ilustrados cruzam o limite entre os mundos verbal e pré-verbal e, portanto, podem ser aliados da criança leitora” (FLECK; CUNHA; CALDIN, 2016. p. 196), por este motivo é comum ver tais formatos ligados ao mundo infantil, pois se estrutura numa abordagem lúdica da leitura, em uma estratégia que atrai a atenção dos pequenos. Ainda nesse sentido, as autoras destacam a aproximação que se faz com o livro ilustrado em outros campos da literatura,

nos quais se constituem as mensagens visuais - como arte - em complemento à linguagem escrita.

Compreendemos o livro de artista como a própria obra ou também como um veículo pelo qual a obra se mostra. Pensando agora no livro ilustrado, apesar de terem o mesmo formato, o modo com que o acessamos para a leitura podem ser distintas, pois em muitas aplicações é tido como um livro de linguagem escrita no qual as formas visuais aparecem ou como complemento do que se lê nas palavras ou até como uma forma de dar visualidade para a história.

Os artistas apresentados a seguir demonstram em seus trabalhos visuais, compositivos e narrativos, técnicas que peço de referência para a pesquisa da composição do livro ilustrado. Extraio de seus trabalhos a forma como chegaram a tais resultados passando pelo uso de suas técnicas até chegar suas poéticas, entendo como traçaram seus caminhos até o trabalho final.

2.1 Choi-Hwa-sam - Croquis

O primeiro aspecto que me influencia no trabalho do artista é a construção visual, ciente de que muitas vezes a visualidade se torna a referência para o primeiro contato que temos com uma obra ou artista. Destaco aqui a utilização de composição para a materialidade do trabalho, Choi-Hwa-sam (Seoul, Coreia, 2021) atribui leveza a seus desenhos pelo uso de linhas contínuas, que acentuam um ritmo para as imagens.

Ele realiza croquis de pessoas nuas com um olhar atento a detalhes pontuais do desenho, intencionalmente incompletos, convidando a imaginação do espectador a completar a obra ou entender como se dá o restante do desenho baseado nos traços visíveis. Segundo Arnheim (1904-1997) (2005, p. 4) é "induzido," como uma corrente elétrica pode ser induzida em relação a outra. Há, portanto, mais coisas no campo da visão do que as que estimulam a retina, desta forma, enxergamos um corpo inteiro, ainda que suas linhas não estejam todas desenhadas.

No corpo masculino incompleto (Figura 8) percebemos apenas os braços e cabeça da representação do homem desenhado por Choi-Hwa-sam, pela qual temos uma noção de como o modelo se encontrava no momento em que posou, podendo estar em pé ou sentado com uma perna esticada e a outra apoiada no chão. A forma como foi representada faz com que eu busque para *Flores na Máquina* traços mais simples e expressivos para as ilustrações, até mesmo incompletos para direcionar o olhar do leitor, dando sensação de movimento às imagens estáticas.

Figura 8: Choi-Hwa-sam (Seoul, Coreia), *Body & Soul - Meditation*, Carvão s/ Papel 60x50cm. 2021



Fonte: INSTAGRAM, 2021.

Já no desenho *Body & Soul - My model, ballerina* (Figura 9) encontramos a construção de um corpo quase completo, o que chama a atenção são os detalhes de como a representação da mulher está com a atenção voltada ao pulso, como se estivesse vendo as horas, e nesse ponto de interesse destacado pelo artista, os detalhes das mãos e do rosto são melhor trabalhados em contraste com o restante, indicando a possibilidade de que o artista gastou mais tempo nesta área do que no restante do desenho. Todo o croqui sugere um momento de ação interrompida, ainda que por um instante, mas que ainda carrega a continuidade rítmica em seus traços.

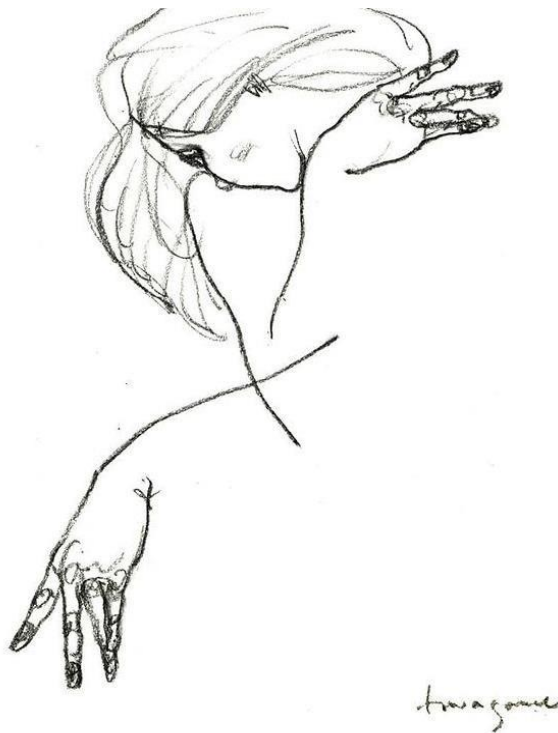
Figura 9: Choi-Hwa-sam (Seoul, Coreia). *Body & Soul - My model, ballerina*. Carvão s/ Papel 60x50cm, 2021.



Fonte: INSTAGRAM, 2021.

Já no desenho *Body & Soul - Fantasy by charcoal line* (Figura 10) Choi-Hwa-sam cruzou as linhas dos braços dando continuidade a eles sem precisar completá-los. Esse jogo estratégico na ordenações dos traços, torna visíveis os braços e cabeça inclinada da figura feminina representada, mais uma vez, com a maior parte dos detalhes aplicados à representação das mãos que cumprem o papel de estabelecer os limites do desenho, pelas quais se inicia e termina a composição às margens do papel. Seu cabelo em linhas soltas dão a entender que foram detalhes acrescentados posteriormente à estrutura em si, sem estabelecerem um padrão totalmente organizado o que lhes afere verossimilhança.

Figura 10: Choi-Hwa-sam (Seoul, Coreia). *Body & Soul - Fantasy by charcoal line*. Carvão s/ Papel 2021.



Fonte: INSTAGRAM, 2021.

Choi-Hwa-sam traz uma visualidade expressiva em seus croquis, o que identifico como importante para os desenhos de *Flores na Máquina* por serem muitos e por ilustrarem situações que exprimem sentimentos. Este artista me leva a compreender o incompleto como valor que compõe um desenho tornando o uso de uma página e branco mais eficiente no sentido se usar pouca informação e ainda assim obter um resultado de valor expressivo.

2.2 Santiago Caruso - Ilustrações

Já no caso de Santiago Caruso, a influência se dá por meio de suas ilustrações e a forma que encontrou de torná-las parte da história dando sequência à escrita. Me baseando em seus trabalhos como um meio de linguagem, pude refletir a respeito do papel dos meus desenhos inseridos num livro e como isso pode contribuir para a sequência escrita e sobre a possibilidade de contar parte da história através das imagens, um olhar para o momento que antecede os próximos acontecimentos, assim como findam os anteriores. Com este pensamento a respeito do meu livro ilustrado, é possível considera-lo todo uma obra, diferente das ilustrações de Caruso, já que as imagens sozinhas partem do campo artístico que outrora contribuem para a obra literária ele ilustrou, assim como na situação presente (Figura 11). Mas apesar de ser uma ilustração acerca de um livro, suas ilustrações por si só já discorrem sobre a história através do simbolismo empregado.

Figura 11: Santiago Caruso (Argentina 1982). Raiz do Mistério. Nanquim e iniciadores em plástico, 46 x 23 (2017).

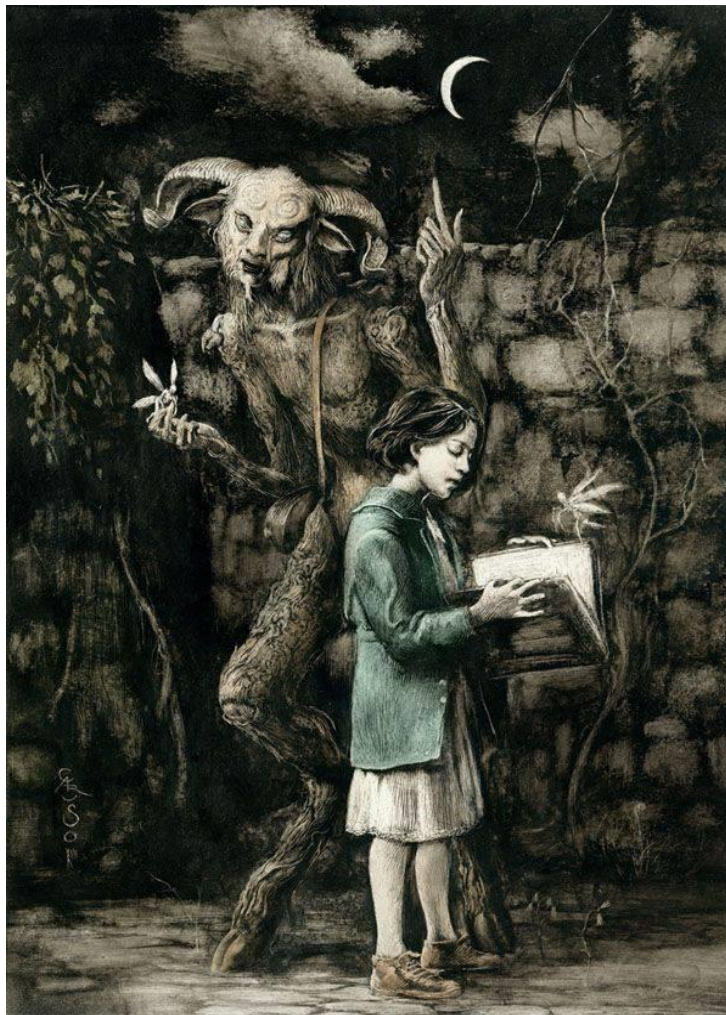


Fonte: SANTIAGOCARUSO, 2021.

Outro destaque de seus trabalhos, é a forma que compõe seus personagens, suas características marcantes que interagem com o meio. No caso de O Labirinto do Fauno (Figura 12) é notável a semelhança do fauno com o ambiente e a menina Ofélia, apesar de ser apenas uma pequena garota, dialoga visualmente com o cenário, o que faz com que a história surja no

aspecto visual de forma sutil, onde a passagem da escrita para as ilustrações seja leve. As cores são todas em tom sombrio, mas não totalmente preto, porém muito bem distribuído; as texturas facilitam perceber onde começa a parede e termina o chão, assim como a textura do corpo do fauno que é diferente das demais não se confundindo o restante, apesar de terem cores semelhantes.

Figura 12: Santiago Caruso (Argentina 1982). O Labirinto do Fauno, nanquim e acrílico s/ papel, 2013.



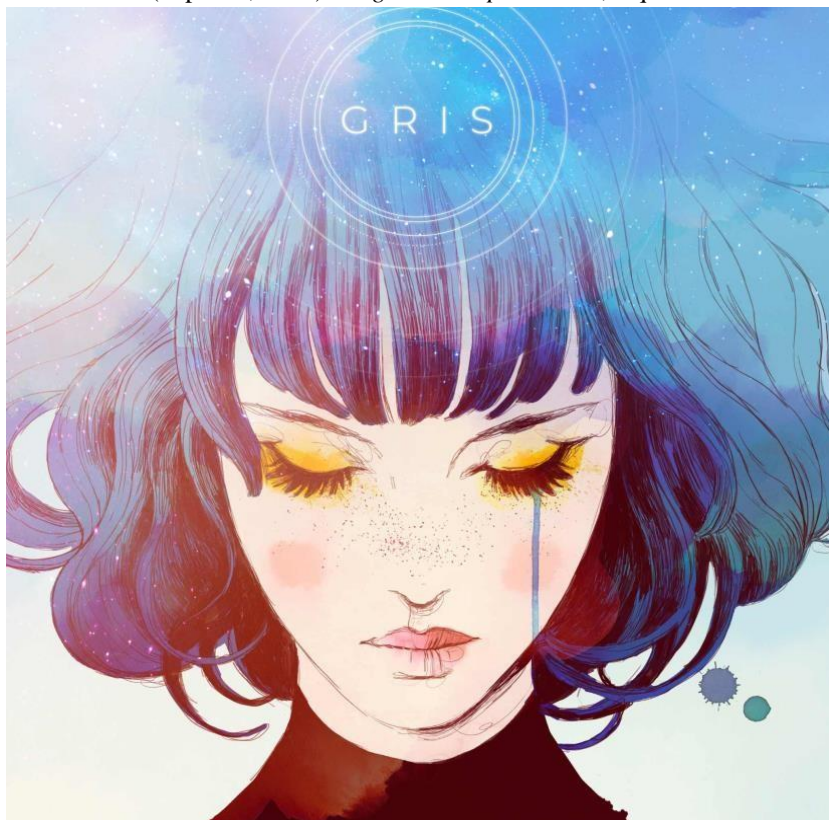
Fonte: FACEBOOK, 2021.

A forma como se mantém a continuidade entre ilustração e escrita se dá também pela sequência técnica que se mantém, onde os materiais usados são os mesmos em todas as ilustrações e a composição visual segue a mesma lógica, orientada pela perspectiva da ação que ocorre, dando um olhar neutro a respeito, mas que imerge o leitor pela continuidade da escrita, porém, em imagem. Isso somado à interação dos personagens entre si e com o mundo torna os livros ilustrados por Santiago Caruso uma base sólida para eu construir meu próprio livro, dosando partes de texto e ilustração e ainda compondo meus desenhos através de uma lógica contínua.

2.3 Gris - Narrativa Visual

A última referência direta é uma obra multissensorial que trata do visual, do auditivo e dos movimentos produzidos que causam sensações sinestésicas. Ainda há a presença dos aspectos que direcionam a compreensão dos acontecimentos, dando pistas sobre seu sentido, o que ajuda na narração da história. Gris (Figura 13) é um jogo digital que foi lançado no dia 13 de dezembro de 2018 para Microsoft Windows, MacOS e Nintendo Switch, desenvolvido pela Nomada Studio e distribuído pela Devolver Digital, seu diretor criativo e de arte é Conrad Roset responsável pelo trabalho visual de todo o game.

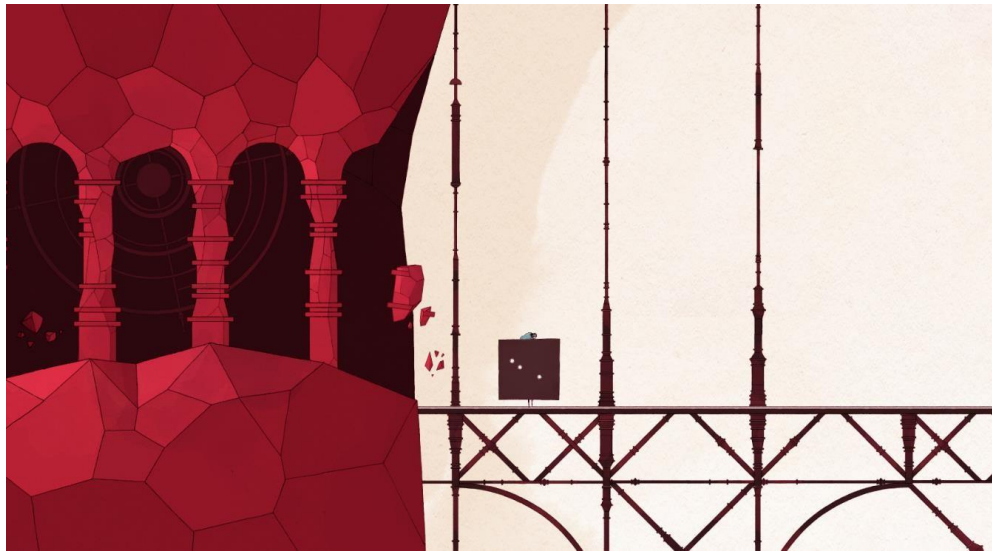
Figura 13: Conrad Roset (Espanha, 1984) *Imagem da Capa de Gris*, Aquarela/Pintura Digital, 30x40cm, 2018.



Fonte: NOMADA, 2021.

Com uma jogabilidade simples, onde no teclado o pulso fica na tecla ESPAÇO, o A e o D movem a protagonista para trás ou para frente e o K e o L mostram suas habilidades. Comum nos jogos, os poderes que fazem voar, pegar em chamas, entre outras possibilidades da imaginação, no caso de Gris especificamente, tais características sobre-humanas são manifestados em seu traje (Figura 14), então quando os executa seu vestido se transforma, se adequando à situação, fazendo uso do simbolismo, onde asas representam um salto maior, por exemplo.

Figura 14: *Print 1 de tela durante Gameplay.* 1918x1080px, 2021



Fonte: GRIS, 2021.

Durante sua jornada a personagem desenvolve novas habilidades de acordo com a necessidade do ambiente, cada parte exige que se explore com cuidado buscando entender como se encontra as peças do quebra cabeças sendo possível sua progressão. Gris é um jogo que foge da premissa de ganhar ou perder onde sua intencionalidade foi realmente a experiência, desde o aspecto visual ao sinestésico, é a contraposição dos games desenfreados que buscam ação em níveis máximos. Se trata de aproveitar mais o caminho do que buscar a chegada a qualquer custo.

Figura 15: *Print 2 de tela durante Gameplay.* 1918x1080px, 2021

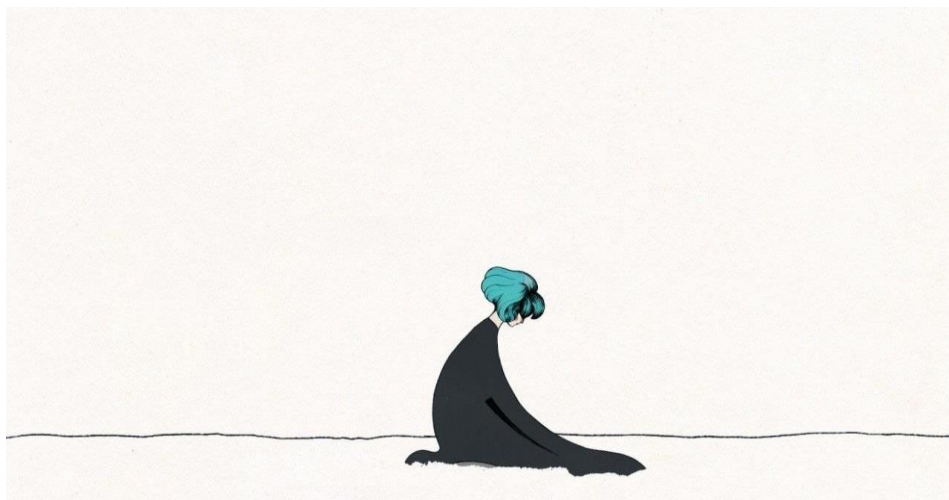


Fonte: GRIS, 2021.

A história, por sua vez, é cuidadosamente tratada num nível particular, a maneira como aborda suas temáticas sérias não a faz perder sua graciosidade dentro da experiência sensível que propõe. Gris uma moça caída em cima de uma mão de pedra repleta de rachaduras (Figura 15), enquanto o vento lhe sopra os cabelos ela se levanta, abre a boca e canta, voz fraca, que logo some, sua expressão desesperada, visivelmente se sentindo perdida, agora no ar, flutuando acima da mão, se debate até cair, os pedaços de pedra começam a se desfazer pelas rachaduras que por sua vez começam a ceder. Novamente ela se levanta e corre pela extensão do braço que invariavelmente se despedaça e ela cai entre as nuvens

Em sua longa queda ao fundo há um céu azul aquarelado, que então passa a um tom avermelhado e logo para um amarelado. Ao fundo, há uma canção suave demonstrando ao jogador que a queda é algo leve, como pena ao vento, o que desfaz o sentimento de desespero que seria o mais apropriado ao se cair de tão alto. O céu de amarelo passa a ser branco, com a passagem de uma grande nuvem em primeiro plano, Gris finalmente toca o chão, agora se encontra sentada num chão branco de fundo de mesma cor (figura 16), a única referência que separa o horizonte é uma linha preta e então podemos controlar a personagem que aguarda os primeiros comandos, movendo-a para frente lentamente e, caso tente pular (tecla ESPAÇO), ela cai sentada se levantando com esforço em seguida assim que acionada.

Figura 16: *Print 3 de tela durante Gameplay.* 1918x1080px, 2021



Fonte: GRIS, 2021.

Enquanto o cenário se modifica ao longo da caminhada, novos elementos são inseridos, assim como seres em seu habitat natural. Logo os obstáculos aparecem, inicialmente são simples, e o objetivo é seguir em frente. Para ajudar na passagem entre os cenários é preciso coletar estrelas perdidas (Figura 17), no caso retratados como pontos luminosos, que ajudam a personagem a chegar em novos lugares, antes inalcançáveis. Conforme vai progredindo, Gris,

vai se desenvolvendo ganhando novas habilidades e modificando também o cenário, que passa a ganhar cores e novas formas de vida.

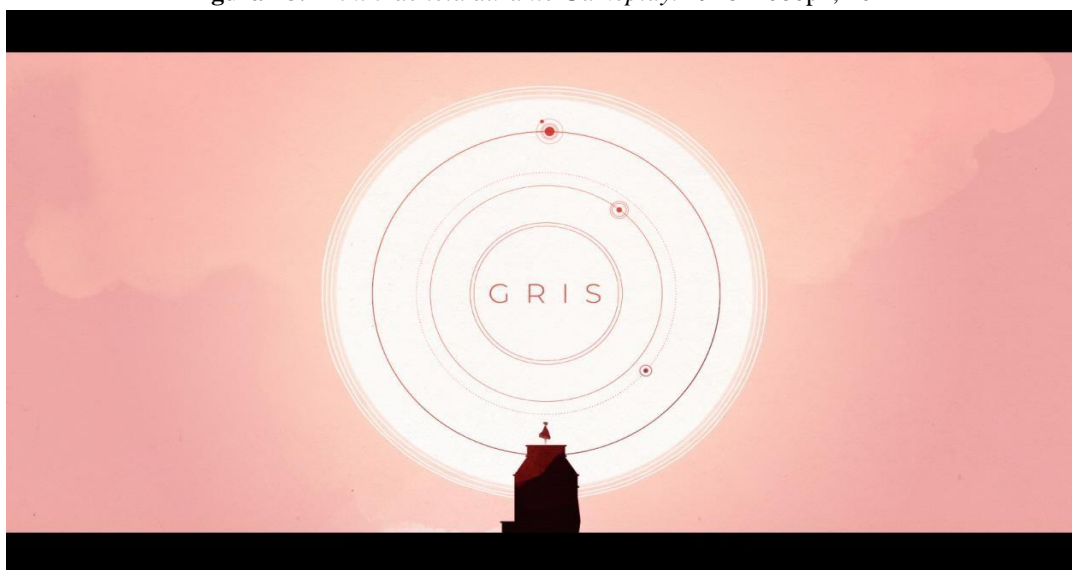
Figura 17: *Print 4 de tela durante Gameplay.* 1918x1080px, 2021



Fonte: GRIS, 2021.

A influência direta de Gris em meu livro ilustrado parte dos elementos sensíveis que estão presentes em toda a história, desde os seres até o ambiente, cujos efeitos sonoros te fazem imergir no mundo em suas formas, cores e ambientações, o que só é possível através da narrativa visual. Por ser uma obra sem diálogos ou falas, nem qualquer forma de comunicação se não a visual, as únicas palavras que se encontram durante o jogo são curtas instruções e em um momento em que a imagem da primeira tela do jogo retorna, escrito no céu se lê *Gris* (Figura 18).

Figura 18: *Print 5 de tela durante Gameplay.* 1918x1080px, 2021



Fonte: GRIS, 2021.

A leitura possível é que o mundo situado se trata de uma experiência pessoal da personagem onde seu nome está evidente no centro enquanto em volta são círculos movimentares que compreendem a estrutura de um sistema solar. Reforçando que apesar de o entendimento ser subjetivo, os acontecimentos são de cunho pessoal da personagem, composta por sentimentos e sentidos.

Tanto Gris dialoga com o aspecto sensível da personagem central do meu livro, sendo as duas dotadas de questões pessoais que as movem cada uma por sua história, quanto o jogo em si é um parâmetro para que possa compor visualmente uma narrativa sem a utilização de escrita, no caso das ilustrações, sendo capaz de dar continuidade a história em certos momentos apenas com o visual. O aspecto sonoro me leva a identificar aonde posso vir colocar pontos de som no livro (inseridos por meio de QR code) para que o leitor identifique ali um universo particular que transcende o visual e o imaginativo.

De modo geral as influências visuais, narrativas, compositivas e entre outras me fazem experimentar uma nova forma de fazer, me apropriando de meios que me dão uma perspectiva sobre o trajeto do meu trabalho os trazendo para compor uma única obra na qual estes elementos farão sentido juntos. As apresentadas até o momento são as principais referências, cada uma contemplando um campo da obra, porém existem outras que, de forma empírica, ajudam a produzir sentido durante o decorrer da história.

3 Flores na máquina: registros da poética

No contexto de minha criação, este livro ilustrado surgiu inicialmente no contato com uma proposta didática na matéria de desenho IV, onde na ocasião tive acesso à várias possibilidades expandindo a ideia que fazia de ser apenas um livro com imagens. Passei a pesquisar a respeito e para compor a atividade produzi meu primeiro livro (Figura 19). Denominado *Poli* escrevi a respeito de relações de poliamor cujas ilustrações eram desenvolvidas sobre as personagens citadas.

Figura 19: Diefferson Gonçalves (Brasil, 1993). Capa – *Poli*. Aquarela com café, grafite e edição digital, 20x20cm (2019).



Fonte: Imagem do Autor, 2021.

O trabalho foi produzido utilizando o café diluído como pigmento de pintura, construindo formas similares às feitas com técnicas de aquarela, buscando as manchas e procurando com essa referência indireta à bebida, um trabalho de tom mais intimista. A experiência me fez estabelecer um método de criação, juntando escrita e ilustração dentro de uma diagramação dinâmica que trouxesse um ritmo para a leitura e junto dos desenhos, frases que concluíssem os capítulos.

A escrita foi inserida digitalmente com fonte que se assemelhasse à caligrafia manuscrita, sua cor num tom mais escuro assim como o café puro e em páginas únicas e soltas dentro das capas frontal e traseira, dando a impressão de café derramado sobre a um papel à mesa. Essa busca tonal, de acordo com Panofsky (2021):

Quando na rua, vejo um conhecido me cumprimenta tirando o chapéu, o que vejo, de um ponto de vista formal, é apenas a mudança de alguns detalhes dentro da configuração que faz parte do padrão geral de cores, linhas e volumes que constitui o mundo da minha visão. (P. 47-48)

Após este primeiro contato com o livro ilustrado, pude conceber o primeiro trabalho escrito/visual de *Flores na Máquina* que contempla a saga de *As três Eras* (Figura 20), universo que abrange o livro ilustrado aqui produzido e ainda as demais histórias a serem exploradas. Assim, decidi estabelecer uma separação, sendo a primeira produzida à que finda a obra literária composta por três partes (cada um uma era). Logo este trabalho prático, no caso terceira era, conta sobre o fim, sobre uma personagem que vive num mundo à beira da completa destruição, consequências do avanço desenfreado da humanidade em eras do passado, sendo estas, histórias prequelas.

Figura 20: Diefferson Gonçalves (Brasil, 1993). Capa – *Flores na Máquina (As Três Eras)*. Bic s/ papel e edição digital, 20x20cm (2019).



Fonte: Imagem do Autor, 2021.

O livro *Nau dos Insensatos* de Brant traz em cada um de seus 112 capítulos uma ilustração, retratando o insensato ou a cena na qual ele se encontra. A maior parte das ilustrações foram feitas por Albrecht Dürer (1471-1528), sendo um dos exemplos mais antigos de livro ilustrado. Se descobriam métodos de combinar um texto impresso com a xilogravura para ilustração, e muitos livros da segunda metade do século XV foram ilustrados com xilogravuras (GOMBRICH, 1999), assim *Nau dos Insensatos* traz imagem e escrita numa mesma página o que faz o leitor experienciar na leitura uma outra dimensão, pois apesar de ter tido traduções

para vários idiomas, a visualidade aproximada de sua sociedade nos traz uma forma de visualizar seu contexto apesar da distância temporal e geográfica.

A escolha pelo livro ilustrado se constituiu mediante a possibilidade de convergir escrita e imagem num ambiente que propõe a leitura contínua dentro de uma narrativa que ora traduz para o visual partindo da escrita, ora dialoga palavra e imagem numa mesma leitura. As ilustrações como imagem que são representações do real comumente são traduções visuais da escrita, o que exige fidelidade representativa, não se diferenciando de sua descrição. Seja um personagem, seja um lugar, a história contada de forma escrita nos dá uma noção através das imagens compostas para direcionar a leitura para o campo visual.

Assim, em meio a essa avalanche de títulos, tendo como ponto de partida a leitura literária, é relevante considerar as possibilidades que o livro ilustrado oferece, onde as imagens ampliam e transformam o texto escrito. Hunt (2010, p. 234) acrescenta que as palavras ‘podem aumentar, contradizer, expandir, ecoar ou interpretar as imagens – e vice-versa’. (FLECK; CUNHA; CALDIN, 2016, p. 196)

Trata-se de um trabalho que dialoga com os interlocutores de várias formas, estabelecendo níveis de leitura estruturados para fazer o leitor imergir na obra de acordo com o momento da história. Em cada ocasião é possível compreender através das imagens que completam a leitura escrita trazendo o leitor a identificar nas ilustrações tanto uma noção representativa do mundo criado, quanto uma compreensão da situação que se segue continuando a narrativa de forma visual. Assim, trago os seguintes passos do livro ilustrado *Flores na Máquina*: a história como forma de compreender o que é, onde e como acontece; especificações das técnicas aplicadas inclusive nas edições finais, trazendo o processo de criação; e a poética da história, ambientando seus significados dentro da proposta.

Ainda que uma história fictícia, esta pode produzir significados a partir do mundo real. A história se passa predominantemente pela perspectiva da personagem central (Figura 21), onde a mesma questiona tudo à sua volta e busca o sentido de sua existência através de contato interno e com o ambiente em que vive, o único que conhece até então. Mas vez ou outra é possível enxergar o mundo pelos olhos dos demais personagens que aparecem em cena, tendo uma noção de como se dá sua existência particular e como percebe o tudo ao seu redor.

Figura 21: Diefferson Gonçalves (Brasil, 1993). Página 18 –*Flores na Máquina*. Bic s/ papel e pintura digital, 20x20cm (2021).



Fonte: Imagem do Autor, 2021.

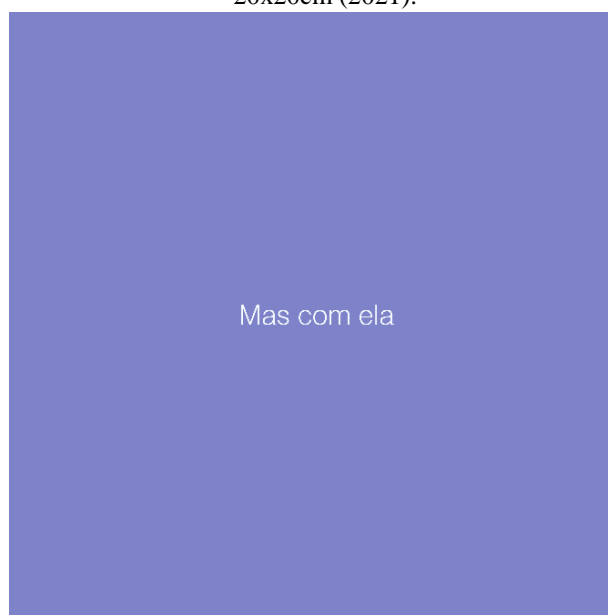
No desenho da personagem ela não possui cabelo e em sua mão fica aparente partes *máquinas* de sua estrutura óssea. Há em seu rosto à cima de olho visível, três círculos que substituem uma de suas sobrancelhas, é a representação da consciência artificial presente na história. A personagem tendo nascido com este dispositivo a faz especial por ter também uma mente híbrida, o que a faria diferente dos demais híbridos de seu meio. Pois para FLECK; CUNHA; CALDIN (2016) “Ler o livro ilustrado é mais do que ler texto e imagem separadamente. É aguçar o olhar para perceber as nuances e as sutilezas artísticas que se compõem na integração entre as duas linguagens” (P. 200).

A concepção da arte do livro, sua forma visual, foi composta em uma única cor, o azul. Por se tratar de um trabalho escrito e imagético optei por um material comum de escrita e desenhos, que me permitisse desenvolver traços detalhados e que deixasse os desenhos fluídos para compô-los junto das palavras. A caneta bic, é um material que exige precisão e tempo para que se conheça suas possibilidades gráficas e até onde é possível ir no que se diz a detalhes. O que procuro realizar em minhas expressões artísticas são desenhos com resultados realistas, com detalhes e algumas linhas mais soltas. As formas dividem espaço com palavras, em outras folhas há apenas o desenho, mas procuro preparar estas páginas para que possa ser compreendido em seu contexto, trazendo texto antes e após, dando continuidade à história.

Uma interpretação realmente exaustiva do significado intrínseco ou conteúdo poderia até nos mostrar técnicas características de um certo país, período ou artista, por exemplo, a preferência de Michelangelo pela escultura em pedra, em vez de em bronze, ou o uso peculiar das sombras em seus desenhos são sintomáticos de uma mesma atitude básica que é discernível em todas as outras qualidades específicas de seu estilo. Ao concebermos assim as formas puras, os motivos, imagens, estórias e alegorias, como manifestações de princípios básicos e gerais, interpretamos todos esses elementos como sendo o que Ernst Cassirer chamou de valores "simbólicos". (Panofsky, 2001, p. 52).

O azul, no tom usado neste livro, ressalta um ambiente triste, quase de luto, sua escolha se deu também pelo contexto da história, porque se trata de um lugar inóspito, vazio de vida que retrata o fim da civilização. Através de edição digital realizei a inclusão das palavras/textos e criação de páginas negativas (Figura 22), onde a escrita se torna branca sobre uma página toda azul cujo tom foi mantido. As fontes usadas são predominantemente duas, *Saithik* para ser como as palavras da própria personagem por seu estilo manuscrito e *Swis721 Lt BT* como a história narrada para ser o corpo do livro e permitir uma leitura mais fluída.

Figura 22: Diefferson Gonçalves (Brasil, 1993). Página 27—*Flores na Máquina*. Pintura e edição digital, 20x20cm (2021).



Fonte: Imagem do Autor, 2021.

Para momentos mais imersivos acrescentei *Qr code*, como na página *prefácio* (Figura 23), e em outros momentos da história oferecendo ao leitor outros elementos de introdução ao mundo da obra. Esses acessos permitem a audição de músicas selecionadas por contribuírem, em minha perspectiva, com o ambiente da cena, produzindo sensações coerentes com a situação.

Figura 23: Diefferson Gonçalves (Brasil, 1993). Prefácio –*Flores na Máquina*. Pintura e edição digital, 20x20cm (2021).

Prefácio

Memórias de uma híbrida de eras que não viveu. Mas ainda que pertença ao campo presente é capaz de sentir mais que tudo em sua volta. Envelha as formas, vê máquinas frias que não são capazes de ir além de sua estrutura, de imaginar, criar.

Mas o que ela é se não parte daqueles mesmos à sua volta?

Ainda assim sendo, em parte, fria como eles, sob sua estrutura florescem possibilidades que lhe permitem, onde tudo é determinado...

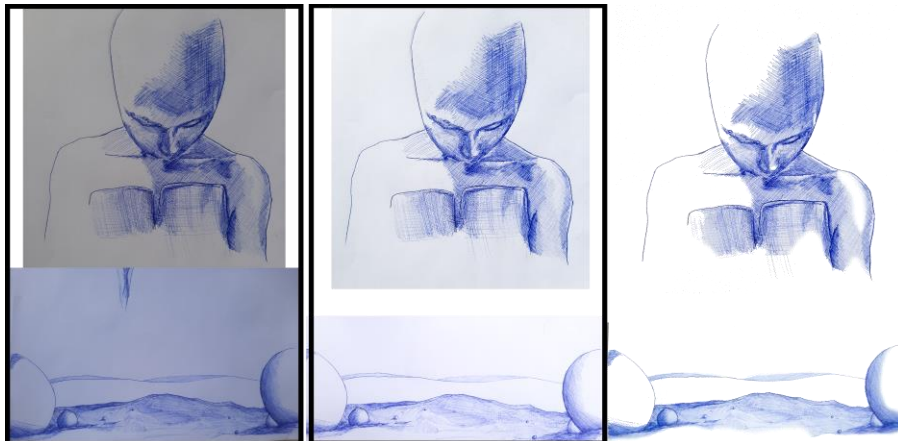


Tinha Sonho

Fonte: Imagem do Autor, 2021.

O processo de criação do livro (Figura 24) vai primeiro da roteirização da história, para me orientar a partir da onde escrevo e sabendo para onde será encaminhada a leitura, depois a escrita tratando do trajeto da personagem e suas questões, em seguida os desenhos que traduzem parte do texto em imagem ou conta trechos da história por si só e por último a edição e diagramação, seguindo a ordem do roteiro. Algumas páginas possuem poucas palavras para servirem como pausas no texto, estabelecendo um ritmo de leitura próprio, o que torna como um antecessor de partes importantes ou para se ter uma noção de separação da história principal para alguma lembrança, por exemplo.

Figura 24: Diefferson Gonçalves (Brasil, 1993). Processo de criação –*Flores na Máquina*. Caneta Bic s/ papel e edição digital, 20x20cm (2021).



Fonte: Imagem do Autor, 2021.

No processo a primeira imagem mostra o desenho à Bic sobre folha sulfite recém finalizado, seu registro fotográfico foi feito com um aparelho celular. A segunda imagem são os mesmos desenhos após tratamento de imagem realizado no aplicativo de computador *Adobe Lightroom*, onde busquei clarear as imagens sem perder seus detalhes, ajustando contraste e as tonalidades de azul do desenho. As terceiras figuras são as imagens prontas para compor a página final, o fundo foi retirado, seus cantos suavizados e sua tonalidade aproximadamente igualadas, pois farão parte da mesma composição, nesta etapa o programa usado foi o *Adobe Photoshop 2020*. A página final (Figura 25) que fará parte do livro, traz os dois desenho em conjunto, sendo um primeiro e segundo plano. Para tal foram ampliadas e dispostas pelo espaço da página de medida quadrada o que fez com que a borda cortasse parte do desenho em primeiro plano e parte do segundo não aparecesse por se encontrar disposto atrás do primeiro. As frases inseridas são continuações da página anterior do livro que conta trecho da história de forma escrita e precede a próxima que segue este mesmo processo apresentado de imagem e texto.

Figura 25: Diefferson Gonçalves (Brasil, 1993). Página finalizada –*Flores na Máquina*. Caneta Bic s/ papel e edição digital, 20x20cm (2021).



Fonte: Imagem do Autor, 2021.

A história de *Flores na Máquina* contempla toda a terceira era, mas este livro trata apenas da primeira parte do total de duas. Tal divisão me ocorreu, pois assim é possível haver uma brecha para introduzir as eras anteriores o que traz o mundo que antecedeu ao presente e

seus acontecimentos até chegar ao fim iminente. Assim, contará fatos importantes que farão a abertura da segunda parte do livro até sua conclusão.

Considerações

A criação do livro ilustrado como Trabalho de Conclusão de Curso do Curso de Artes Visuais Bacharelado, propõe-se a uma leitura de seus elementos poéticos e técnicos no diálogo com uma pesquisa sobre os insensatos, e se volta para a investigação da atribuição de algumas das características descritas por Brant (1494), a sentidos visíveis em produções diversificadas, apresentadas ao longo dos capítulos anteriores, nas quais cada artista citado lança um olhar e produz um objeto artístico sob a perspectiva que lhe chamou a atenção, denunciando sua presença em seu meio social, histórico e cultural. Minha proposta no momento em que encerro esse Trabalho de Conclusão de Curso, é que a aproximação com *Flores na Máquina*, de algum modo possa representar a contemporaneidade em que estamos inseridos, num diálogo recorrente entre realidade e ficção.

Mesmo sendo uma obra que leva o leitor a um mundo imaginário de acontecimentos fantasiosos, também o convida a se colocar como protagonista, onde passa a questionar sua própria função no mundo como seres munidos de sentidos que interferem no mundo e é interferido, assim como a personagem. Então, dentro de uma narrativa azul, este mundo ficcional nos remete ao nosso próprio futuro, convidando a refletir sobre os rumos da sociedade e de nossas escolhas perante o avanço tecnológico e de sua influência em nossas vidas, nos fazendo híbridos sem que nos demos conta disso.

Na história os ditos *frios* são as máquinas autônomas que buscam a singularidade absoluta, uma criação perfeita à imagem e semelhança humana para que possam ser naturalmente livres sem pautarem sua existência nas mãos criadoras do homem, mas sim na vida. Enquanto os híbridos são humanos que possuem partes mecânicas superdesenvolvidas das quais os mantêm vivos independente do estado de seu organismo, a não ser que naturalmente se desligue por completo após muito comprometimento de ambas as partes.

Nesse sentido temos os elementos necessários para realizar a leitura sobre nossas vidas perante questões que nos afetam diretamente, ainda mais no tocante à forma que vivemos. A inclusão de novas tecnologias em nosso meio, assim como máquinas autônomas dentro da sociedade traz discussões sobre quando estas serão capazes de ultrapassar o humano atual, cabendo a nós não nos perdermos entre insensatos que ignoram nosso próprio desenvolvimento em prol de um conforto sobre luvas de pelica. Logo, os insensatos da contemporaneidade remetem àqueles citados por Brant, potencializados pela imersividade digital - distração perfeita para que se abduca de "livre vontade" do nosso direito de escolha.

Esse movimento, ilustrado e poeticamente apresentando no formato do livro deste Trabalho de Conclusão de Curso, sinaliza e eterniza no limite desta escrita e das páginas da

obra produzida, toda a gama de elementos que me atravessam no contexto deste meu momento de formação como artista, e acredito que possam sinalizar ou me orientar para os passos e traços futuros, a cada dia mais consciente de como presenças humanas podem afetar toda a sociedade, pois quem logra com direito de escolher pelo outro, usa esse direito para benefício próprio.

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, R. **Arte e Percepção Visual**: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.
- BACON, Francis. Três Estudos para Figuras na Base de uma Crucificação. **Wahooart** c2004. Disponível em: <https://pt.WahooArt.com/@/8EWG9F-Francis-Bacon-três-estudos-para-figuras-na-base-de-uma-crucificação>. Acesso em: 11 set. 2021.
- BACON, Francis. Biografia de Francis Bacon. **Escola das Artes**. Julho de 2020. Disponível em: <https://www.escoladasartes.com/post/biografia-francis-bacon>. Acesso em: 11 set. 2021.
- BRANT, S. **A nau dos insensatos**. Trad. de Karen Volobuef. 1. ed. São Paulo: Octavo, 2010.
- CADÔR, A. **Enciclopédismo em Livros de Artista**: um manual de construção da Enciclopédia Visual. 2012. Tese (Doutorado em Arte e Tecnologia da Imagem) - Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte/MG, 2012.
- DINIZ, T.; CADÔR, A. **A Relação Entre Imagem e Texto em “O Corvo”**. Congresso Internacional para Sempre POE: Belo Horizonte P. 329-335, 2009.
- FARIA, Meiri. Susano Correia: Traços literais de beleza e incômodo. **Armazém de Cultura**. Setembro de 2016. Disponível em: <https://armazemdecultura.wordpress.com/2016/09/30/susano-correia-tracos-literais-de-beleza-e-incomodo/>. Acesso em: 11 set. 2021.
- FLECK, F.; CUNHA, M.; CALDIN, C. Livro ilustrado: texto, imagem e mediação. **Perspectivas em Ciência da Informação**. [S.I.], v. 21, n. 1. p. 194–206, 2016.
- FUKS, R. Hieronymus Bosch: conheça as obras fundamentais do artista. **Cultura Genial**. c2017 Disponível em: <https://www.culturagenial.com/obras-hieronymus-bosch/>. Acesso em: 11 set. 2021.
- GOMBRICH, E. H. **A História da Arte**. 15. ed. Rio de Janeiro: LCT, 1999.
- GRIS by Conrad Roset. **Nomada**. c2018. Disponível em: <https://nomada.studio/product/gris-by-conrad-roset/>. Acesso em: 11 set. 2021.
- HWA-SAM, C. (hwasamchoi). **Instagram: Hwasamchoi**. Seoul. Disponível em: <https://www.instagram.com/hwasamchoi/>. Acesso em: 11 set. 2021.
- ILUSTRADORES e Artistas Plásticos: Santiago Caruso. **Librería Flotante**. Maio de 2018. Disponível em: <https://libreriaflotante.blogspot.com/2018/05/ilustradores-y-artistas-visuales-santiago-caruso.html>. Acesso em: 11 set. 2021.
- LÚCIA. Mitologia Grega: Erinias ou Fúrias. **Eventos Mitologia Grega**. Julho de 2010. Disponível em: <http://eventosmitologiagrega.blogspot.com/2010/07/erinias-ou-furias.html>. Acesso em: 11 set. 2021.
- MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. 2. Ed. Trad. Carlos Alberto R. de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

NEWTON, William Blake, 1795–1805. **Tate**. Outubro de 2018. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/blake-newton-n05058>. Acesso em: 11 set. 2021.

OSTROWER, F. **Acasos e Criação Artística**. 8. ed. São Paulo: Campos, 1995.

PAN'S Labyrinth. **Santiagocaruso**. c2002. Disponível em: <https://santiagocaruso.com.ar/gallery/pans-labyrinth/>. Acesso em: 11 set. 2021.

PANOFSKY, E. **Iconografia e iconologia**. In: O significado nas artes visuais. São Paulo: Perspectiva, 2001, p. 47-87.

PINHEIRO, J. GRIS é uma obra de arte sobre superar a depressão. Dezembro 2020. **Canaltech**. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/analise-gris-129681/>. Acesso em: 11 set. 2021.

PORTAL Artes - Hieronymus Bosch. **Portalartes**. C2000. Disponível em: <https://portalartes.com.br/historia/biografias/pintores-classicos/hieronymus-bosch.html>. Acesso em: 11 set. 2021.

RIBEIRO, E. S. **Alejandra Pizarnik e a Condessa Sangrenta**: uma análise do simbólico nas ilustrações góticas de Santiago Caruso. N. 31. São Paulo: Galáxia, 2016, p. 168–181.

SANTANA, A. L. William Blake – **InfoEscola: Navegando e Aprendendo**. c2006. Disponível em: <https://www.infoescola.com/biografias/william-blake/>. Acesso em: 15 set. 2021.

SILVEIRA, P. **A Página Violada**: da ternura à injúria na construção do livro de artista. 1 ed. Porto Alegre: Editora UFRGS. 2008. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=5yrtvlpA14C>. Acesso em: 15 set. 2021.

SOUSA, A. Condessa Sangrenta: a mais sádica serial killer da História. **Aventuras na História**. Abril de 2020. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/historia-elizabeth-bathory-condessa-sangrenta-sadica-serial-killer.phtml>. Acesso em: 11 set. 2021.

SYLVESTER, D. **Entrevista com Francis Bacon**. 2. ed. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2007.

ZYGMUNT, B. **Modernidade Líquida**. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001. ISBN 978-85-378-0772-9.