FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
Faculdade de Artes, Letras e Comunicação - FAALC
Artes Visuais - Licenciatura

MARINA COSTA B.

.

MERGULHADO EM SONHO

CAMPO GRANDE - MS
2024

MARINA COSTA B.

MERGULHADO EM SONHO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Mato Grosso Do Sul, como parte das exigências para a obtenção de grau de Licenciatura em Artes Visuais, elaborado sob orientação da Profa. Dra. Constança Maria Lima de Almeida Lucas.

CAMPO GRANDE - MS
2024

COMISSÃO EXAMINADORA

_____

Orientadora: Profª Drª. Constança Maria Lima de Almeida Lucas
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)

_____

Prof Drª. Sergio de Moraes Bonilha Filho
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)

_____

Prof. Dr. Isaac Antonio Camargo
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)

Dedico este trabalho à minha mãe, que sem seu apoio nunca teria chegado até aqui, e meus familiares que mesmo a mil quilômetros de distância continuavam sonhando comigo.

AGRADECIMENTOS

Durante minha vivência dentro da graduação conheci pessoas incríveis e essenciais que transformaram meus pensamentos, construíram caminhos e caminharam ao meu lado, nossos laços desenharam linhas que contêm as mais lindas histórias.

Agradeço então as pessoas com quem construí amizades inesquecíveis e amo com intensidade. Agradeço a minha amiga Mayara pelas conversas de fim de tarde, olhando vídeos, filmes, livros e fanzines enquanto tomava café, obrigado por compartilhar suas paixões comigo e ter me dado apoio e suporte sempre que precisei. Agradeço à minha amiga Beatriz por se aventurar comigo nas mais encantadoras fantasias, experimentar comigo novas maneiras de fazer arte, desenhar com você e uma xícara de café ao lado traçaram memórias acalentadoras em meus cadernos. Agradeço à minha amiga Thais por todos seus ensinamentos, risadas, caronas, por me socorrer em momentos difíceis e sempre me lembrar que o amor e carinho são essenciais para uma vida nesse planeta. Agradeço à minha amiga Thaynara que entramos juntas neste curso e crescemos com nossas particularidades, nunca perdendo o carinho e cuidado. Agradeço à minhas amigas Kariny e Juliana, que mesmo não convivendo rotineiramente sempre tivemos trocas divertidas e uma conexão de afeto. Agradeço ao meu amigo Luiz que mesmo longe se fez presente com nossas longas ligações de tantas reflexões e risadas, sempre espero ansiosamente pela sua carta.

Agradeço também as criaturas felpudas e misteriosas que habitam minha casa, minha querida gata Adriana e meu gato Tiquinho, que desenharam pegadas de nanquim pelo chão e me trazem sempre um sorriso no rosto quando trocamos olhares.

Ao longo dessa jornada encontrei meu companheiro Renato, uma pessoa com quem tive uma conexão antes nunca vivida, sua risada, seu carinho e suas palavras foram capazes de colorir os dias mais cinzas e desenhar arco-íris em meus olhos, amo você com todas as linhas de meus desenhos.

Por fim, agradeço a todos meus professores do curso de Artes Visuais pelos ensinamentos enriquecedores e autênticos que contribuíram para minha formação, em especial a minha professora Constança por ter me mostrado os caminhos desse sonho ser possível através de sua orientação, agradeço pela paciência e ter acreditado em meu potencial. Sou grata também aos professores Sérgio e Isaac que aceitaram compor a banca avaliativa desse trabalho e mergulhar neste sonho.

É preciso seguir essas imagens que nascem em nós mesmos, que vivem em nossos sonhos, essas imagens carregadas de uma matéria onírica rica e densa que é um alimento inesgotável para a imaginação material. (BACHELARD, 2018, p. 20).

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Louise Bourgeois, Aranha, 1996, escultura em aço, MAM- Museu de Arte Moderna de São Paulo..... 4
Figura 2: Mär Cozta. Caderno de desenhos, 2020, lápis e nanquim s/ papel, 14,8 x 21 cm..... 5
Figura 3. Mär Cozta. Metamorfose, 2021, lápis s/ papel, 14,8 x 21 cm..... 5
Figura 4: Mär Cozta. Caderno de desenhos, 2023, lápis e nanquim s/ papel, 14,8 x 21 cm..... 6
Figura 5: Mär Cozta. Fragmentos de sonho: Floresta, 2022, nanquim s/ papel, 21 x 14,8 cm..... 7
Figura 6: Mär cozta, Cadernos 2018-2024, fotografia digital..... 9
Figura 7: Mär Cozta. O momento antes, 2024, desenho digital..... 10
Figura 8: Mär Cozta, Cadernos de desenho de 2018 a 2024, fotografia digital..... 11
Figura 9: Mär Cozta, Cadernos de desenhos, 2022, nanquim e grafite, 15 x 21cm..... 12
Figura 10: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2020, nanquim, 14,8 x 21 cm..... 13
Figura 11: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2020, grafite, nanquim e aquarela, 14,8 x 21 cm..... 14
Figura 12: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2020, caneta esferográfica e aquarela, 29 x 15 cm..... 14
Figura 13: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2020, grafite, 29 x 15 cm..... 15
Figura 14: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2020, 29 x 15 cm..... 15
Figura 15: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2020, 29 x 15 cm..... 16
Figura 16: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2023, nanquim, 14,8 x 21 cm..... 17
Figura 17: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2024, lápis de cor, 21 x 14,8 cm..... 17
Figura 18: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2020, lápis de cor e nanquim, 29 x 15 cm..... 18
Figura 19: Mär Cozta, Ilustração para o Jornal Projétil n.94, 2020..... 18
Figura 20. Mar Cozta. Caderno de desenhos 2023, 2023, lápis e nanquim s/ papel, 14,8 x 21 cm..... 19
Figura 21. Mar Cozta. Metamorfose, 2023, óleo s/ madeira, 40x80cm..... 19
Figura 22: Jim Davis, Garfield, publicado em 18/fev/2008 no jornal Folha de S. Paulo 20
Figura 23: Laerte, Piratas do Tietê publicada em 25/dez/2009 na Folha de S. Paulo. 20
Figura 24: Fotografia da última página do gibi de Zé Carioca (1998)..... 21
Figura 25: J.H. Williams III, Sandman: Overture, 2013, p. 29-30..... 22
Figura 26: Yoshitaka Amano, Sandman: Dream Hunters, 1999, p. 44-45..... 22
Figura 27: Dave Mckean, Dust Covers: The Collected Sandman Covers, 1997..... 23
Figura 28: JM. Dematteis, Kent Williams, Blood: A tale v.2, 1996, p. 49-50..... 23
Figura 29: Registro parcial de minha coleção pessoal de HQ's , 2024..... 24
Figura 30: Registro parcial de minha coleção pessoal de HQ's e fanzines brasileiras, 2024..... 24

Figura 31: Lino Arruda, “Monstrans: Experimentando Horrormônios”, 2021, Edição autoral..... 25
Figura 32: Lino Arruda “Monstrans: Experimentando Horrormônios”, 2021, p.9..... 26
Figura 33: Lino Arruda “Monstrans: Experimentando Horrormônios”, 2021, p.10.... 26
Figura 34: Lino Arruda “Monstrans: Experimentando Horrormônios”, 2021, p.14.... 27
Figura 35: Mär Cozta. Caderno de desenhos 2022, lápis s/ papel, 14,8 x 21 cm..... 28
Figura 36: Mär Cozta. A busca, 2022, nanquim s/ papel, 14,8 x 21 cm.....28
Figura 37: Lino Arruda “Monstrans: Experimentando Horrormônios”, 2021, p. 35 e 37..... 29
Figura 38: Mär Cozta. A gaiola/armário, 2021, gráfite s/ papel, 21 x 29,7cm.....30
Figura 39: Lino Arruda “Monstrans: Experimentando Horrormônios”, 2021, p.80.... 30
Figura 40: Kent Williams, J.M DeMatteis, “Blood: Uma história de sangue” 2018, Editora Pipoca e Nanquim.....31
Figura 41: Kent Williams, J.M DeMatteis, “Blood: A tale v.2”, 1987, p.32.....33
Figura 42: Kent Williams, J.M DeMatteis, “Blood: A tale v.2”, 1987, p.23-24.....34
Figura 43: Kent Williams, J.M DeMatteis, “Blood: A tale v.1”, 1987, p.38-39.....34
Figura 44: Kent Williams, J.M DeMatteis, “Blood: A tale v.4”, 1987, p.32.....35
Figura 45: Registros do encontro ColabMov, São Paulo, 19 de julho de 2019.....35
Figura 45: Registros do encontro“Modelo Vivo: coragem presente”, São Paulo, 6 de junho de 2024.....36
Figura 46: Kent Williams, J.M DeMatteis, “Blood: A tale v.1”, 1987, p.2-3.....36
Figura 47: Kent Williams, J.M DeMatteis, “Blood: A tale v.1”, 1987, p.1.....37
Figura 48: Kent Williams, J.M DeMatteis, “Blood: A tale v.1”, 1987, p.1.....38
Figura 49: Marcello Grassmann, Lygia Eluf (org.), “Coleção Cadernos de Desenho: Marcello Grassmann”, 2010, Editora Unicamp.....39
Figura 50: Marcello Grassmann, desenho à tinta preta, 1945, 32x22cm..... 40
Figura 51: Marcello Grassmann, desenho à grafite, 1946, 38,5x27,5cm..... 40
Figura 52: Marcello Grassmann, desenho a tinta sépia, 1999, 35x51cm..... 41
Figura 52: Marcello Grassmann, desenho a tinta sépia, 1999, 35x51cm..... 41
Figura 53: Marcello Grassmann, desenhos a carvão, 1963, 48x33cm..... 42
Figura 54: Marcello Grassmann, desenho a tinta, 1958, 35x50cm..... 43
Figura 55: Marcello Grassmann, desenho a tinta, 1958, 35x50cm..... 43
Figura 56: Marcello Grassmann, Sem título, década de 1960, água-forte s/ papel, 29,5 x 44,5cm.....44
Figura 57: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2022, nanquim e aquarela, 21 x 15 cm.45
Figura 58: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2024, nanquim, 21 x 15 cm.....45
Figura 59: Mär Cozta, Caderno de desenhos, 2018, nanquim e grafite, 20 x 15 cm....45
Figura 60: Mär Cozta, Caminhante dos sonhos, 2023, gravura em metal, 20 x 15 cm.... 46
Figura 61: Marcello Grassmann, desenho a tinta e aguada, 1967, 31,5x45,5cm..... 46
Figura 62: Marcello Grassmann, Sem título,1968, água-tinta e buril s/ papel, 39,1 x 29,7 cm..... 47
Figura 63: Mär Cozta, Cavalheiro de Corvos, 2022, desenho digital.....47

Figura 64: Marcello Grassmann, desenho à tinta sépia, 32x46cm..... 48
Figura 65: Marcello Grassmann, Sem título,1952, litografia s/ papel, 55 x 36,8 cm... 48
Figura 66: Mär Cozta, Harpia, 2020, desenho digital.....49
Figura 67: Mär Cozta, Harpia, 2024, serigrafia s/ papel, 21 x 30 cm.....49
Figura 68: Registro fotográfico do recado de Ing Lee, 2024.....50
Figura 69: Ing Lee, “Karaokê Box”, Selo Pólvora: 2019..... 51
Figura 70: Ing Lee, “Karaokê Box”, Selo Pólvora: 2019..... 52
Figura 71: João Lucas, Ana Klem, Thais Soares, Mär Cozta, Vinicius Davis, Giovanni Ernesto, Registro do evento “Feira Capivara” realizado na UFMS, 28 de setembro de 2022..... 53
Figura 72. Registro fotográfico durante o evento Feira da Praça da Bolívia: Mär Cozta e Mayara Severino, 2024..... 53
Figura 73: Mär Cozta, Registro de desenho e seu adesivo, 2022-2024, fotografia digital..... 54
Figura 74: Mär Cozta, Fotografia de adesivos autorais, 2024, fotografia digital..... 54
Figura 75: Mär Cozta, Registro de print emoldurado, 2024, fotografia digital..... 55
Figura 76: Mär Cozta, Registro de fanzines, 2024, fotografia digital..... 55
Figura 77: Mär Cozta, Caderno de desenhos, 2019, 29 x 21 cm..... 56
Figura 78: Mär Cozta, Floresta, Publicação independente, 2019..... 57
Figura 79: Mär Cozta. Aqui, Publicação Independente, 2020, p. 1-7..... 58
Figura 80: Mär Cozta. Caderno de desenhos 2020, 2020, lápis s/ papel, 14,8 x 21 cm... 59
Figura 81: Mär Cozta. Aqui, Publicação Independente, 2020, p. 8-11.....59
Figura 82: Mär Cozta. Teia Dormente, Publicação Independente, 2020.....60
Figura 83: Processo de sobreposição de desenhos, 2022, fotografia digital..... 61
Figura 84: Diagramação da fanzine “Desabafo” (2022).....62
Figura 85: Registros fotográficos do fanzine “Desabafo” (2022), 2024..... 62
Figura 86: Mär Cozta. Azia, Publicação Independente, 2022..... 63
Figura 87: Mär Cozta. Azia, Publicação Independente, 2022..... 63
Figura 88: Registros da fanzine comemorativa de aniversário, 2023.....64
Figura 89:“Fanzine Acidente n.4”, Publicação Artística editada pelo Grupo de Pesquisa Pensar o Desenho / UFMS, 2023.....64
Figura 90: Processo de produção para o desenho do “Fanzine Acidente n.4” (2023), 2023, fotografia digital..... 65
Figura 91: Registro de sonho anotado em diário, 2021. 17x9cm..... 66
Figura 92: Mär Cozta. Caderno de desenhos, 2023, lápis e nanquim s/ papel, 14,8 x 21 cm..... 67
Figura 93: Mär Cozta. Caderno de desenhos, 2022, grafite e lápis de cor aquarelável s/ papel, 14,8 x 21 cm..... 68
Figura 94: Mar Cozta. Sem título, 2019, lápis s/ papel, 29,7 x 42 cm..... 68
Figura 95: Mar Cozta. Caderno de desenhos 2022-2023, 2022, lápis s/ papel, 14,8 x 21 cm..... 69
Figura 96: Mar Cozta. Caderno de desenhos 2020, 2020, lápis s/ papel, 14,8 x 21 cm...

Figura 97: Mär Cozta. Fragmento de sonhos, 2022, desenho digital..... 70
Figura 98. Mär Cozta. Fragmento de sonhos v. 1, 2024, publicação autoral.....71
Figura 99: Mär Cozta. Fragmento de sonhos v. 1, 2024, publicação autoral..... 71
Figura 100: Mär Cozta. Fragmento de sonhos, 2023, desenho digital..... 72
Figura 101: Mär Cozta. Fragmento de sonhos v. 2, 2024, publicação autoral..... 72
Figura 102: Registro de sonho anotado em diário, 10 de janeiro de 2024. 20,5x15cm... 74
Figura 103: Mär Cozta. O barqueiro, 2024, nanquim e água, 21 x 29cm..... 74
Figura 104: Mär Cozta. O barqueiro, 2024, nanquim, água e manipulação digital, 21 x 29cm..... 75
Figura 105: Mär Cozta. O mergulho I, 2024, nanquim e água, 21 x 29cm..... 76
Figura 106: Mär Cozta. O mergulho II, 2024, nanquim e água, 21 x 29cm.....77
Figura 107: Mär Cozta. A casa, 2024, nanquim e água, 21 x 29cm.....77
Figura 108: Mar Cozta. Caderno de desenhos 2022-2023, nanquim s/ papel, 14,8 x 21 cm..... 78

RESUMO

No presente trabalho de conclusão de curso apresento uma pesquisa sobre a minha produção plástica, como artista Mär Cozta[1]. Discuto a significância dos cadernos de desenhos como um diálogo contínuo entre o artista e seu processo criativo. Abordo a importância do sonho na criação artística, sua presença nos meus cadernos de desenho e publicações artísticas.

Analiso a produção poética visual de alguns artistas contemporâneos, Lino Arruda. J.M DeMatteis, Kent Williams, e Marcello Grassmann, com os quais mantenho interlocuções poéticas.

O trabalho de pesquisa se desenvolve dentro de um recorte teórico utilizando como autores principais; o filósofo Gaston Bachelard com o qual me aproximei do sonho, do devaneio como conhecimento poético, a autora e pesquisadora Cecília Almeida Salles me proporcionou envolvimento com os processos criativos e a importância dos registros, das memórias gráficas do cotidiano, lendo Fayga Ostrower me entranhei nos processos criativos dos acasos e os sonhos, as autoras Maria Clara Martins Rocha e Márcia Regina Porto Rovina me fizeram mergulhar na arte autobiográfica.

Apresento o livro de artista "*Mergulhado em Sonho",* uma publicação autoral, onde há o resgate de sonhos e a criação visual de narrativa onírica como elementos principais.

No projeto de curso, a partir da minha pesquisa sobre sonho e imaginário, proponho a construção de um Bestiário com a intenção de estimular a criação visual dos discentes.

Palavras-chave: Desenho, sonho, processos criativos, publicações artísticas, cadernos de desenho.

[1] Mär Cozta é o nome artístico da autora deste Trabalho de Conclusão de Curso.

SUMÁRIO

Introdução..... 1

1 Processos de criação de Mär Cozta no universo da criação visual..... 3

1.2 Os cadernos de artista no processo de criação artística de Mar Cozta.....4

1.2.1 Entre o imaginário e o real: sonhos da artista..... 4

1.2.2 Cadernos de desenhos / cadernos de artista de Mär Cozta..... 8

2. Referências artísticas e minha trajetória pela Imagem e palavra em publicações artísticas: Histórias em Quadrinhos, Novelas Gráficas e Fanzines.....20

2.1 Lino Arruda - “Monstrans: experimentando horrormônios”..... 25

2.2 J.M DeMatteis e Kent Williams em “Blood: A tale”.....31

2.3 Marcello Grassmann..... 39

3. A vivência proporcionada pela publicação independente.....50

3.1 Publicações de Mär Cozta: narrativas e fanzines.....56

4. Mergulhado em Sonho, uma narrativa gráfica autoral de Mär Cozta..... 67

4. 1. Os sonhos nos diários e cadernos de desenhos..... 67

4. 2. Fragmentos de Sonhos e Mergulhado em sonho - a zine e a narrativa gráfica... 71

Considerações finais..... 82

Referências.....82

Plano de Curso..... 84

Introdução

Este trabalho de conclusão de curso traça uma investigação de meu processo criativo, permeando os itens que possuem grande impacto nesse processo: cadernos de ideias, publicações artísticas e a influência dos sonhos.

No primeiro capítulo: *"1. Processos de criação de Mär Cozta no universo da criação visual"*, examino a minha trajetória artística demarcando momentos importantes e que tiveram influência em meu percurso como artista, discorro como os sonhos e o imaginário influenciam meu trabalho, explorando a interseção entre o mundo onírico e a realidade me apoiando nos seguintes autores: BACHELARD (2018), SALLES (2013) e OSTROWER (2013). Discutirei a significância dos cadernos de desenhos como um diálogo contínuo entre o artista e seu processo criativo, permitindo uma exploração íntima e pessoal, carregando uma poética e uma estética própria que enriquecem a produção artística.

Prosseguindo para o segundo capítulo: "*2. Referências artísticas e minha trajetória pela Imagem e palavra em publicações artísticas: Histórias em Quadrinhos, Novelas Gráficas e Fanzines"* revisito os percursos que trilhei ao longo da minha jornada pessoal consumindo histórias em quadrinhos, novelas gráficas e fanzines, trago um enfoque para uma seleção de artistas em *Lino Arruda - "Monstrans: experimentando horrormônios" (2021), J.M Dematteis e Kent Williams em "Blood: A tale" (1987)" ,* Marcelo Grassmann detalho como interajo com suas obras.

No terceiro capítulo: *"3. A vivência proporcionada pela publicação independente"* traço os caminhos que percorri em minha trajetória pessoal e profissional na criação de publicações artísticas, relato minhas experiências através das plataformas de convívio com outros artistas e consequentemente, com a publicação independente, Finalizo este terceiro capítulo apresentando todas minhas publicações autorais e coletivas realizadas durante a graduação.

Concluindo para o último capítulo: "*4. Mergulhado em Sonho, uma narrativa gráfica autoral de Mär Cozta",* apresento o desenvolvimento de uma publicação autoral partindo dos registros de sonhos realizados em meus cadernos, permeando os princípios que nortearam a pesquisa utilizo elementos dos sonhos e do imaginário para criar uma narrativa visual que possui características das publicações que ressalto durante a pesquisa, essa narrativa ao final toma forma de livro de artista.

Mär Cozta, Pelo direito de sonhar, 2023, caneta esferográfica s/ papel, 14,8 x 21 cm.

Fonte: acervo pessoal.

1 Processos de criação de Mär Cozta no universo da criação visual

Ao iniciar o resgate da minha memória e jornada no campo das Artes Visuais realizo uma apresentação de quem sou, nasci sob o nome Marina Costa B. e na busca por uma identificação e pertencimento enquanto uma pessoa não-binária prefiro me autodenominar por Mär Cozta enquanto artista que ainda não conseguiu a sua retificação de nome, irei utilizar pronomes ora femininos, ora masculinos, não são erros de digitação e possuem um propósito.

Muito de meu trabalho artístico tem sua germinação em meus cadernos, e dele precede meu imaginário onírico, meus sonhos. Ressalto então a potência do sonho enquanto elemento essencial que compõe o imaginário que é guardado dentro de meus cadernos, através dos fragmentos e relances captados.

Buscar uma conclusão e reflexão do período desde que cheguei em Campo Grande para cursar Artes Visuais é quase como desvendar um enigma ou charada, entre transformações e mudanças para além de físicas e materiais, vivi e amadureci no decorrer da graduação, entrei no curso nos meus recém 19 anos e agora estou a conclui-lo nos meus 24 anos. Dentre os desafios para além da graduação, ao chegar em Campo Grande comecei a me deparar com muitas adversidades de viver sozinha em uma cidade antes nunca visitada, para não dizer que vim totalmente solitária, tinha comigo meus companheiros essenciais: meu caderno de desenhos e meus sonhos.

Os cadernos de desenhos[2] me acompanham e são objetos intrínsecos à minha existência enquanto artista, vejo meus cadernos de desenhos como um repertório / acervo tangível de meu imaginário pessoal, acervo este que culmina em ser uma produção artística por si só.

No curso de Artes Visuais da UFMS encontrei várias teias de pensamentos que me envolveram e me mostraram diferentes indagações e abordagens no campo das artes visuais, dentro delas vou de reencontro a mim mesma e o que me move, meus sonhos. Nas disciplinas práticas e teóricas criei um fascínio e obsessão na busca por uma poética pessoal, ao criar nos diversos cadernos, na elaboração de projetos e memoriais de meus trabalhos, então me vejo sendo guiada em uma correnteza em direção aos recantos dos meus sonhos. Assim, presto homenagem aos sonhos, anseio por proclamar o direito de toda produção artística sua dimensão onírica, entoando uma ode ao mundo dos sonhos em meu Trabalho de Conclusão de Curso, para isso cito Cañizal: Porque, para sobreviver às hecatombes do cotidiano, torna-se

[2] Me refiro a cadernos produzidos por mim, esses cadernos me acompanham cotidianamente para experimentações em desenho, registro de minhas ideias, observações e , pintura, saliento que, muitas vezes, envolve também a escrita. Esses cadernos variam em tamanho e qualidade do papel que os compõem.

imprescindível tropeçar nas incertezas do insólito ou cultivar nos terreiros do tempo, crenças que desentranhem os silenciosos reinos do real. (CAÑIZAL, 1987, p.1)

1.2 Os cadernos de artista no processo de criação artística de Mar Cozta

1.2.1 Entre o imaginário e o real: sonhos da artista

> Horas há em que o sonho do poeta criador é tão profundo, tão natural que ele reencontra, sem perceber, as imagens de sua carne infantil. (BACHELARD, 2018, p. 10).

Sempre tive sonhos extremamente vívidos, carrego em minhas memórias sonhos que tive quando criança, adolescente e no momento atual de minha vida adulta, é uma particularidade minha, conheço muitas pessoas que não se lembram de seus sonhos, eu me lembro deles com frequência e com o hábito de anotá-los assim que acordo. Como sou uma pessoa que convive com a insônia e depressão crônica há mais de 10 anos, são condições psicológicas que afetam o desenvolvimento do sono e elevam o estado da fase REM[3] do sono consigo me lembrar com mais fidelidade visual os sonhos que vivencio, como afirma a autora Sofia Margarida Ribeiro Ferreira da Costa:

> Comparativamente com outros, os pacientes depressivos tipicamente entram no sono REM muito mais rapidamente, experienciam atividades no sono REM muito mais intensas e experienciam do pouco ao nada o sono profundo.(da Costa, 2010, p.17)

Lembro de quando criança minha mãe me levou para visitar o Parque Ibirapuera em São Paulo, ao caminhar pelo parque chegamos no Museu de Arte Moderna (MAM), lá pude ver uma obra que me impactou muito, essa obra me visitou em sonhos com muito afinco, criando morada em meu repertório visual até os dias de hoje, : “Aranha” (Figura 1) da artista **Louise Bourgeois**.

[3]As fases REM do sono, ou Movimento Rápido dos Olhos, são uma parte importante do ciclo do sono. Durante o sono REM, os olhos se movem rapidamente e os sonhos mais vívidos ocorrem. É uma fase em que o cérebro está ativo, mas os músculos principais estão relaxados, às vezes até paralisados temporariamente. Essa fase é crucial para o descanso mental e a consolidação da memória.

Figura 1: Louise Bourgeois, Aranha, 1996, escultura em aço, MAM- Museu de Arte Moderna de São Paulo.

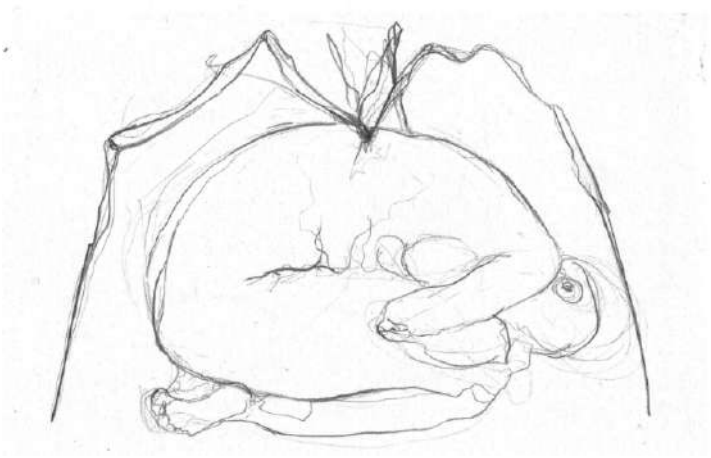
Fonte: https://www.flickr.com/photos/artexplorer/2378923404

Por muito tempo sonhei com esta aranha, na época em que a vi pela primeira vez tinha meus 8 anos de idade, hoje 15 anos depois ela ainda me visita através de linhas como pode ser visto no meu caderno de desenhos de 2020 (Figuras 2 e 3) acompanhada da escrita "o casulo tecido pelos anos de vida, a transformação da aranha", sempre que desenho uma aranha vejo em minhas linhas a memória e o sonho referente a obra de Louise Bourgeois, como diz Bachelard: "Imagens tão grandiosas marcam para sempre o inconsciente de quem as ama. Suscitam devaneios sem fim"(2018, p.15). Utilizo desse relato para poder afirmar que as imagens que me visitam em sonho ficam por muito tempo armazenadas em minha mente até chegar o momento em que preciso abrir uma porta e permitir que possam vagar pelo meu quarto através de minhas anotações e desenhos em meus cadernos, a memória é também um instrumento de criação.

Figura 2: Mär Cozta. Caderno de desenhos, 2020, lápis e nanquim s/ papel, 14,8 x 21 cm.

Fonte: acervo pessoal

Figura 3. Mär Cozta. *Metamorfose,* 2021, lápis s/ papel, 14,8 x 21 cm



Fonte: acervo pessoal

Acredito que os sonhos vivenciados por mim, enquanto artista, influenciam diretamente na construção de minha própria biblioteca visual e imaginária, em meus sonhos sou narrador, personagem e sujeito. A presença dos relatos dos sonhos percorre grande parte de minha produção artística, caminhando por diversas páginas de meus cadernos (Figura 4) e que irei me aprofundar mais no próximo capítulo.

Figura 4: Mär Cozta. *Caderno de desenhos,* 2023, lápis e nanquim s/ papel, 14,8 x 21 cm.

Fonte: acervo pessoal

O acervo imaginário que construí através do registro e lembrança de meus sonhos acaba por entrar em consonância com o que o filósofo Bachelard chama de “forças imaginantes”, em que ele separa de duas formas: “imaginação formal e imaginação material”, conforme trechos destacados a seguir:

> Expressando-nos filosoficamente desde já, poderíamos distinguir duas imaginações: uma imaginação que dá vida à causa formal e uma imaginação que dá vida à causa material; ou, mais brevemente, a *imaginação formal* e a *imaginação material*. (BACHELARD, 2018, p.1)
>
> A imaginação formal tem necessidade da ideia de composição. A imaginação material tem necessidade da ideia de combinação. (BACHELARD, 2018, p.97)

Compreendo o meu fazer artístico a partir de meu imaginário dos sonhos como uma mescla entre a *imaginação formal* e a *imaginação material*, uma vez que, misturo o real com o não-real, produzo acordada as imagens que me visitam desacordada, misturo as imagens do subconsciente com o consciente mergulhando no cerne do ser e das imagens que habitam em mim. Concordando mais uma vez com a afirmação de Bachelard quando escreve: Essas imagens da matéria, nós as sonhamos substancialmente, intimamente, afastando as formas, as formas perecíveis, as vãs imagens, o devir das superfícies. Elas têm um peso, são um coração. (BACHELARD, 2018, p.2)

. Ao tratar de meus sonhos e minhas produções não posso deixar de mencionar a melancolia que os cerca, algo que já faz parte de mim e tornou-se elemento essencial da estética de meu trabalho, Bachelard fala sobre a melancolia e as águas dormentes tomo a liberdade de relacionar o trecho de sua fala a seguir com meu desenho "Fragmentos de sonho: Floresta" (Figura 5): "Reencontro sempre a mesma melancolia diante das águas dormentes, uma melancolia muito especial que tem a cor de um charco na floresta úmida, uma melancolia sem opressão, sonhadora, lenta, calma." (BACHELARD, 2018, p.8).

Figura 5: Mär Cozta. *Fragmentos de sonho: Floresta*, 2022, nanquim s/ papel, 21 x 14,8 cm.

Fonte: acervo pessoal

Vejo também uma relação de meus sonhos com o termo de “imagens geradoras” de Cecília Almeida Salles, ao tratar de imagens vivenciadas que se apegam a mente dos artistas culminando em produções diversas, como ela afirma em:

> Muitos artistas contam que a predisposição para criar os faz sair em busca de um corpo qualquer que desempenhará o papel de uma imagem geradora específica. Na sua torre de observação qualquer coisa pode ser esse corpo que excita a imaginação. Outros relatam casos em que uma imagem os afeta profundamente e os coloca à disposição de um processo específico. (SALLES, 2013, p.63)

Observo então o meu espaço de produção artística como um solo que é regado pelas águas dos sonhos, germinando através de suas imagens geradoras de obras codificadas pelo onírico.

1.2.2 Cadernos de desenhos / cadernos de artista de Mär Cozta

Falar sobre a importância do caderno é olhar para diversos caminhos, qual seguir? Como começo a falar sobre algo que esteve comigo desde o início? resgato em minha memória, percebo que tudo começou com um caderno…um caderno pautado, um caderno escolar, um punhado de folhas recortadas que eu pedia para minha tia grampear e que eu chamava depois de “caderno”. Os cadernos estão comigo há mais tempo que os pincéis e bicos de pena, antes de eu pensar em me considerar “artista”.

O que é então o caderno? De uma maneira simples e objetiva o caderno consiste em capa e miolo, todo o resto de significado que é atribuído a ele depende inteiramente de quem o possui e o que decidiu fazer com as páginas. Entre desenhos, colagens, linhas de pensamentos fragmentadas e esboços de projetos, o caderno propõe um espaço material para o pensamento e a memória, um espaço físico que adentramos quando levantamos sua capa como quem abre uma porta e entra em uma sala ambientada intimamente com as características de quem possui o caderno.

Dentre suas diversas nomenclaturas como “caderno de desenhos”, “caderno de ideias”, “sketchbook”[4] e entre outros, vou optar por chamar de “caderno de artista”, pois vou tratar de sua utilidade especificamente para quem realiza trabalhos artísticos e como afeta o entorno profissional e pessoal do artista. Ressalto a importância de não confundir o caderno de artista com o “livro de artista”, para isso trago a fala da autora Maria Clara Martins Rocha:

[4] “Sketchbook” é um termo em inglês utilizado para se referir a “caderno de esboços” ou “caderno de desenhos” que se tornou comum no vocabulário de artistas brasileiros.

> Difere-se do livro de artista, pois trata-se de um objeto que não necessariamente apresenta-se como obra, e é um auxiliar na formação e organização do artista em sua produção, ao mesmo tempo, assemelha-se por carregar uma poética e uma estética que agrega valores a obra do artista. Esse material comporta grande importância no processo do artista. (ROCHA, 2010, p.611)

O caderno de artista é capaz de carregar fragmentos da história de obras e do próprio artista, nas anotações e esboços é onde ficam registrados os percursos percorridos. Compreendo então a partir disso, que o caderno é ferramenta de fazer e de gerar a partir do que é feito, pois suas páginas se expandem para além de suas limitações materiais, do caderno são criados mundos e surgem suas criaturas, seres que ficam ali entre suas páginas, feitos de tinta, grafite, carvão, pensamentos e desejos.

Tenho grande empatia pelo relato do artista Accacio Motta quando ele afirma: “Costumo dizer que os cadernos fazem parte do meu ser, estão sempre juntos de mim e à disposição para serem utilizados. A portabilidade do caderno de ideias facilita na coleta de dados e anotações rápidas, assim como em realizar esboços de projetos para serem desenvolvidos futuramente.” (MOTTA, 2021, p.19).

Ao revisitar meus cadernos (Figura 6) é inevitável refletir pela trajetória inscrita nas páginas, relembrar os momentos e pensamentos é uma forma de reflexão proporcionada pelos registros, investigar meus pensamentos e ressignificar símbolos sobre um olhar sensível de algo que não faz parte somente de meu trabalho mas também de quem sou permite um olhar que atravessa por uma pesquisa poética autobiográfica, a autora Rovina (2008) ao falar da prática do caderno afirma:

> Nesta poética o autor acumula as funções de narrador e sujeito. Ele arquiva, seleciona e interpreta dados da memória. Com esta constante construção de lembranças segue uma constante construção identitária. Pode o autor ser objeto de seu próprio texto? Cultivar ou destruir rastros e vestígios faz o autor lidar com o limite da vida real e fictícia. (ROVINA, 2008, p.1)

Figura 6: Mär cozta, Cadernos 2018-2024, fotografia digital.

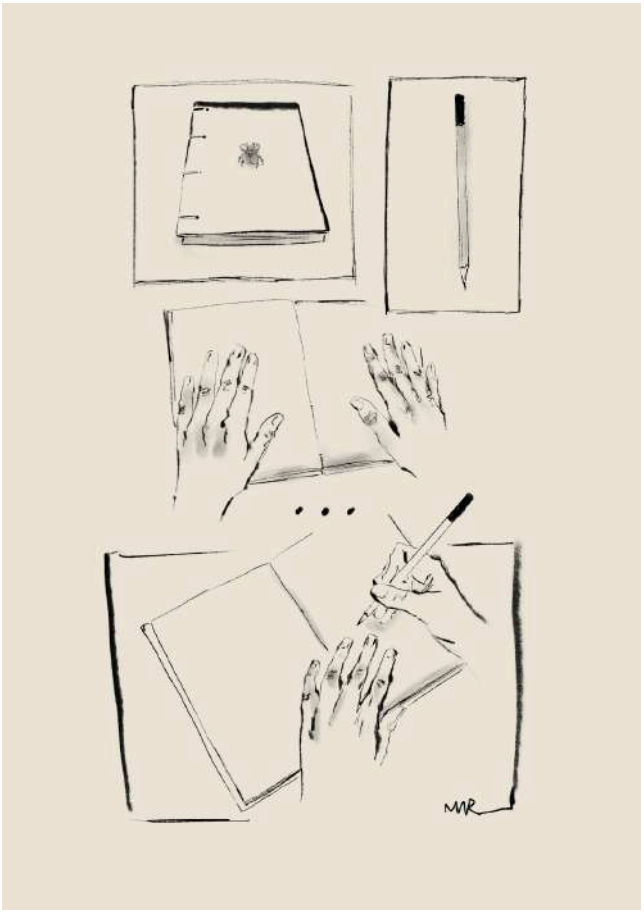
Fonte: acervo pessoal

Esse processo de investigação que consiste em revisitar meus diários e cadernos traz consigo um resgate à memória, na tentativa de compreender escritas antigas com o olhar do presente realizo um amadurecimento que só é possível por conta dessas ferramentas conforme as autoras Maria Clara Martins Rocha e Márcia Regina Porto Rovina afirmam:

> O artista durante sua produção deve se colocar diante de uma lista de perguntas, problemas, respostas e tentativas de resposta, mas o processo de reflexão, que se dá através dos registros no caderno de artista, é fundamental para que ele possa ser conhecedor de si mesmo e de sua obra. Amadurecendo diante de um processo infinito e poético, deslumbrante e ameaçador. (ROCHA, 2010, p.612)

Permeando esse entorno dos cadernos e da pesquisa autobiográfica, ressalto o desenho que é a minha linguagem principal, por meio de esboços e registros, o desenho carrega o traço da movimentação constante, acompanhando o ritmo da vida, desenhar é um gesto íntimo (ROVINA, 2008). Em meus cadernos, até mesmo em meus diários, o desenho é fundamental, é o alicerce, é o que costura toda minha trajetória, história, pensamentos e reflexões. Quando abro meu caderno e pego um lápis é um gesto inserido no meu cotidiano mas não importa quantas vezes é repetido nunca deixa de ser especial (Figura 7).

Figura 7: Mär Cozta. *O momento antes*, 2024, desenho digital..



Fonte: acervo pessoal

No vasto campo de ideias que a mente pode me proporcionar existe um suporte de enorme importância em minhas produções: **o caderno**.

Ao longo do tempo acumulei diversos cadernos de desenho (Figura 8), alguns dos cadernos comprei em papelarias, mas a maioria deles foram encadernados por mim, utilizei linha encerada e variedade de papéis que tinha à minha disposição. Para além de compilar um conjunto de folhas, faço uso de processos de encadernação através do entrelaçamento de fios encerados para unir todas as folhas e configurar o objeto caderno.

O caderno é lugar de criação e de refúgio, nele existe um tempo à parte, alguns minutos só existem lá dentro, as coisas que acontecem, que surgem nas folhas do caderno por ora permanecem nele, por ora saem e criam outras formas, habitando outros suportes distintos como por exemplo: matrizes de gravuras, folhas avulsa e telas.

Figura 8: Mär Cozta, Cadernos de desenho de 2018 a 2024, fotografia digital.

Fonte: acervo pessoal

Ao criar e adentrar uma nova realidade nos cadernos, há uma liberdade de pensamentos, livres para correr por entre as páginas e deslizarem sobre as folhas, deixando seu rastro em grafite ou abrindo seu caminho com a pena despejando o nanquim, dentre outras formas, como afirma Salles: O artista ao construir uma nova realidade, vai desatando-a daquela externa à obra. Pois somente ao libertar-se da realidade, a força criadora pode agir seguindo suas próprias tendências. (SALLES, 2011, p.137)

A relação entre os cadernos de desenhos e o trabalho que se realiza fora deles se faz através de seu próprio desenvolvimento ser uma prática reflexiva, ao mesmo tempo que explora novos meios, é capaz de amadurecer a artista, Luiz Paulo Baravelli (1941) ao falar sobre seus cadernos, relata:

> "Algumas irão gerar diretamente obras de arte, outras servem para **gerar o artista**. [...] Nesta tarefa permanente de unir o que antes não era unido tenho a pretensão de, sentado à minha mesa com um lápis e uma tesoura na mão, embarcar desarmado na descoberta do mundo".
> (BARAVELLI apud SALLES, 2011, p.128)

Quando pego um de meus cadernos para desenhar ou escrever são raras as vezes em que o faço com um objetivo específico em mente, como esboçar algum projeto ou obra, na grande parte do tempo se trata sobre registro, angústia e alívio. O artista Dias Gomes (1922-1999) ao mencionar seu processo criativo se refere a angústia como um sentimento tão forte que o impulsiona a criar:

> Dias Gomes (1982; 142) explica que, na verdade, o que vem primeiro não é a ideia, nem a história ou os personagens, mas a angústia. "Vem aquela angústia, aquela necessidade compulsiva que me leva a um estado de

> infelicidade, a um descontentamento comigo mesmo insuportável". (SALLES, 2011, p.41)

Em meus cadernos consigo encontrar vestígios nítidos de uma angústia, de forma mais literal, impulsionaram diversas páginas as quais apelido de " minhas páginas ansiosas" (Fig.9) devido ter desenhado essas páginas durante crises de ansiedade e episódios depressivos, são desenhos rápidos e carregados, muitas vezes obsessivos. Tendo o processo criativo e meu caderno como partes intrínsecas à minha vida, os momentos e sensações pelos quais passo transcendem meu corpo e contaminam o meu redor, consequentemente, meus cadernos e meus trabalhos artísticos.

Figura 9: Mär Cozta, Cadernos de desenhos, 2022, nanquim e grafite, 15 x 21 cm.

Fonte: acervo pessoal

Destaco o ano de 2020, o ano em que a pandemia de Covid-19 se propagou no Brasil e no mundo, como a época em que mais utilizei meus cadernos, sempre dormia com um caderno ao lado de mim e junto também um estojo contendo alguns lápis e canetas, muitas vezes ao acordar a primeira coisa que eu fazia era abrir o caderno e esboçar algo, anotar um

sonho ou uma divagação, o que viesse na mente naquele momento, concordo com Salles quando ela afirma:

> O artista não inicia nenhuma obra com uma compreensão infalível de seus propósitos. Se o projeto fosse absolutamente explícito e claro ou se houvesse uma predeterminação, não haveria espaço para desenvolvimento, crescimento e vida, sendo, assim, um processo puramente mecânico. (SALLES, 2011, p.47)

Nos cadernos há registros do cotidiano, dos filmes que assisto, dos livros que leio, dos videogames que consumo, frases de conversas que tenho com amigas, são memórias armazenadas, um repertório visual físico. Num dos cadernos de desenho de 2020 (Fig. 10) realizei esboços de cenas que me marcaram enquanto assistia o filme *"O Labirinto do fauno"*[5] (2006). Em outra página há uma divagação após ter acordado com o som de galo e outros pássaros cantando do lado de fora da janela (Figura 11).

Figura 10: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2020, nanquim, 14,8 x 21 cm.

Fonte: acervo pessoal

[5] Filme dirigido e produzido por Guillermo del Toro (México 1964)

Figura 11: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2020, grafite, nanquim e aquarela, 14,8 x 21 cm.

Fonte: acervo pessoal

Figura 12: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2020, caneta esferográfica e aquarela, 29 x 15 cm.

Fonte: acervo pessoal

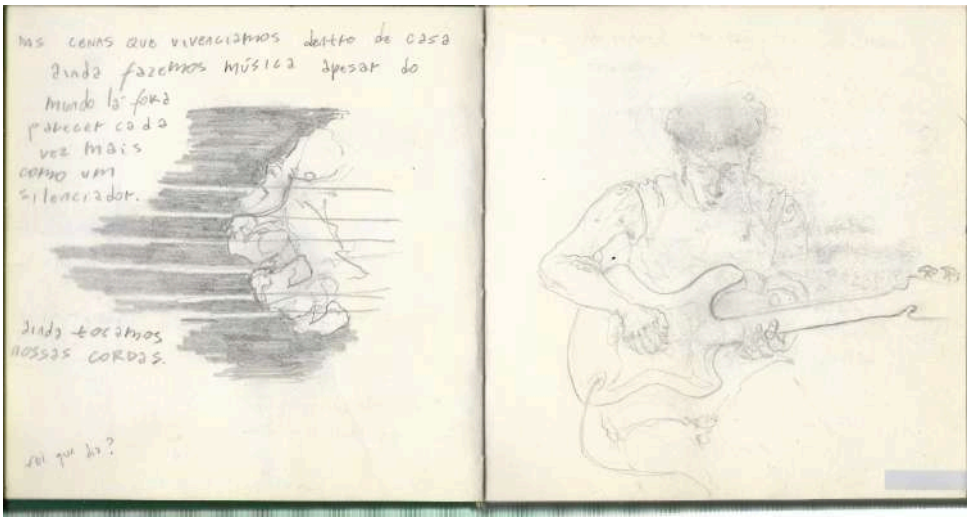
Durante o período de 2020 o confinamento em minha casa fez com que surgissem em meu caderno desenhos de observação com mais frequência, o desenho vem como uma forma de reinventar o cotidiano, de olhar de formas diferentes ou apenas olhar para o que eu nunca observei como por exemplo uma sacola de compras (Figura 12), a transparência da sacola com a saturação das cores dos objetos que haviam dentro dela, no caso o vermelho e amarelo de uma manga me levou a uma experimentação com a aquarela e uma caneta esferográfica, quando fui usar a aquarela depois da caneta a água fez com que a tinta esferográfica expandisse criando manchas que achei interessantes.

Junto com a observação de objetos também há as pessoas que vivem comigo e estão inseridas no meu viver, realizei diversos desenhos de observação de meu companheiro Renato, quando ele estava dormindo (Figura 13), e quando tocamos instrumentos juntos (Figura 14), além das pessoas há também a presença de meus animais de estimação junto aos quais desenhei objetos como o ventilador, minha gata, e Renato mais uma vez, dessa vez no computador de costas para mim (Figura 15).

Figura 13: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2020, grafite, 29 x 15 cm.

Fonte: acervo pessoal

Figura 14: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2020, 29 x 15 cm.



Fonte: acervo pessoal

Figura 15: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2020, 29 x 15 cm.

Fonte: acervo pessoal

Esses desenhos do cotidiano foram instigados através de estímulos que vieram ao acaso na minha rotina e eu estive aberto para recebê-los despertando um interesse em mim para o acaso, como afirma a autora Fayga Ostrower:

> As pessoas não são passivas frente aos estímulos - e não é qualquer estímulo que poderá tornar "acaso" ou "inspiração". As pessoas estão receptivas, a partir de algo que já existe nelas em forma potencial e que encontra no acaso como que uma oportunidade concreta de se manifestar. (OSTROWER, 2013, p.3)

Acredito que o período pandêmico de 2020-2021 fez com que eu desenvolvesse com mais afinco o hábito de anotar no caderno de desenhos coisas do meu dia-a-dia, o caderno então cada vez mais se mescla com um diário e a memória se mistura com a imaginação.

A criação ambientada em meu caderno está sujeita a diversas interferências, sejam elas de inspirações, referências, mas principalmente pela interferência da memória. Cenas observadas durante o dia retornam em forma de traços, manchas, linhas e cores, o artista Accacio Motta relata sobre a presença de sua memória em seu processo criativo:

> Soma-se ainda no ato de criação, pessoas, família, vivências, lugares surgem na mente e são registrados no papel. [...] Trazer elementos de pertença, resgatar imagens que configuram e remetam a lembranças, acabam por integrar o trabalho, ocupando páginas e se tornando novas memórias, novas lembranças, mas desta vez demarcadas, não estando como muitas vezes armazenadas na memória, mas inseridas em um espaço físico. (MOTTA, 2021, p.9)

Na maior parte do tempo em Campo Grande me locomovo através de caminhadas, distâncias longas e curtas, gosto de observar a cidade e as árvores durante, com frequência tiro fotos se encontro por um acaso algo que capta minha atenção, e quando isso acontece além da foto vem também um registro no caderno (Figura 16) em que escrevo "ontem na volta do

mercado tirei essa foto. e cheguei em casa para desenhar em 3 minutos só para o dia não passar em branco", como se o desenho fosse uma forma de garantir que o dia aconteceu de fato e não foi em vão.

Figura 16: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2023, nanquim, 14,8 x 21 cm.

Fonte: acervo pessoal

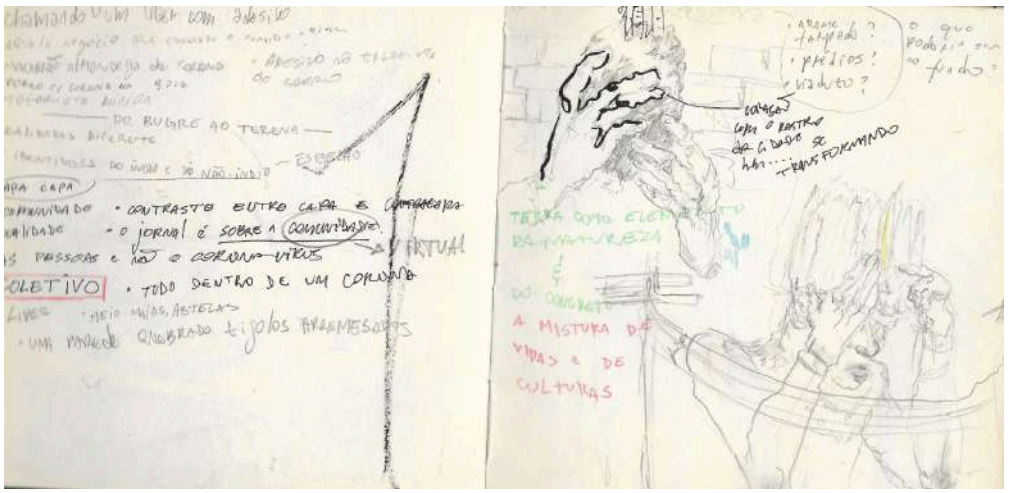
Durante uma de minhas caminhadas realizando o percurso da faculdade até minha casa encontrei um pequeno pássaro na calçada, seu corpo já sem vida porém ao observá-lo e notar suas penas azuis pude ver ali algo que me chamou muita atenção, e no fim do dia ao retornar para casa a imagem do pássaro continuava comigo e então a registrei em uma página de meu caderno (Figura 17), inserindo a memória nesse espaço físico. A autora Rovina (2008) ao tratar do desenho no caderno afirma que nessa prática "o desenho indaga formas de arquivamento da memória", desenhar é conservar e permanecer.

Figura 17: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2024, lápis de cor, 21 x 14,8 cm.

Fonte: acervo pessoal

Além dos registros, reflexões e observações também utilizo o caderno como ferramenta para planejamento de trabalhos que se expandem além das páginas do caderno, permitindo experimentações e simulações. Trago como exemplo alguns rascunhos e escritas (Figura 18) realizado em meu caderno para o desenvolvimento de uma ilustração para o Jornal Projétil[6] n.94 (Figura 19), o espaço do caderno é um lugar de liberdade para explorar temas e composições, dar visualidade ao invisível. A preservação de registros do processo de criação dá a chance de conhecer com mais profundidade esse artefato que surgiu através desse longo percurso de apropriações e transformações (SALLES, 2011).

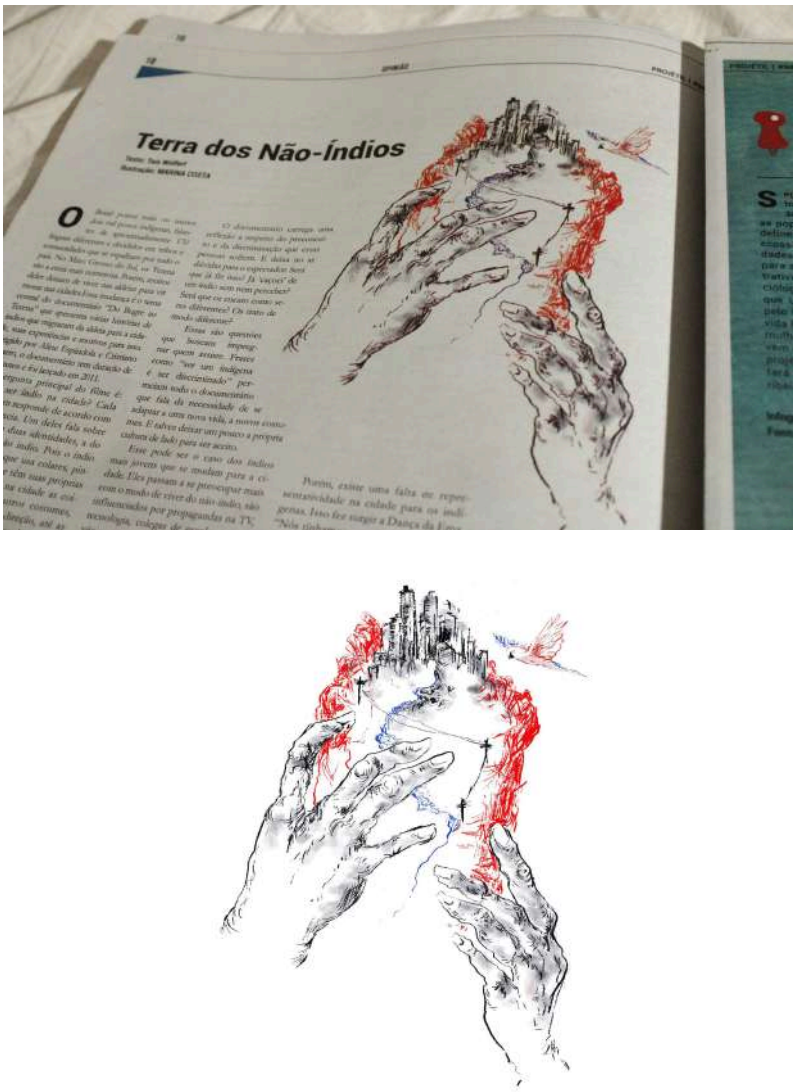
Figura 18: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2020, lápis de cor e nanquim, 29 x 15 cm.



Fonte: acervo pessoal

[6] Jornal Projétil é uma publicação do curso de jornalismo da UFMS.

Figura 19: Mär Cozta, Ilustração para o Jornal Projétil n.94, 2020.



Fonte: acervo pessoal

Ao utilizar técnicas analógicas e digitais mescladas alcanço uma nova gama de possibilidades, Salles ao falar da inclusão do computador no processo de criação diz que "As novas tecnologias, em vez de apontarem para o fim desses documentos, contribuem para o aumento de sua diversidade" (SALLES, 2011, p.25). Para conceber a ideia de uma pintura optei por mesclar as páginas do caderno através de sobreposições digitais, uma colagem com meus próprios desenhos onde consigo transmutar as imagens, demonstro em sequência na imagem abaixo (Figura 20) algumas páginas digitalizadas e em seguida uma mescla entre as duas, trata-se de um desenho de um corpo humano sobreposto com um de uma barata d' água, realizei essa mistura dos dois quando estava à procura de uma ideia para uma trabalho de pintura, essa experimentação dos desenhos foi o que deu origem à uma pintura em madeira "Metamorfose" (Figura 21).

Figura 20. Mar Cozta. *Caderno de desenhos 2023,* 2023, lápis e nanquim s/ papel, 14,8 x 21 cm.

Fonte: acervo pessoal

Figura 21. Mar Cozta. *Metamorfose*, 2023, óleo s/ madeira, 40x80cm

Fonte: acervo pessoal

Acredito que a minha relação com meus cadernos de desenho são como um ciclo sem fim, um ciclo que nutre e gera a vida em meu trabalho, quando reflito sobre os cadernos percebo a sua natureza íntima e intuitiva, um espaço de verdadeira liberdade. A presença da linha como imagem e palavra se faz presente em meu trabalho artístico, ao desenhar resgato minhas vivências com as histórias em quadrinhos, novelas gráficas e fanzines e tratarei sobre isso a seguir.

2. Referências artísticas e minha trajetória pela Imagem e palavra em publicações artísticas: Histórias em Quadrinhos, Novelas Gráficas e Fanzines.

Pesquiso nas minhas memórias imagens de minha infância e encontro vislumbres de um fascínio muito forte no simples ato de observar alguns familiares lendo jornal, tenho com muito frescor na memória as tirinhas de Garfield[7] (Figura 22) e Piratas do Tietê[8] (Figura 23) que foram publicadas no jornal Folha de S. Paulo, lembro de esperar ansiosamente pela minha vez de ler o jornal e poder apenas olhar as tirinhas, nem sempre entendia exatamente sobre o que tratavam, o que me importava eram os desenhos.

Figura 22: Jim Davis, Garfield, publicado em 18/fev/2008 no jornal Folha de S. Paulo

Fonte: https://www1.folha.uol.com.br/fsp/quadrin/f31802200607.htm acesso em 04/07/2024

Figura 23: Laerte, Piratas do Tietê publicada em 25/dez/2009 na Folha de S. Paulo

Fonte: https://www1.folha.uol.com.br/fsp/quadrin/f32512200902.htm acesso em 04/07/2024

Com cada vez mais interesse comecei a ler muitos gibis/histórias em quadrinhos, como os da Turma da Mônica e Walt Disney, frequentava muito bancas de jornal e sempre acompanhada de minha irmã, que para minha sorte só gostava de ler a última história dos

[7] Garfield é uma série de tirinhas realizadas pelo artista Jim Davis (EUA 1945) publicadas periodicamente em jornais como a Folha de S. Paulo

[8] Piratas do Tietê é uma série de tirinhas realizadas pela artista Laerte (Brasil, 1951) publicada diariamente no jornal Folha de S. Paulo

gibis que consistiam em só três quadros (Figura 24) e depois me dava o gibi inteiro, com isso acabava sempre voltando para casa com dois gibis invés de apenas um.

Figura 24: Fotografia da última página do gibi de Zé Carioca (1998)

Fonte: acervo pessoal

Conforme fui crescendo não deixei de ir às bancas de jornal me interessando por vários outros tipos de gibis (Figura 29), tive um forte fascínio por histórias de super-heróis, como por exemplo o X-men[9] pelo seu caráter político e a monstruosidade dos personagens com seus corpos humanoides[10], depois fui explorando outras séries de quadrinhos e conhecendo novas histórias, criei mais empatia com as que eram publicadas no selo Vertigo [11]em que encontrei "Sandman" escrita por Neil Gaiman[12] (1989) e desenhada por uma gama de artistas, dentre eles que ressalto é J. H. Williams III[13] nas edições "Sandman: Prelúdio" (2013) (Figura 25), Yoshitaka Amano[14] na edição "Sandman: The Dream Hunters" (1999) (Figura 26) e Dave Mckean[15] que foi o artista responsável pelas capas de "Sandman" a partir do ano de 1989 até 1997 como capista fixo e depois realizando capas de edições comemorativas e especiais, seu trabalho como capista de "Sandman" foi compilado e

[9] X-men é uma equipe de super-heróis das histórias em quadrinhos publicadas pela Marvel Comics nos Estados Unidos. Criados por Stan Lee e Jack Kirby, sua primeira publicação foi em setembro de 1963.
[10] Humanoide é todo o ser que tem aparência semelhante ou lembre um ser humano, mas não o sendo.
[11]"**Vertigo**" foi um selo dentro da editora DC Comics, o selo visava lançar narrativas voltadas para adultos, abordando assuntos mais profundos e desenvolvidos indo além das histórias de super-herois convencionais.
[12] Neil Richard Gaiman vulgo Neil Gaiman, nasceu em 1960, Portchester, Reino Unido.
[13] James "Jim" H. Williams III, frequentemente reconhecido como J. H. Williams III, nasceu em 1965, Roswell, Estados Unidos
[14] Yoshitaka Amano nascido em 1952, Shizuoka, Japão
[15] Dave Mckean nascido em 1963, Maidenhead, Reino Unido

publicado em “Dust Covers: The Collected Sandman Covers” (1998) (Figura 27) e “Blood: A tale” (1987) escrita por J. M. DeMatteis[16] e desenhada por Kent Williams[17] (Figura 28).

Figura 25: J.H. Williams III, *Sandman: Overture*, 2013, p. 29-30

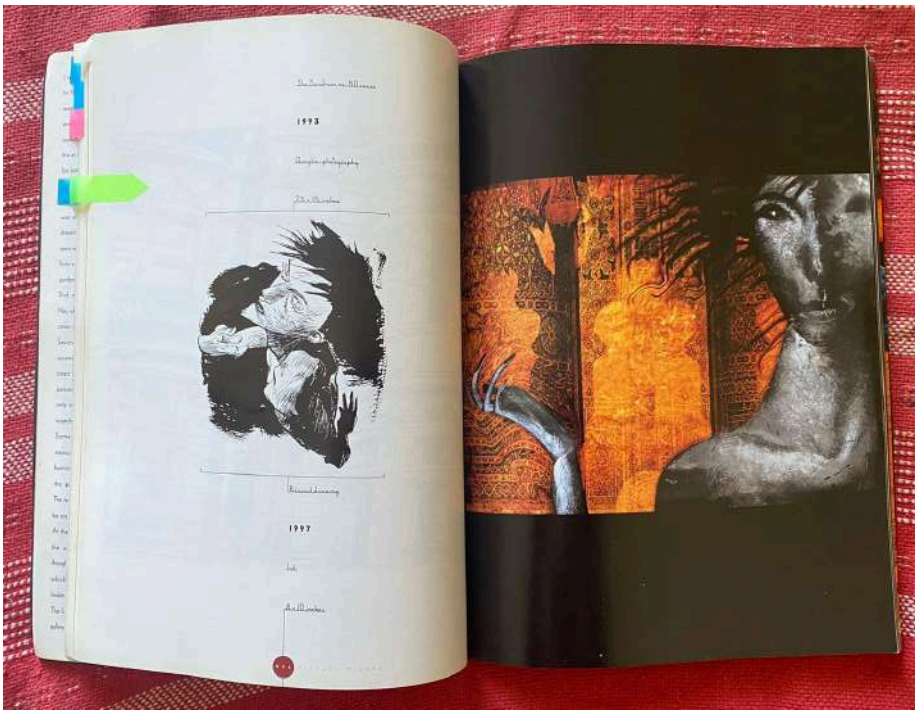
Fonte: acervo pessoal

Figura 26: Yoshitaka Amano, *Sandman: Dream Hunters*, 1999, p. 44-45

Fonte: acervo pessoal

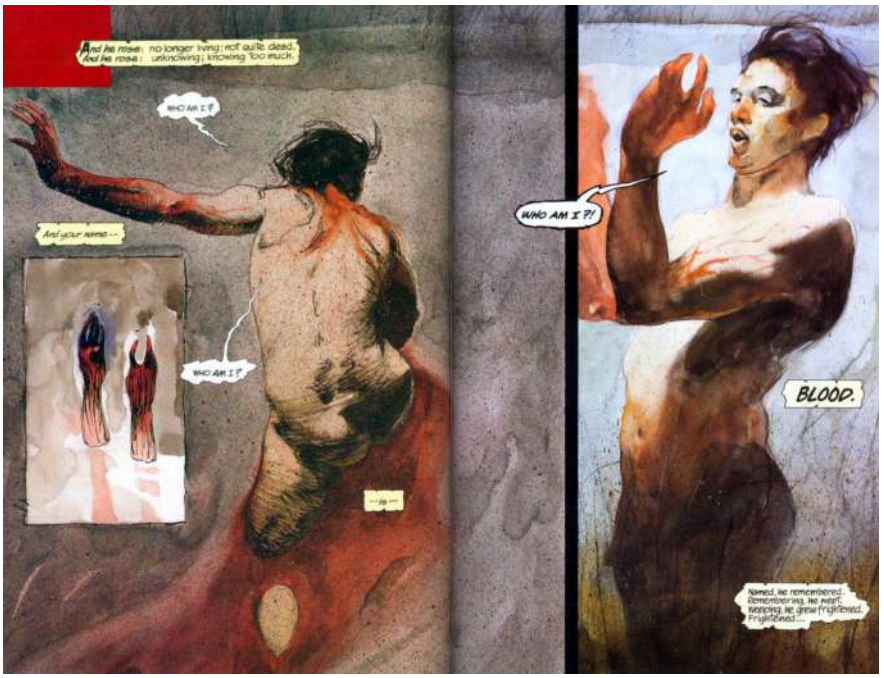
[16] John Marc DeMatteis vulgo “J. M, Dematteis”, nascido em 1953,Nova York, EUA
[17] Kent Williams, nascido em 1962, New Bern, Carolina do Norte, EUA

Figura 27: Dave Mckean, *Dust Covers: The Collected Sandman Covers*, 1997.



Fonte: acervo pessoal

Figura 28: JM. Dematteis, Kent Williams, *Blood: A tale v.2*, 1996[18], p. 49-50



Fonte: acervo pessoal

[18] "Blood: A Tale" é uma série de quadrinhos em quatro edições, publicada pela primeira vez pela empresa americana Marvel Comics sob o selo Epic em 1987 e posteriormente relançada pela DC sob o selo Vertigo em 1996, no Brasil foi republicada em um volume único pela editora Pipoca e Nanquim em 2018.

Figura 29: Registro parcial de minha coleção pessoal de HQ's , 2024.

Fonte: acervo pessoal

Dando continuidade ao fascínio por publicações com histórias impressas encontrei o Fanzine[19], e além de fanzines comecei a consumir mais HQ's brasileiras, de autores contemporâneos, atuais, e que passavam por experiências semelhantes às minhas, com o passar do tempo minha coleção de publicações (Figura 30) foi crescendo e sempre a revisito como referência no meu processo de criação autoral.

Figura 30: Registro parcial de minha coleção pessoal de HQ's e fanzines brasileiras, 2024

Fonte: acervo pessoal

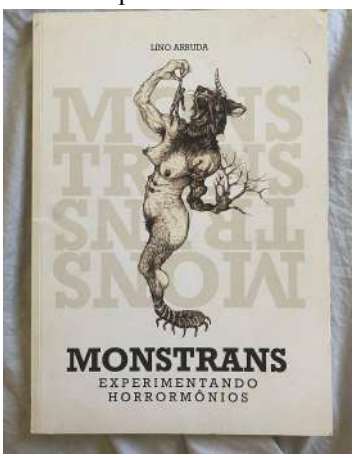
[19] A palavra "fanzine" é uma combinação de "fan" (fã) e "magazine" (revista), era utilizada como uma forma de expressão de fãs de outras mídias fazendo suas próprias versões de histórias pré-existentes e publicando-as de forma independente, com o tempo foi se popularizando com histórias totalmente autorais e se desvinculando do "fã", por isso também é comum a utilização apenas do termo "Zine". O autor Magalhães (1993) afirma: "Atualmente, denominamos fanzine praticamente toda publicação alternativa. Para tanto, basta que esta seja independente, tenha uma circulação de mão em mão ou via postal e trate de assuntos pouco abordados pela imprensa comercial." (p.12).

Dos trabalhos que me despertam interesse gráfico visual e de narrativa ressalto os trabalhos de Amanda Miranda (São Paulo, 1995), Lino Arruda (Campinas, 1987), Lourenço Mutarelli (São Paulo, 1964) e a parceria de J.M Dematteis (1953, Nova York) com Kent Williams (1962, New Bern) durante a produção de "Blood: A tale", na esfera das artes visuais tenho o artista Marcello Grassmann (São Paulo, 1925-2013) como uma grande inspiração quando se trata de seu trabalho com a linha desenhada e a sua temática de criaturas, as questões que me despertam e que encontro no trabalho destes artistas são: a retratação do corpo humano como algo monstruoso e estranho, a nuance do real com o não real e as questões de identidade e gênero.

2.1 Lino Arruda - "Monstrans: experimentando horrormônios"

A novela gráfica "Monstrans: experimentando horrormônios" (2021) (Figura 31) escrita e desenhada por Lino Arruda é um desdobramento de sua tese de doutorado em literatura pela Fulbright, apresentada na Universidade Federal de Santa Catarina.

Figura 31: Lino Arruda, "Monstrans: Experimentando Horrormônios", 2021, Edição autoral.



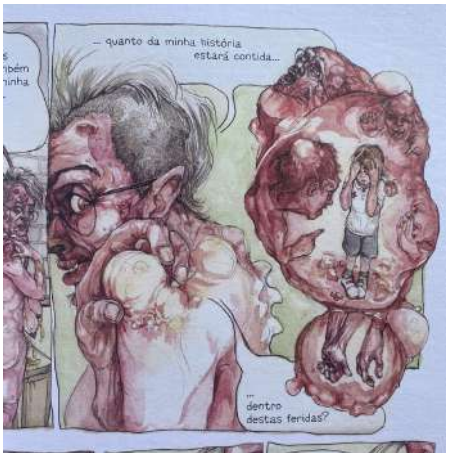
Fonte: acervo pessoal

Lino é artista visual, ilustrador e quadrinista transmasculino, nascido em Campinas, além de "Monstrans" entre seus trabalhos de destaque está a trilogia de quadrinhos transfuturistas "CISFORIA: o pior dos dois mundos" (2023) possui um forte histórico nas publicações independentes no campo dos quadrinhos LGBTQ+. Em "Monstrans" podemos acompanhar de forma fantasiosa e memorial trechos da vida do próprio autor, a HQ é dividida em três capítulos: "I - Terapia de conversão", "II - Segunda natureza" e "III - Eu ainda fui", passando por sua infância, adolescência e vida adulta, caminhando pelos embates que vivenciou através de sua identidade de gênero e sexualidade, durante entrevista para o Canal Arte 1 o autor afirma:

> Meu trabalho na verdade não vai didaticamente falar o que é uma pessoa trans, o que é uma pessoa transmasculina, um homem trans, vai na verdade perturbar essa ideia de identidade, de quem é a gente...as certezas as verdades que a gente tem sobre a gente. Arruda, https://youtu.be/YnG7xomO13Y 6/02/2022

Em "Monstrans: Experimentando Horrormônios" acompanhamos o corpo passando por diversas metamorfoses, Lino Arruda não é tímido em traçar o grotesco e o mundano ao mesmo tempo, a memória cria materialidade e corpo dentro do corpo, como podemos perceber no trecho em que o personagem está apertando suas espinhas e se pergunta "...quanto da minha história estará contida…dentro destas feridas?" (Figura 32) e quando aperta elas até estourarem surgem do pus e de suas memórias seres monstruosos (Figura 33).

Figura 32: Lino Arruda "Monstrans: Experimentando Horrormônios", 2021, p.9



Fonte: acervo pessoal

Figura 33: Lino Arruda "Monstrans: Experimentando Horrormônios", 2021, p.10

Fonte: acervo pessoal

O artista explora plasticamente o corpo, dentro da novela gráfica “Monstrans”, junto com a retratação do corpo é recorrente o incômodo físico da personagem durante sua infância (Figura 34) além de sua questão de gênero possui também uma deficiência física que afeta sua coluna vertebral.

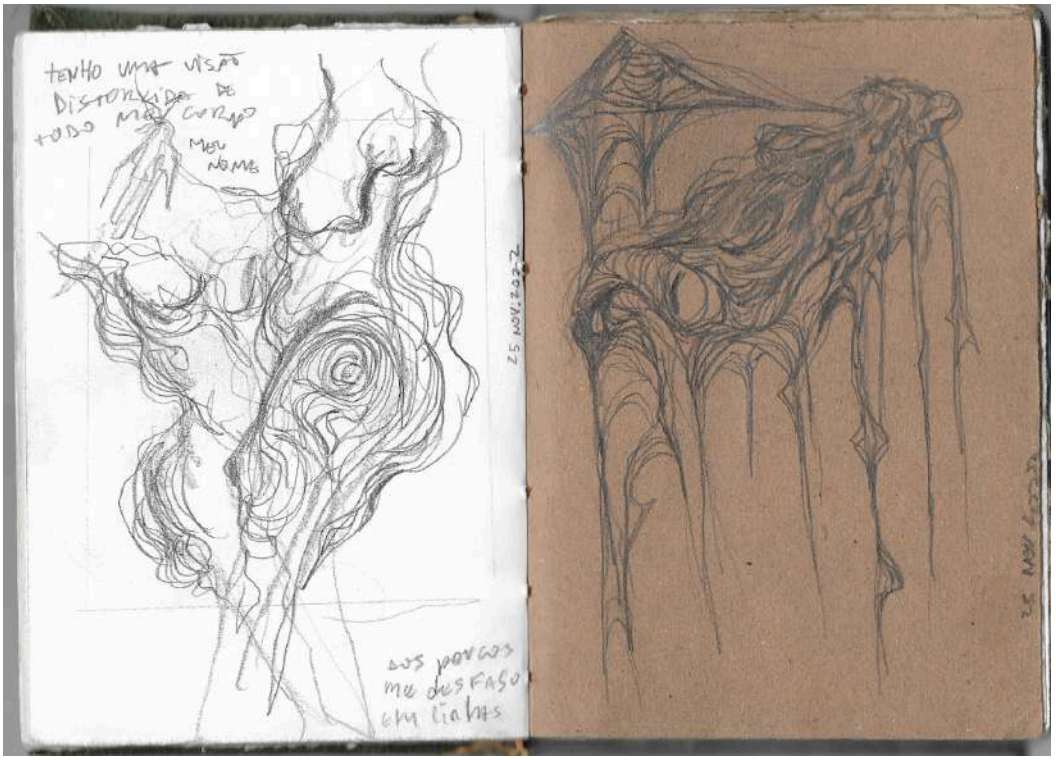
Figura 34: Lino Arruda “Monstrans: Experimentando Horrormônios”, 2021, p.14

Fonte: acervo pessoal

Esse trecho ressoa em mim, na relação da minha própria experiência de vida, a sensação de não pertencer a si mesmo, como relatam as palavras da personagem “E por mais que eu tentasse…não encontrava um jeito de milagrosamente ficar à vontade com meu próprio corpo.” são palavras que eu mesma já disse, pensei e vivi por não me identificar com o gênero que me foi atribuído ao nascer. Ao revisitar meus cadernos de desenhos e pastas

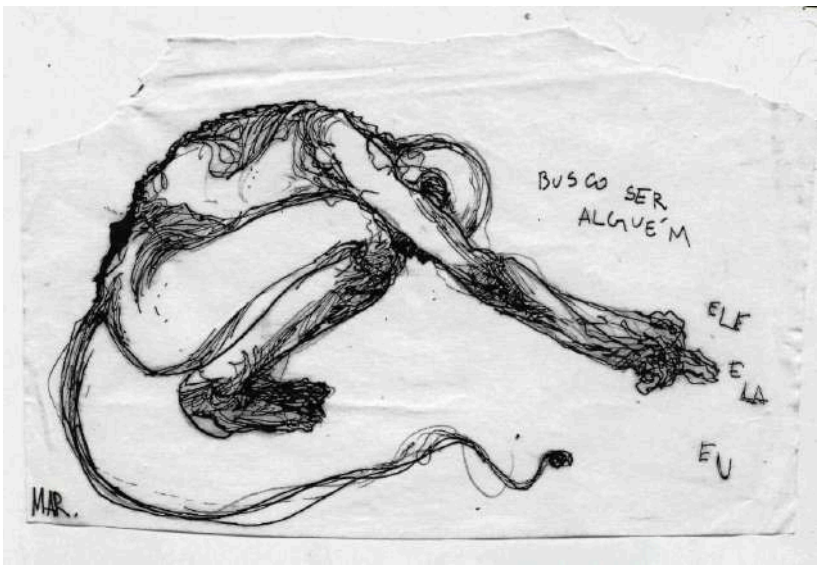
encontrei páginas (Figura 35) e desenhos (Figura 36) onde retrato essa sensação de angústia com meu próprio corpo e gênero.

Figura 35: Mär Cozta. *Caderno de desenhos 2022,* lápis s/ papel, 14,8 x 21 cm.



Fonte: acervo pessoal

Figura 36: Mär Cozta. *A busca, 2022,* nanquim s/ papel, 14,8 x 21 cm.

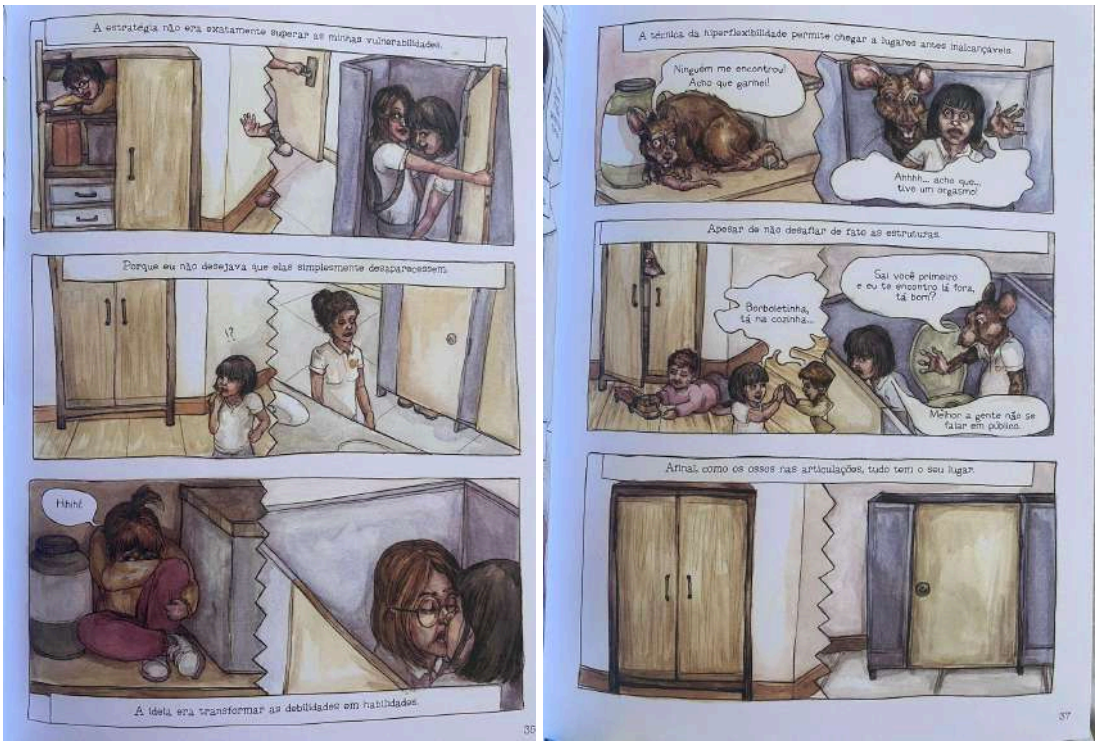


Fonte: acervo pessoal

O corpo é um elemento presente durante toda a narrativa de “Monstrans: Experimentando Horrormônios”, é objeto e sujeito e se transforma a cada traço do autor, da vergonha e incômodo do corpo vem o orgulho e adesão a sua própria forma, mesmo que diferente e animalesca, os autores CL Lelis, MAA Lima (2023) ao discorrerem sobre a relação do espelho e a personagem dizem: “ [...] podemos entender que a relação de Lino Arruda com o espelho também permanecia em constante evolução durante sua fase de amadurecimento. A visão monstruosa, que gerava confusão e até vergonha, transformou-se em uma visão monstruosa que fascina e seduz.” (p.167), marcando uma nova fase da história que passa a abraçar a própria estranheza, Lino utiliza a monstruosidade como forma de expressar sua autoimagem, ressignificando sua própria perspectiva.

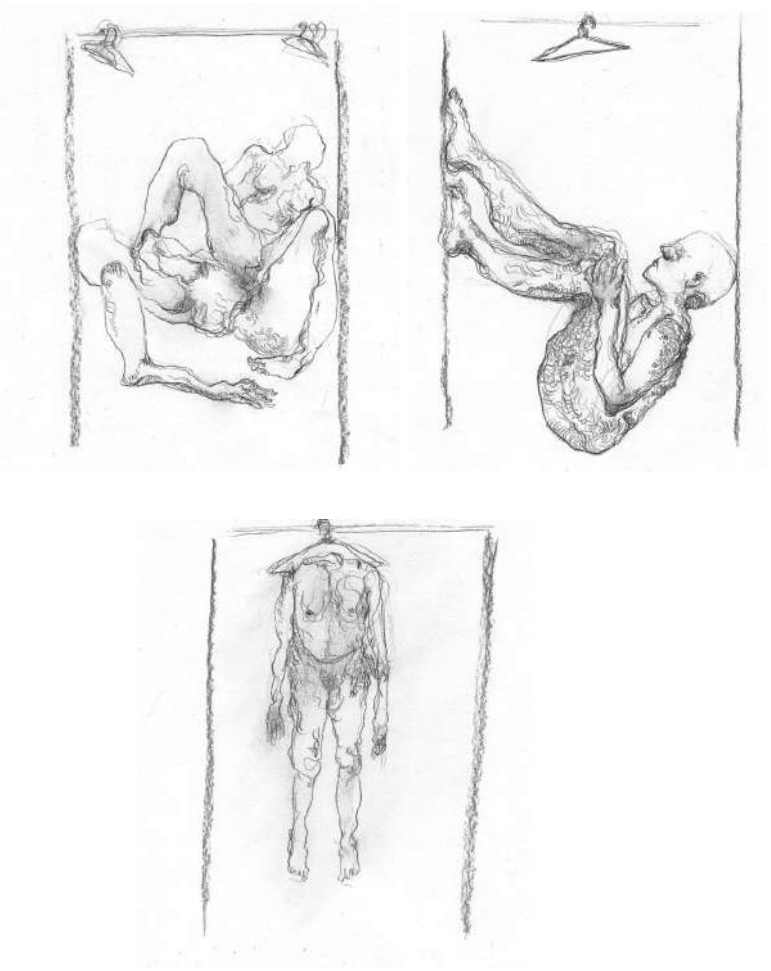
A sexualidade também está presente em “Monstrans”, trago aqui o trecho em que Lino cria dois paralelos, duas cenas ocorrendo ao mesmo tempo, uma em sua infância se escondendo dentro de um armário e outra em sua adolescência beijando uma garota dentro de uma cabine do banheiro, também escondido (Figura 37). Também me identifiquei com esta situação, lembro que durante grande parte de minha adolescência apenas demonstrava afeto e carinho pela minha namorada da época só em lugares escondidos, banheiros e saídas de emergências. Em 2021 realizei um tríptico de desenhos (Figura 38) em que trato dessa experiência e trago o elemento do armário como essa gaiola enclausurante e sufocante.

Figura 37: Lino Arruda “Monstrans: Experimentando Horrormônios”, 2021, p. 35 e 37.



Fonte: acervo pessoal

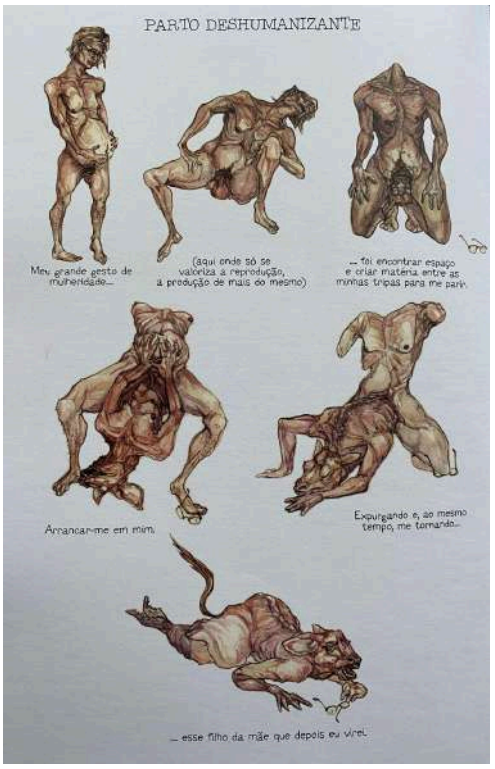
Figura 38: Mär Cozta. A gaiola/armário, 2021, gráfite s/ papel, 21 x 29,7cm.



Fonte: acervo pessoal

Dando continuidade às explorações visuais do corpo humano, a última página da HQ carrega o título de "Parto desumanizante" (Fig.39) em que o personagem principal realiza um parto de si mesmo, renascendo através de si e finalizando, em parte, seu processo de transformação.

Figura 39: Lino Arruda "Monstrans: Experimentando Horrormônios", 2021, p.80



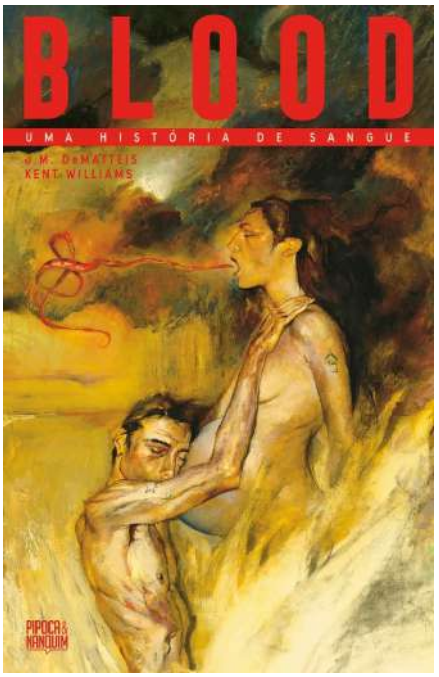
Fonte: acervo pessoal

A experiência de leitura da novela gráfica "Monstrans: Experimentando Horrormônios" (2021) engloba o fascínio pelo desenho de Lino Arruda com seu traço gestual mantendo os personagens em uma eterna metamorfose, em constante movimento e mudança, além da sua visualidade é sobre poder se relacionar e identificar com a história e seus desenhos.

2.2 J.M DeMatteis e Kent Williams em "Blood: A tale"

A novela gráfica "*Blood: A tale"(1987)* me despertou interesse quando soube de seu processo de criação, na re-publicação brasileira lançada em 2018 pela editora *Pipoca & Nanquim*, carregando o nome "*Blood: Uma história de sangue" (Figura 40)*, o autor J.M DeMatteis (1953) escreveu um prefácio exclusivo para a edição, relatando com mais detalhes como foi o desenvolvimento da escrita e seu encontro com o artista ilustrador Kent Williams (1962).

Figura 40: Kent Williams, J.M DeMatteis, "*Blood: Uma história de sangue"* 2018, Editora Pipoca e Nanquim.



Fonte: https://universohq.com/reviews/blood-uma-historia-de-sangue/

A proposta de "Blood" surge após seu escritor passar por um grande bloqueio na escrita de seu trabalho anterior "*Moonshadow"*, em que no meio da frustração de não conseguir prosseguir com a escrita para finalizar a história, deita no chão de sua casa e a história inteira se forma em sua mente como ele relata:

> Desesperado, deitei no chão da minha sala de estar e ponderei o inevitável fim de minha carreira. Mas uma coisa maravilhosa aconteceu enquanto eu me contorcia no carpete amaldiçoando os deuses: todo um novo final surgiu para mim, instantaneamente, como um filme holográfico, projetado das profundezas da minha mente. Eu assisti ao filme, o transcrevi e, para minha inexprimível alegria, a edição inteira se fechou de uma maneira que eu nunca poderia ter planejado ou imaginado. Meu inconsciente - esse maravilhoso e apavorante cavalo selvagem - tinha assumido o comando. (DeMATTEIS, 2018,in prefácio p.1)

A partir dessa experiência DeMatteis propõe um desafio a si mesmo: "Seria possível produzir uma série inteira dessa maneira, consciente de escrever com o inconsciente, deixar tudo sair das partes mais profundas de mim mesmo sem controle ou análise?", entretanto a resposta a esse desafio não veio de maneira imediata, então guardou na sua gaveta e ficou a espera do momento em que esse anseio tomaria forma. O despertar da história acontece quando DeMatteis conhece Kent Williams, ou melhor, quando conhece o caderno de desenhos de Kent Williams:

> Eu me lembro de folheá-lo e sentir uma estranha familiaridade - "Sim, eu o conheço! Conheço ela também! Claro, ele é assim mesmo!" -, e aquele

> formigamento na cabeça virou um tsunami, que cresceu e encontrou um caminho para se concretizar. Os esboços de Kent despertaram a história-fera adormecida no meu inconsciente e a criatura explodiu para fora da minha cabeça, arremessando-me ao chão. [...] Comecei a escrever, deixando o conto ser derramado de dentro de mim sem filtros ou expectativas: eu queria ser tão surpreendido por *Blood* quanto esperava que os leitores fossem. (DEMATTEIS, 2018, p.1)

Anteriormente escrevi sobre os cadernos e esse relato de DeMatteis só ressalta a grande potência que reside nas páginas do caderno de um artista, os mundos e criaturas que nele habitam podem ressoar de maneiras que não esperamos, podendo atravessar observadores e impulsionar um fazer artístico. Retomando a trajetória de *Blood,* DeMatteis e Williams firmam o interesse em realizar o projeto em conjunto, então iniciam um dinamismo entre os dois, um zigue-zague artístico devido a ambos morarem no mesmo prédio, não havia troca de emails ou correio, os manuscritos e desenhos subiam e desciam as escadas transitando pelos corredores:

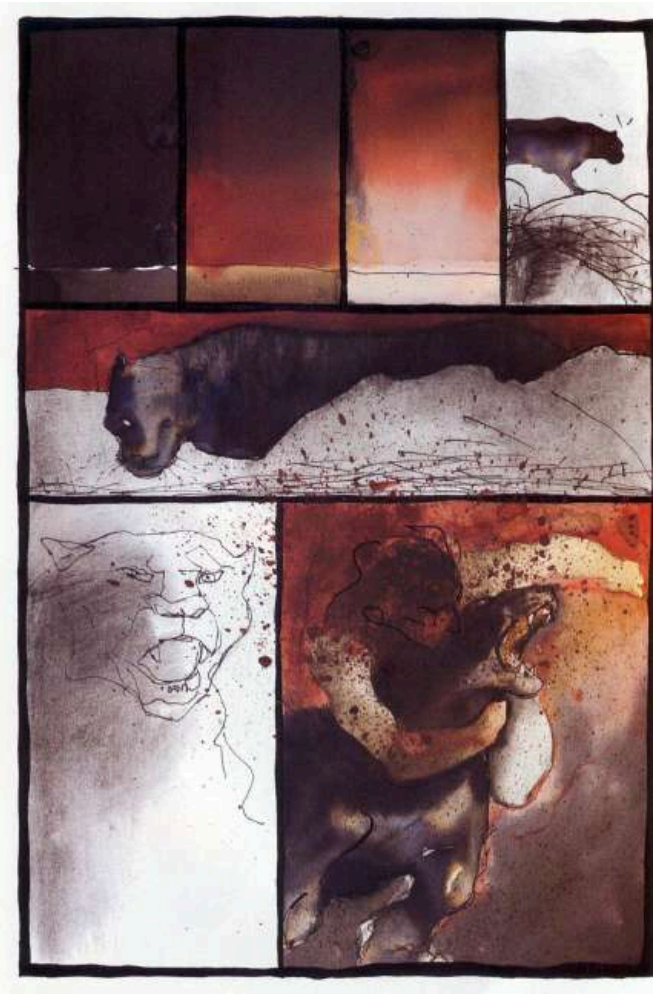
> Isso propiciou uma das mais inusitadas e estimulantes colaborações que fiz na minha carreira. Eu corria para casa de Kent com as últimas páginas que tinha escrito, a gente discutia e as dissecava, então ele partia para as pinturas, seguindo meu roteiro, mas sempre com total liberdade para torcê-lo e retorce-lo da maneira que o inconsciente dele ditasse. Quando terminava, batia na minha porta com as artes finalizadas para mais discussão e dissecação, e o processo recomeçava. Houve vezes em que invertemos o processo; em vez de o roteiro vir primeiro, a gente conversava sobre a próxima sequência, e Kent partia para pintura, muitas vezes levando nosso conto para lugares inesperados. (DEMATTEIS, 2018, p.1)

Sob um olhar mais técnico consigo notar que o método de escrita e produção artística de *Blood* consistiu muitas vezes no automatismo como forma de expressão espontânea que tem a intenção de liberar o potencial do subconsciente e dos sonhos, uma prática artística popularizada pelo Surrealismo, uma forma de produção que é livre dos conceitos pré concebidos pelo artista, escritas, desenhos e falas de tudo que se conseguia fisgar da mente o mais rápido possível sem analisar, confiando cegamente no processo criativo, seguindo o fluxo do inconsciente. Essa liberdade no processo garante uma gama de novas possibilidades e experimentações, que são notáveis durante a leitura de *Blood*, Kent Williams teve como material principal a aquarela, as aguadas estão por todas as páginas, mas vemos uma mistura de materiais, lápis de cor, guache, grafite, carvão, nanquim e entre outros.

A diversidade dos materiais é utilizada de uma maneira que agrega a narrativa e a movimentação de uma cena, na captura de um felino selvagem (Figura 41) manchas de aquarela delimitam um cenário escuro, quando o felino entra em cena o cenário é esvaziado e suas manchas se movem para dentro do animal como se tivesse engolido as cores daquele

mundo ao redor, no momento de surpresa o felino é retratado apenas com uma linha contínua mas congelada no tempo é a ação da captura no quadro seguinte que enche a página de cor mais uma vez.

Figura 41: Kent Williams, J.M DeMatteis, "*Blood: A tale v.2",* 1987, p.32.



Fonte: acervo pessoal

O desenho de Kent Williams ora é detalhado e ora é sugestivo, alguns são completados através dos olhos do observador devido suas sugestões visuais das silhuetas das personagens alguns feitos com riscos rápidos e repetitivos (Figura 42) e outros com manchas diluídas ressaltando o contraste entre a luz e sombra sob a figura humana (Figura 43), há também momentos em que apenas traços a lápis delimitam o corpo da personagem (Figura 44) tendo a gestualidade como elemento principal de sua linha, é o que traz o movimento e a vida.

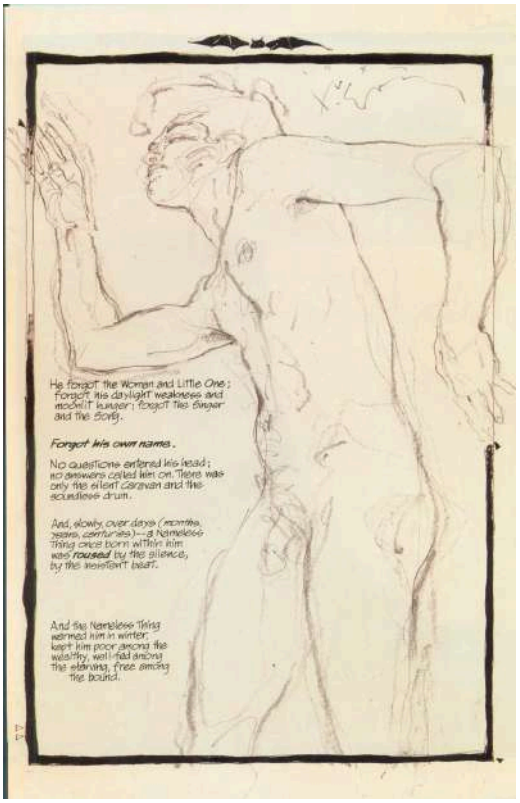
Figura 42: Kent Williams, J.M DeMatteis, "*Blood: A tale v.2",* 1987, p.23-24.

Fonte: acervo pessoal

Figura 43: Kent Williams, J.M DeMatteis, "*Blood: A tale v.1",* 1987, p.38-39.

Fonte: acervo pessoal

Figura 44: Kent Williams, J.M DeMatteis, "*Blood: A tale v.4",* 1987, p.32.



Fonte: acervo pessoal

O desenho da figura humana é algo que caminha comigo há muitos anos, percorre os cadernos como visto anteriormente e também envolve momentos do cotidiano como o desenho gestual de modelo vivo, meu primeiro contato foi através da disciplina de Desenho I e II no curso de Artes Visuais da UFMS, e depois se expandiu para outros lugares como desenhar as pessoas ao meu redor e frequentar alguns encontros focados para isso como a Oficina Colaborativa de Modelo Vivo (ColabMov) em 2019 (Figura 45) e no ano de 2024 no projeto "Modelo Vivo: coragem presente" da artista Helena Obersteiner (Figura 46).

Figura 45: Registros do encontro ColabMov, São Paulo, 19 de julho de 2019.

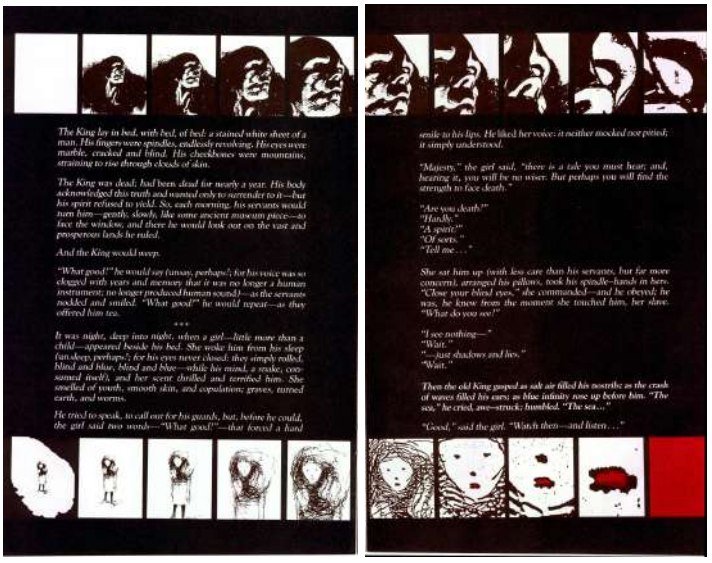
Fonte: acervo pessoal

Figura 45: Registros do encontro"Modelo Vivo: coragem presente", São Paulo, 6 de junho de 2024.

Fonte: acervo pessoal

Em "Blood: uma história de sangue" acompanhamos a jornada de Blood, o personagem principal, tentando descobrir quem ele é de verdade em uma jornada de autoconhecimento com elementos surreais e místicos, a narrativa é fragmentada pois intercala com a contação de história dela mesma para outro personagem, um rei que está morto (Figura 46) e é visitado por uma criança que é a contadora da história.

Figura 46: Kent Williams, J.M DeMatteis, "*Blood: A tale v.1",* 1987, p.2-3.



Fonte: acervo pessoal

A jornada do personagem Blood percorre diversos arquétipos e símbolos, o mais proeminente durante a história é o Ouroboros (Figura 47), a serpente que engole a si mesma, remetendo a remetendo à natureza cíclica da existência, o ciclo da vida, a morte, a ressurreição, a busca de Blood é um trajeto que começa e termina nele mesmo embora o leve

a diferentes lugares e vivências, inevitavelmente retorna a si mesmo. Dessa forma, sua busca não é apenas uma viagem física, mas um percurso interno de autodescoberta, onde cada passo revela aspectos ocultos de sua identidade enriquecendo a sua história.

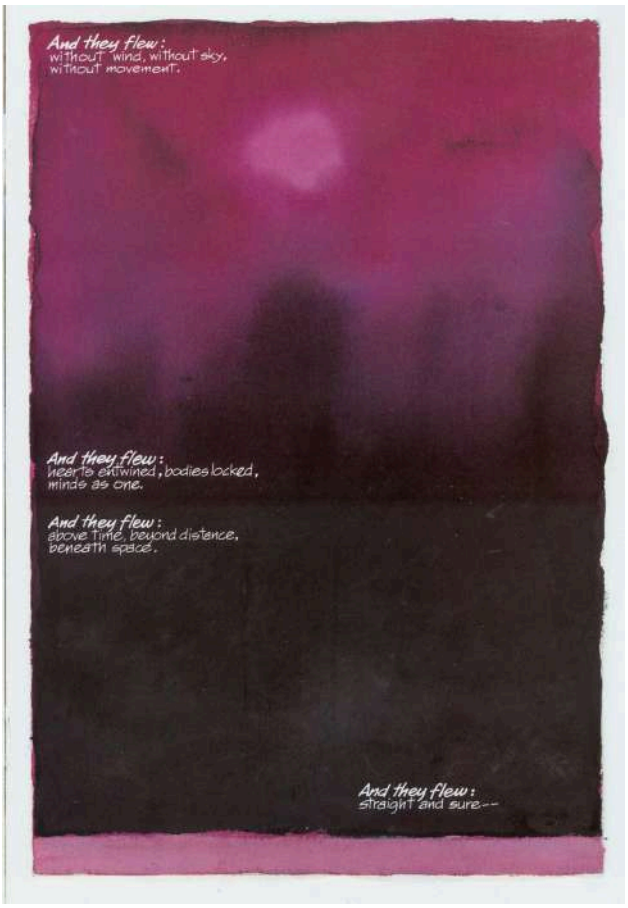
Figura 47: Kent Williams, J.M DeMatteis, "*Blood: A tale v.1",* 1987, p.1.

Fonte: acervo pessoal

A ambientação se estabelece em cenários alagados (Figura 48), cores diluídas, a forte presença da água nesse mundo evoca uma sensação onírica, como se fossem pequenos vislumbres de um sonho em que a memória tenta situá-los em águas turvas. Nessas paisagens alagadas desenhadas por Kent Williams, a água não é somente instrumento que compõe a tinta mas também elemento que agrega na narrativa. Ao tratar da imaginação envolvida pelo elemento da água Bachelard diz:

> [...] as vozes da água quase não são metafóricas, a linguagem das águas é uma realidade poética direta, que os regato e os rios sonoriza com estranha fidelidade as paisagens mudas, que as águas ruidosas ensinam os pássaros e os homens a cantar, a falar, a repetir, e que há, em suma, uma continuidade entre a palavra da água e a palavra humana. (BACHELARD, 2018, p.17)

Figura 48: Kent Williams, J.M DeMatteis, "*Blood: A tale v.1",* 1987, p.1.



Fonte: acervo pessoal

São esses elementos: a criação em conjunto, os traços e formas, sequências de narrativa, que me fascinam nessa história, a fluidez com que a obra se metamorfoseia entre traços e manchas é fruto dessa liberdade de criação durante o processo, a visualidade dessa obra é como entrar em um sonho, e é por isso que me impacta, me fascina, me inspira.

2.3 Marcello Grassmann

O artista Marcello Grassmann, nasceu em São Simão (São Paulo) em 1925 e faleceu em 2013 na mesma cidade, realizou uma série de produções com o desenho e a gravura envolvendo a figura humana e seres mitológicos. Grassmann também utilizava os cadernos de desenho como seus cúmplices durante suas produções, parte desses cadernos foram publicados dentro da *"Coleção Cadernos de desenho"* da Editora Unicamp, em 2010 com uma edição dedicada aos seus desenhos (Figura 49), os desenhos foram organizados e selecionados pelo próprio artista e Lygia Eluf que é a organizadora da coleção.

Figura 49: Marcello Grassmann, Lygia Eluf (org.), "*Coleção Cadernos de Desenho: Marcello Grassmann"*, 2010, Editora Unicamp..

Fonte: acervo pessoal

Lygia Eluf na apresentação da *"Coleção Cadernos de desenho"* ressalta o seu fascínio pelo desenho e pelos cadernos de artistas demonstrando a importância desses dois elementos:

> O desenho é o modo imediato de registro de nosso olhar. Por meio dele compreendemos o que vemos, o que sentimos e a nossa relação com o mundo. [...]. É onde o pensamento do artista se materializa, organiza, expressa e constrói. O desenho como meio de conhecimento, de apropriação, de comunhão. É a figura do desejo: desejo inconsciente de expressar algo indizível. A ideia dos cadernos de desenho sempre me fascinou. Por meio dessas anotações, quase despretensiosas, muitas vezes somos capazes de registrar a essência de nosso **pensamento visual.** (ELUF, 2010, prefácio)

A seleção dos desenhos que compõem essa publicação dedicada aos cadernos de Grassmann buscam montar um caderno à parte, por mais que o seu trabalho seja reconhecido com facilidade através de suas criaturas fantásticas, dentre os desenhos selecionados temos relances do cotidiano do artista, cenas do interior de uma casa (Figura 50), observações da natureza (Figura 51) e figuras humanas em repouso (Figura 52).

Figura 50: Marcello Grassmann, desenho à tinta preta, 1945, 32x22cm.

Fonte: *Coleção Cadernos de Desenho: Marcello Grassmann"*, 2010, p.21

Figura 51: Marcello Grassmann, desenho à grafite, 1946, 38,5x27,5cm.

Fonte: "*Coleção Cadernos de Desenho: Marcello Grassmann"*, 2010, p.23

Figura 52: Marcello Grassmann, desenho a tinta sépia, 1999, 35x51cm.

Fonte: "*Coleção Cadernos de Desenho: Marcello Grassmann"*, 2010, p.121.

Figura 52: Marcello Grassmann, desenho a tinta sépia, 1999, 35x51cm.

Fonte:"*Coleção Cadernos de Desenho: Marcello Grassmann"*, 2010, p.122

Como artista que utilizo dos cadernos diariamente me faz olhar as páginas fragmentadas do caderno de Grassmann com grande empatia, não posso evitar me reconhecer nessas páginas, é acalentador poder ver práticas que tenho em comum com outro artista que admiro, cenas que me reconheço, consigo me imaginar olhando-as, no desenho em que há uma pessoa deitada ao lado de um gato (Figura 52) é inevitável não me lembrar de tardes em

que eu desenhei pessoas queridas em repouso ao lado de meus gatos, esses traços soltos e ligeiros nos desenhos de cotidiano de Grassmann evocam uma intimidade e afeto que só o desenho pode proporcionar.

Ter esse contato com uma produção tão íntima como um caderno é ter uma percepção privilegiada do trabalho de um artista, há nuances profundas escondidas em linhas de mãos ociosas que podem conter paixões que só quem as desenhou sabe por completo. O autor André Tavares ao falar sobre alguns dos desenhos selecionados para a "Coleção Cadernos de Desenho: Marcello Grassmann" diz:

> Alguns desenhos, são o que são - às vezes apenas o deleite improvisado de quem não consegue deixar as mãos e a mente em repouso - em sua despretensiosa e subversiva forma de declarar a existência de alguém que decidiu acrescentar ao mundo visível um objeto, um problema ou um prazer a mais. TAVARES. Apud Eluf. 2010,p.11-15

O caderno é um campo vasto para experimentações, tentativas, repetições e obsessões, consigo notar em algumas páginas do caderno de Grassmann sequências de desenhos que podem sugerir uma continuidade, ações acontecendo dentro de uma dinâmica de *thumbnails* [20] (Figura 53) ou até mesmo de história em quadrinhos pelo seu caráter sequencial.

Figura 53: Marcello Grassmann, desenhos a carvão, 1963, 48x33cm

[20] *thumbnail* é um pequeno esboço ou quadro que representa uma cena ou sequência específica, cada quadro a sequência se desenvolve, criando movimento.

Fonte: "*Coleção Cadernos de Desenho: Marcello Grassmann"*, 2010, p.75.

Em outras páginas há também a mesma cena desenhada, mas seria uma continuidade? ou uma nova versão? em uma das versões são traços ligeiros em zigue-zague que compõem as hachuras (Figura 54) a figura que aparenta empurrar a outra tem sua boca aberta mostrando seus dentes ao contrário da outra que em sua face está alheia a sua situação, no outro desenho da mesma cena (Figura 55) as expressões trocam de lugar, as hachuras se empilham uma na outra em traços retos que se cruzam, a figura que antes mostrava os dentes agora encara o centro da página.

Figura 54: Marcello Grassmann, desenho a tinta, 1958, 35x50cm

Fonte: "*Coleção Cadernos de Desenho: Marcello Grassmann"*, 2010, p.61.

Figura 55: Marcello Grassmann, desenho a tinta, 1958, 35x50cm

Fonte: "*Coleção Cadernos de Desenho: Marcello Grassmann"*, 2010, p.63.

Marcello Grassmann criou em seus cadernos e em sua produção artística fora deles uma mitologia própria, um universo fantástico que atravessa o real, em seus cadernos há diversas aparições de personagens que ao mesmo tempo protagonizam suas gravuras. Os desenhos anteriores (Figura 54 e Figura 55) que possuem a data de 1958 abaixo da assinatura de Marcello, posteriormente na década de 1960, Grassmann realiza uma gravura em metal (Figura 56) em que podemos ver semelhanças na composição da cena e dos personagens, o processo criativo mostra seu ciclo dessa forma ele frui dele mesmo.

Figura 56: Marcello Grassmann, Sem título, década de 1960, água-forte s/ papel, 29,5 x 44,5cm..

Fonte: Pinacoteca de São Paulo

Esses seres habitantes do repertório visual de Grassmann me evocam uma familiaridade ao mesmo tempo uma estranheza, o autor Paulo M. Kühl afirma ao tratar desses desenhos:

> A presença constante do corpo e sua associação misteriosa com a animalidade revelam um parentesco incômodo entre o que parecer ser o homem e o que parece ser o animal. Nos desenhos, não há exatamente metamorfose, apenas uma proximidade e intimidade inquietantes. KUHL. Apud ELUF. 2010,p.132

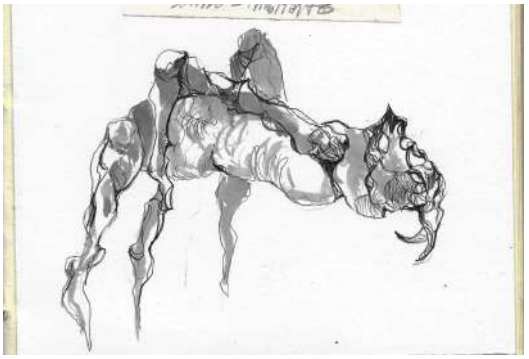
A prática artística de mesclar elementos humanos com animalidades ou criações próprias é uma fusão que me permite explorar e dar vida a seres híbridos e simbólicos, que se conectam tanto com meu mundo interior quanto com elementos oníricos e subconscientes, é algo que ressoa em mim nas minhas produções, junto com meus relatos de sonhos nos cadernos, o desenho é uma forma de dar corpo a essas criaturas do meu imaginário (Figuras;

57, 58 e 59), também pude dar materialidade a esses seres através da gravura em metal (Figura 60).

Figura 57: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2022, nanquim e aquarela, 21 x 15 cm.

Fonte: acervo pessoal

Figura 58: Mär Cozta, Cadernos de desenho, 2024, nanquim, 21 x 15 cm.

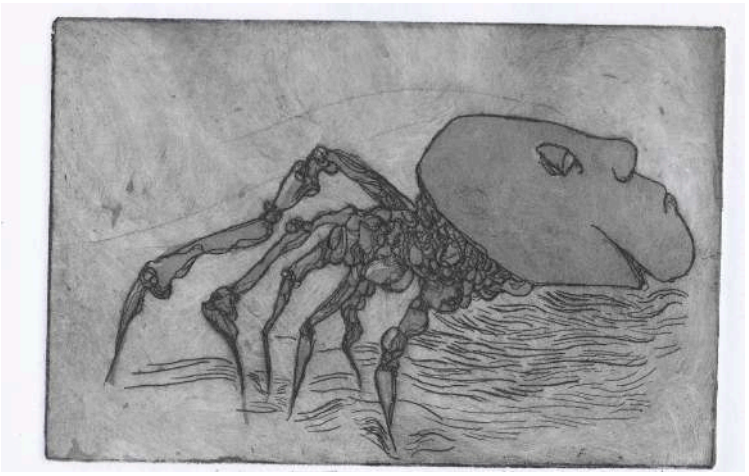


Fonte: acervo pessoal

Figura 59: Mär Cozta, Caderno de desenhos, 2018, nanquim e grafite, 20 x 15 cm.

Fonte: acervo pessoal

Figura 60: Mär Cozta, Caminhante dos sonhos, 2023, gravura em metal, 15 x 20 cm.



Fonte: acervo pessoal

Outro elemento recorrente dentro dos trabalhos de Marcello Grassmann são seus cavaleiros, não sabemos de que terra eles pertencem ou porque lutam contra essas outras criaturas, alguns aparentam serem feitos de madeira, outros de carne ou só ossos, vemos cenas deles em combate com feras (Figura 61) e também retratos onde seu elmo fica em evidência (Figura 62), essa temática que evoca o medieval é algo que me chama a atenção e que já protagonizou alguns trabalhos meus como o Cavalheiro de Corvos (Figura 63).

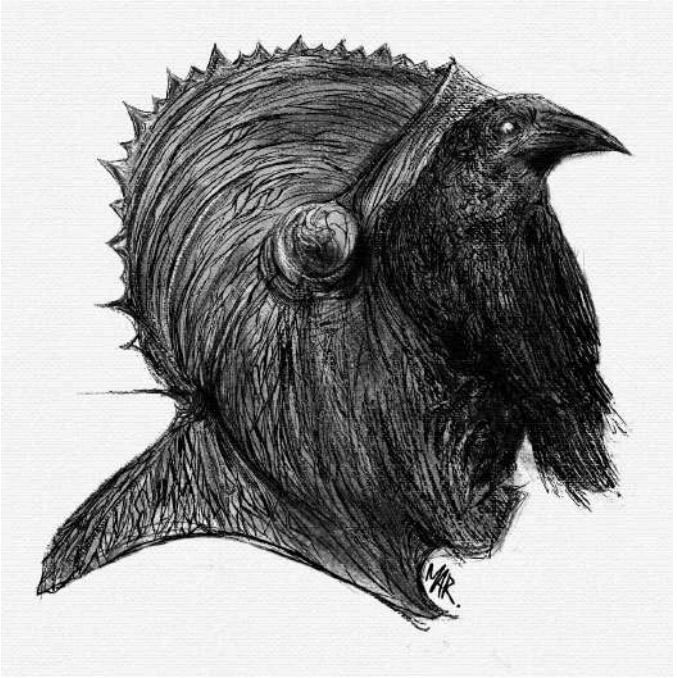
Figura 61: Marcello Grassmann, desenho a tinta e aguada, 1967, 31,5x45,5cm

Fonte:"*Coleção Cadernos de Desenho: Marcello Grassmann"*, 2010, p.85.

Figura 62: Marcello Grassmann, Sem título,1968, água-tinta e buril s/ papel, 39,1 x 29,7 cm

Fonte: Pinacoteca de São Paulo

Figura 63: Mär Cozta, Cavalheiro de Corvos, 2022, desenho digital.



Fonte: acervo pessoal

A Harpia também tem presença na produção de Grassmann em seus cadernos (Figura 64) e em gravuras (Figura 65), uma criatura mitológica frequentemente representada como uma figura híbrida possuindo o corpo de pássaro e rosto de mulher, mostrando uma dualidade entre o ser humano e o animal, a ferocidade e o terno, e também é um ser que rotineiramente faz aparições em meus trabalhos (Figuras 66 e 67).

Figura 64: Marcello Grassmann, desenho à tinta sépia, 32x46cm.

Fonte: "*Coleção Cadernos de Desenho: Marcello Grassmann"*, 2010, p.143.

Figura 65: Marcello Grassmann, Sem título,1952, litografia s/ papel, 55 x 36,8 cm..

Fonte: Pinacoteca de São Paulo

Figura 66: Mär Cozta, Harpia, 2020, desenho digital.

Fonte: acervo pessoal

Figura 67: Mär Cozta, Harpia, 2024, serigrafia s/ papel, 21 x 30cm.

Fonte: acervo pessoal

Tenho grande apreço pelo trabalho de Marcello Grassmann, especialmente pela afinidade com as temáticas; do fantástico, das criaturas híbridas, a animalidade e o bestiário. Temáticas essas que também exploro em minhas próprias produções, sua obra me inspira profundamente, tanto pela força expressiva de suas linhas densas e carregadas, quanto pelo seu gesto vigoroso que fornece vida às suas criações, conferindo-lhes uma presença ao mesmo tempo misteriosa e intensa, suas obras ecoam em mim e dialogam com meu imaginário.

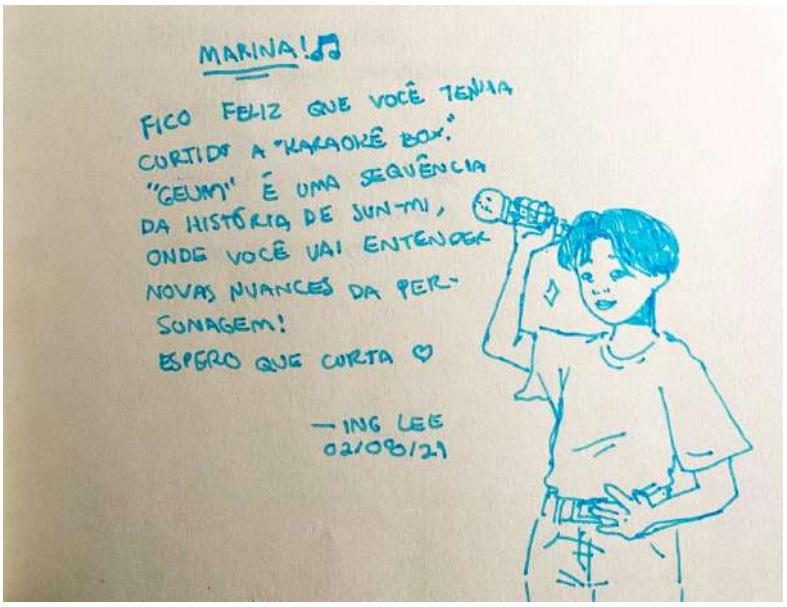
O meu processo criativo se desenvolve no diálogo com as obras de Lino Arruda , J.M DeMatteis, Kent Williams e Marcello Grassmann. A seguir falarei das minhas publicações artísticas onde essas referências gráficas se fazem presentes.

3. A vivência proporcionada pela publicação independente

Minhas primeiras experiências com a publicação independente de fato foram durante a minha graduação em Artes Visuais na UFMS[21], antes disso apenas na infância criei pequenas histórias dobrando e cortando folhas de papel sulfite, quando ia acompanhar minha tia, que trabalhava em um escritório, me lembro de ficar pedindo para que ela grampeasse meus "pequenos livros" cheios de desenhos e frases com muitos erros ortográficos, depois disso apenas após meu ingresso na faculdade que realmente resolvi por em prática minhas ideias e sonhos com a auto publicação.

Sempre gostei de visitar feiras de arte e cultura, nelas pude encontrar e conhecer autoras e autores que iriam me inspirar e influenciar meu trabalho enquanto artista, nessas trocas adquiri muitas zines e histórias em quadrinhos que guardo com carinho, algumas consegui até pequenas mensagens e dedicatórias, como por exemplo quando adquiri a coletânea de HQ: "História Quentinhas sobre existir" (2021) na qual a artista Ing Lee[22] deixou um pequeno recado (Figura 68) dentro do livro após conversarmos sobre fanzines e eu expressar o quanto gostei do zine "Karaokê Box" (2019) (Figura 69) de autoria dela.

Figura 68: Registro fotográfico do recado de Ing Lee, 2024.



Fonte: acervo pessoal

[21] Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)
[22] Ing Lee, nascida em 1995 em Belo Horizonte, Minas Gerais. É ilustradora, quadrinista e artista visual graduada em Artes Visuais pela UFMG, com habilitação em Desenho.

Figura 69: Ing Lee, “Karaokê Box”, Selo Pólvora: 2019.

Fonte: acervo pessoal

Utilizarei “Karaokê Box” (2019) para falar sobre pontos interessantes que cercam a publicação alternativa e junto aos fanzines. Primeiramente trago o formato vertical da publicação, fugindo da dobra convencional da folha A4 dobrada horizontalmente, a dobra vertical traz outra dimensão para a publicação. A impressão foi realizada em risografia com 3 cores, rosa, amarelo e azul, a impressão em risografia é uma versão mais aprimorada do mimeógrafo[23], que também foi muito utilizado em fanzines para realizar muitas cópias em um curto período de tempo, a risografia já demanda um pouco mais de trabalho, ainda que feito por uma máquina, é necessário separar os arquivos por camadas para cada cor, pois são impressas uma por vez, o processo de uma publicação desse tipo pode ser mais trabalhoso do que uma impressão em offset preto e branco, mas, como afirma Magalhães (1993) o resultado é mais prazeroso pela liberdade de criação ainda que, o artista realize duas funções ao mesmo tempo, sendo também editor:

> Uma das mais importantes características dos fanzines é que seus editores se encarregam completamente do processo de produção. Desde a concepção da ideia até a coleta de informações, diagramação, composição, ilustração, montagem,

[23] Mimeógrafo é um equipamento de reprodução de documentos que utiliza um estêncil (folha especial perfurada) e tinta. Através da rotação de um tambor, a tinta é forçada a passar pelo estêncil, imprimindo o conteúdo em folhas de papel.

> paginação, divulgação,distribuição e venda, tudo passa pelo domínio do editor. Em muitos casos, até a própria impressão é feita pelo editor, que aprende a lidar com o produto jornalístico de uma forma global. A manipulação de todo o processo, embora exija mais tempo e habilidade, dá maior liberdade de criação e execução da ideia. (MAGALHÃES, 1993, p.10)

Na publicação "Karaokê Box" também chama atenção e que ressoa sobre o que é fanzine e o motivo para fazer fanzine. Antecedendo o início de "Karaokê Box" , Ing Lee escreve "Eu estava me sentindo bem triste e precisava fazer este quadrinho." (Figura 70). Os fanzines não precisam ter um motivo além da sua vontade de fazê-lo.

Figura 70: Ing Lee, "Karaokê Box", Selo Pólvora: 2019.

Fonte: acervo pessoal

Os fanzines são publicações independentes que permitem total liberdade para seus autores, não são criados visando agradar um grande público ou maximizar as vendas. Isso permite que os criadores dos fanzines explorem temas e expressões artísticas de maneira mais autêntica, de acordo com Magalhães: Os fanzines são veículos amplamente livres de censura. Neles seus autores divulgam o que querem, pois não estão preocupados com grandes tiragens nem com lucro; portanto, sem as amarras do mercado editorial e de vendagens crescentes. (MAGALHÃES, 1993, p.10)

A partir do ano de 2022 junto com a retomada do ensino totalmente presencial, inicio minhas participações efetivas no Grupo de Pesquisa Pensar o Desenho (UFMS), com isso

passo a fazer parte da equipe de execução da Feira Capivara[24] (Figura 71), nela, comecei a ter uma vivência mais aprofundada dentro do campo de produção e vendas de produtos artísticos.

Figura 71: João Lucas, Ana Klem, Thais Soares, Mär Cozta, Vinicius Davis, Giovanni Ernesto**,** Registro do evento "Feira Capivara" realizado na UFMS, 28 de setembro de 2022.

Fonte: acervo pessoal

Ao falar de minha participação no Grupo de Pesquisa Pensar o Desenho e feiras é imprescindível mencionar o quão importante é pra mim a partilha com outras artistas, foi na convivência frequente no Grupo de Pesquisa Pensar o Desenho nos encontros quinzenais que pude perceber o impacto positivo em minha produção e motivação dentro do meio das Artes Visuais, muitas vezes me via ansiando pelo encontro e o ambiente de criação que ele me proporcionava coincidindo com a fala sobre o processo da criação da autora Cecília Almeida Salles: A criação artística é marcada por sua dinamicidade que nos põe, portanto, em contato com um ambiente que se caracteriza pela flexibilidade, não fixidez, mobilidade e plasticidade. (SALLES, 2016, p.19)

Figura 72. Registro fotográfico durante o evento Feira da Praça da Bolívia: Mär Cozta e Mayara Severino, 2024.

Fonte: acervo pessoal

[24] Feira Capivara de Publicações artísticas sobre papel, ação do Grupo de Pesquisa Pensar o Desenho CNPQ/UFMS

A convivência com colegas artistas proporcionada pelos encontros do Pensar o Desenho abriu espaço para que novos projetos surgissem para além das reuniões e do espaço da faculdade, com isso participei da fundação de dois coletivos de artistas, Coletivo Urutau (2023) e Breu Coletivo (2024), ambos com o intuito de promover a arte realizando participações em eventos (Figura 72) e propondo projetos e oficinas.

Enquanto participante dos Coletivo Urutau e Breu Coletivo participei de exposições de trabalhos autorais em 2023 e 2024. Para essas exposições produzi múltiplos produtos para venda, transformando alguns desenhos dos cadernos em adesivos (Figura 73 e 74), imprimindo cópias de algumas obras para poderem ser comercializadas como "print[25]" (Figura 75), e colocando minhas próprias fanzines à venda (Figura 76).

Figura 73: Mär Cozta, Registro de desenho e seu adesivo, 2022-2024, fotografia digital.

Fonte: acervo pessoal

Figura 74: Mär Cozta, Fotografia de adesivos autorais, 2024, fotografia digital.

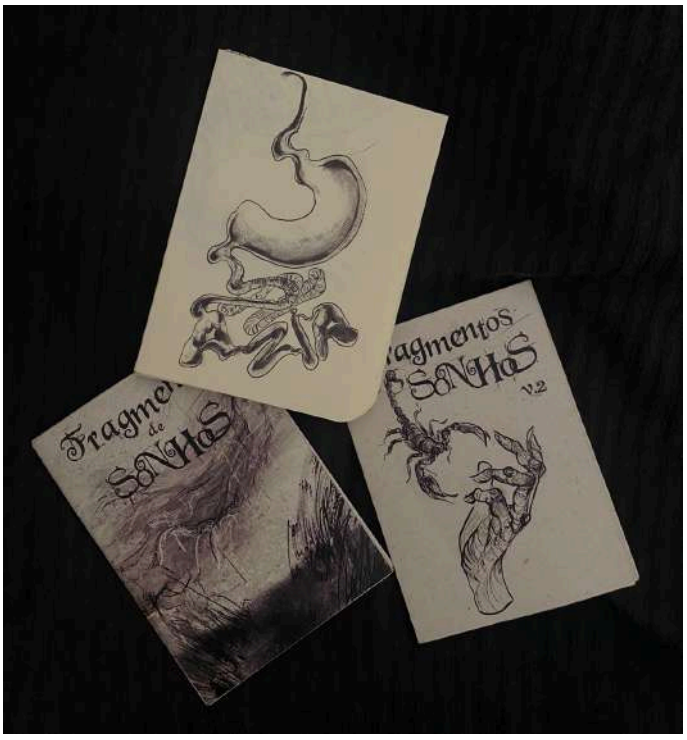
Fonte: acervo pessoal

[25] "Print" é uma forma de se denominar a cópia impressa de um trabalho preservando a visualidade do original e podendo ser comercializado a um preço mais acessível

Figura 75: Mär Cozta, Registro de print emoldurado, 2024, fotografia digital.

Fonte: acervo pessoal

Figura 76: Mär Cozta, Registro de fanzines, 2024, fotografia digital.



Fonte: acervo pessoal

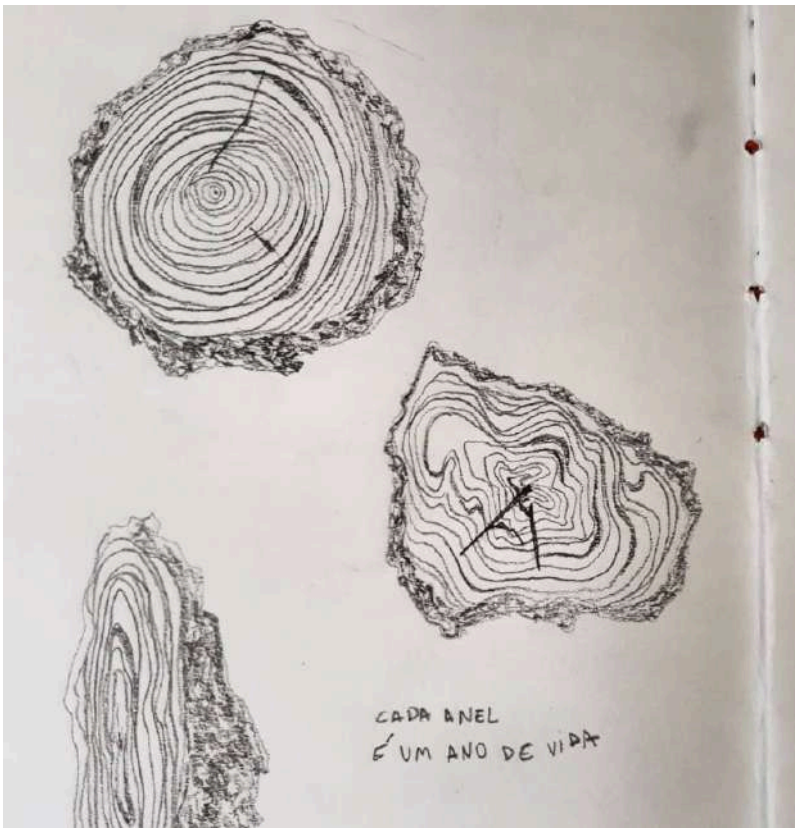
As experiências que surgiram com o convívio nos coletivos em eventos aproximou a minha pessoa e minha arte da realidade, muitas vezes vivo uma vida inteira dentro de páginas do caderno me isolando e privando meu trabalho do contato com outras pessoas, poder romper esse isolamento tem sido extremamente benéfico. Ter desenvolvido maior interação com outros artistas trouxe reflexões e necessidade de produzir artisticamente, expandindo

meu repertório de criações, encontro a publicação independente como um espaço de grande exploração e potencial de expressão.

3.1 Publicações de Mär Cozta: narrativas e fanzines

Tendo comentado sobre a materialidade do fanzine, prossigo para a minha experiência enquanto artista que realiza suas próprias publicações. Meu primeiro fanzine foi impresso por mim em uma impressora comum que tenho em casa, seu título é “Floresta: ou só o que resta” (2019), impresso em folha sulfite reciclada, realizei uma pequena seleção de desenhos de troncos de árvores cortados que eu havia desenhado em meu caderno (Figura 77):

Figura 77: Mär Cozta, Caderno de desenhos, 2019, 29 x 21 cm.



Fonte: acervo pessoal

Esse fanzine (Figura 78) teve pequena tiragem, cerca de 10 unidades, possui o formato de dobra que permite ter 3 folhas (6 páginas), todos as imagens são desenhos feitos a lápis 6B e escaneados, além de minha primeira experiência com a impressão também foi a primeira experiência com a diagramação e com a venda de meu trabalho, comecei a participar do evento Sararte[26] onde pude comercializar algumas produções autorais, incluindo fanzines.

[26] O Sararte é um evento cultural organizado pelo Centro Acadêmico de Artes Visuais da UFMS, ocorrem exposições e venda de trabalhos artísticos, performances, apresentações musicais e entre outros.

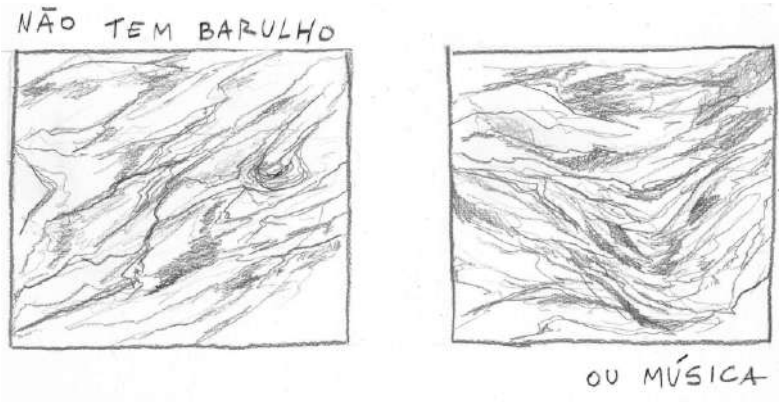
Figura 78: Mär Cozta, *Floresta*, Publicação independente, 2019.

Fonte: acervo pessoal

Durante o ano de 2020 produzi mais dois fanzines, mas ambos foram distribuídos apenas digitalmente devido a pandemia de Covid-19 e sua restrição social, pretendo em algum momento, reedita-los e então realizar uma impressão, são: “Aqui” (2020) e “Teia Dormente” (2020). São diferentes e ao mesmo tempo, abordam questões similares.

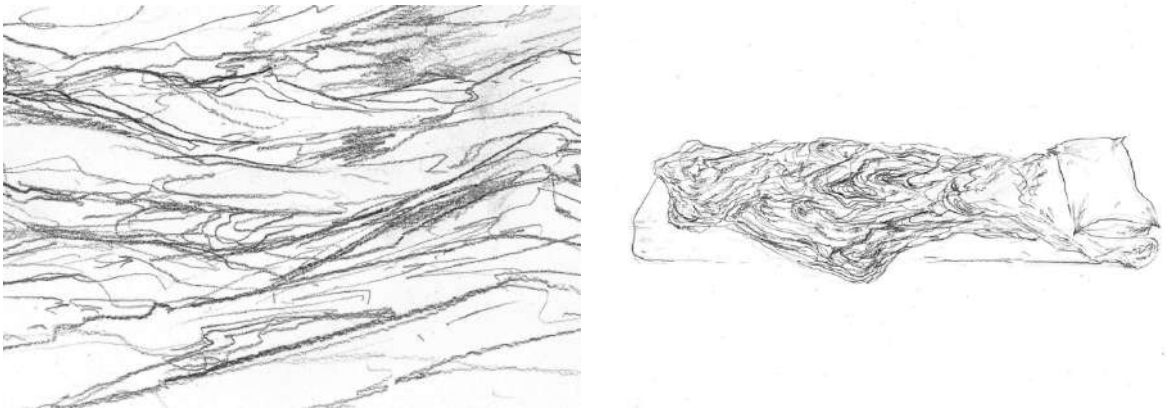
Na Fanzine “Aqui” (2020), trato sobre estar confinada ao meu quarto, particularmente a cama, nomeei de “Aqui”, na fanzine uso elementos como as dobras do lençol para remeter a paisagens onduladas, montanhosas, para dar essa impressão de um lugar geograficamente mais amplo (Figura 79).

Figura 79: Mär Cozta. *Aqui*, Publicação Independente, 2020, p. 1-7.



APENAS RUÍDOS

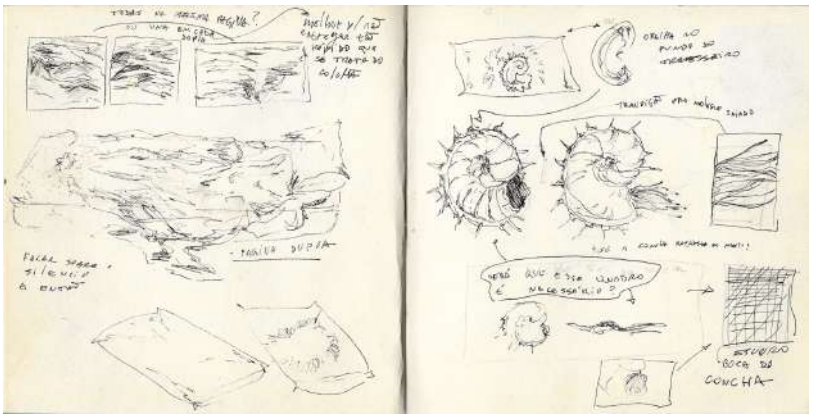
E RUÍNAS



Fonte: acervo pessoal

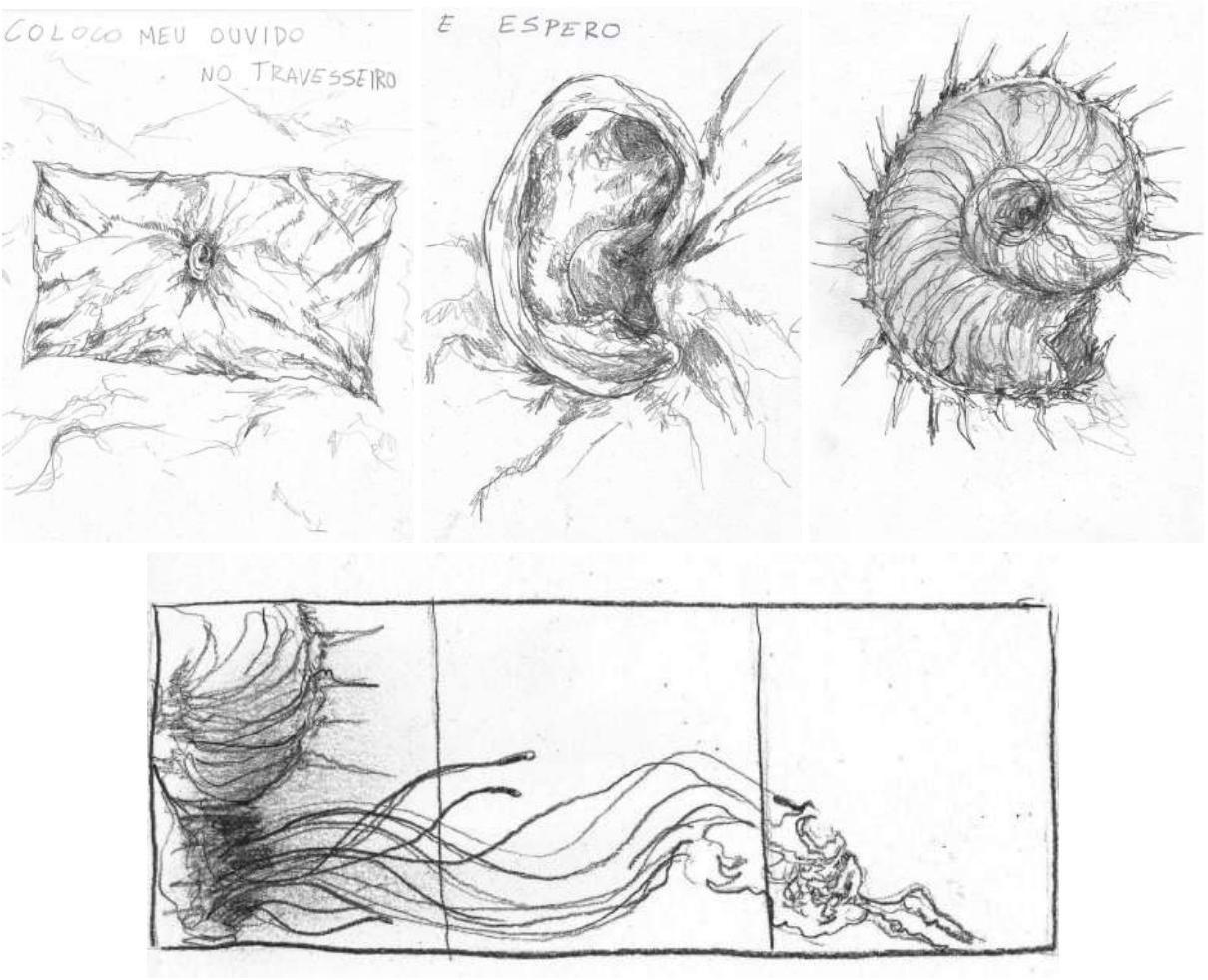
Essa fanzine como muitas outras teve todo seu desenvolvimento registrado em meu caderno de desenhos (Figura 80), planejei as páginas e suas possibilidades, foi também durante o desenho no caderno que as imagens começaram a surgir, antes de um planejamento e depois resultaram nos desenhos finais (Figura 81)

Figura 80: Mär Cozta. *Caderno de desenhos 2020,* 2020, lápis s/ papel, 14,8 x 21 cm.



Fonte: acervo pessoal

Figura 81: Mär Cozta. *Aqui*, Publicação Independente, 2020, p. 8-11.

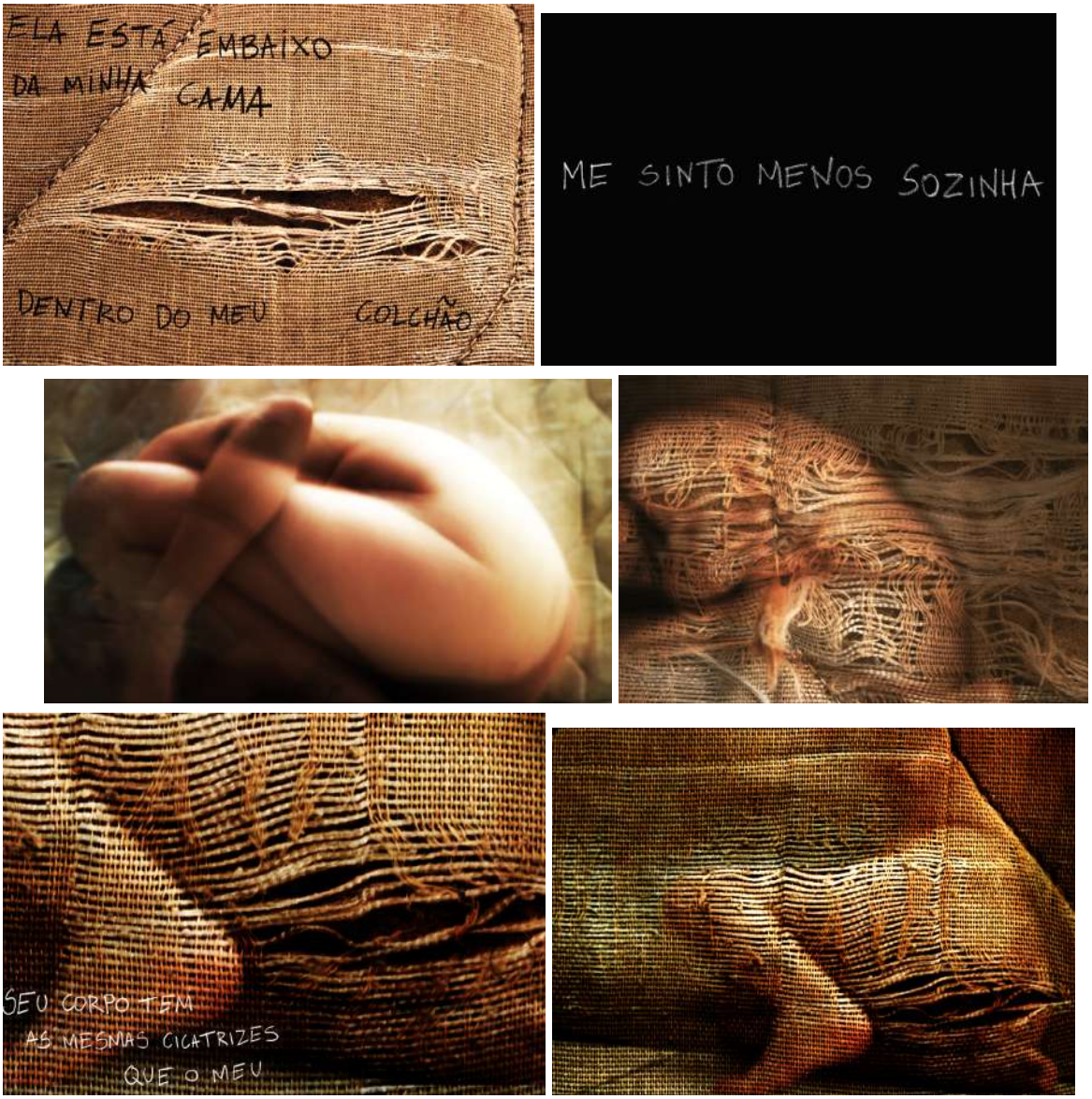


Fonte: acervo pessoal

Os desenhos foram todos realizados em grafite e depois escaneados, a preferência pelo lápis vem devido a familiaridade e o ruído sonoro emite no seu atrito com o papel e também o aspecto estético, ao mostrar a porosidade do próprio material e da sua superfície.

Prosseguindo com minhas experimentações durante a disciplina de Oficina de Fotografia no curso de Artes Visuais surge a proposta da "Ilha", como estávamos vivendo em isolamento no ano de 2020 devido a pandemia de Covid-19, cada um estava em sua própria ilha, e o quê ou quem habitava em minha ilha? Dou continuidade ao tema da cama de minha fanzine anterior "Aqui", e parto para representar o surreal e minhas paralisias do sono, misturando o sonho e a realidade, desta vez faço experimentações fotográficas com a dupla exposição (Figura 82), e o grafite fica presente em formato de texto, tendo como resultado final a zine "Teia Dormente" (2020).

Figura 82: Mär Cozta. *Teia Dormente*, Publicação Independente, 2020.



Fonte: acervo pessoal

Durante o ano de 2022 realizei dois fanzines: “Desabafo” e “Azia”. O fanzine “Desabafo” (2022) foi produzido durante a disciplina de Of. de Desenho II do curso de Artes Visuais (UFMS), em colaboração com a colega de turma Sara Welter, a narrativa trata de nosso cotidiano enquanto dividimos um apartamento surgindo de uma de nossas conversas. A execução visual é composta de desenhos digitais e analógicos, fotografias manipuladas digitalmente e colagens, também são realizadas intervenções pós impressão com canetas e lápis de cor. Para a capa realizei uma sobreposição de nossos desenhos de observação da planta que ficava em cima da mesa de nossa sala (Figura 83)

Figura 83: Processo de sobreposição de desenhos, 2022, fotografia digital.

Fonte: acervo pessoal

O formato escolhido foi em uma folha A3 com uma dobra sanfonada, a história em sequência (Figura 84) torna a leitura como uma história em quadrinhos híbrida, trazendo fluidez junto com seu manuseio.

Figura 84: Diagramação da fanzine “Desabafo” (2022)

Fonte: acervo pessoal

Após a impressão da fanzine “Desabafo” (2022), realizamos os retoques finais como o título, balões de fala e assinaturas utilizando caneta preta (Figura 85)

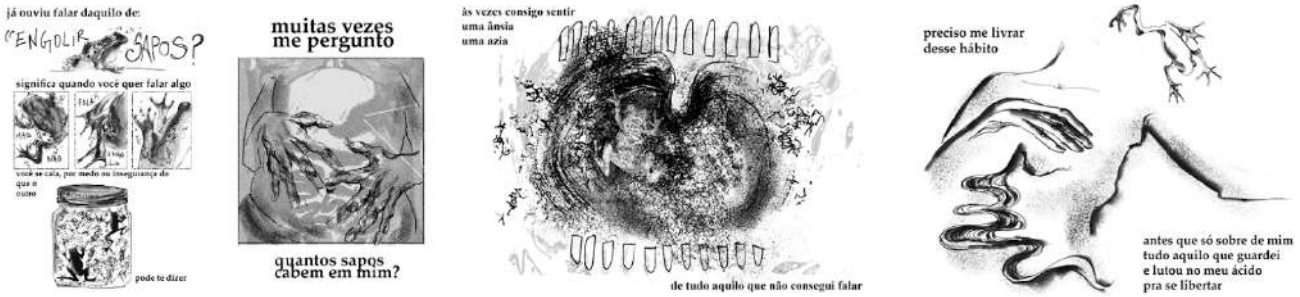
Figura 85: Registros fotográficos do fanzine “Desabafo” (2022), 2024.

Fonte: acervo pessoal

Em sequência produzi a fanzine “Azia” (2022) que explora a metáfora e o simbolismo da expressão "engolir sapos", levando a visualidade ao literal, com sapos aprisionados no estômago e enredados nas entranhas. Todos os desenhos desse fanzine foram realizados digitalmente, foi impressa em papel reciclável de 90g (Figura 86), possui 6 páginas (Figura 87), sendo que o verso da impressão apresenta um pôster.

Figura 86: Mär Cozta. *Azia*, Publicação Independente, 2022.

Figura 87: Mär Cozta. *Azia*, Publicação Independente, 2022.



Fonte: acervo pessoal

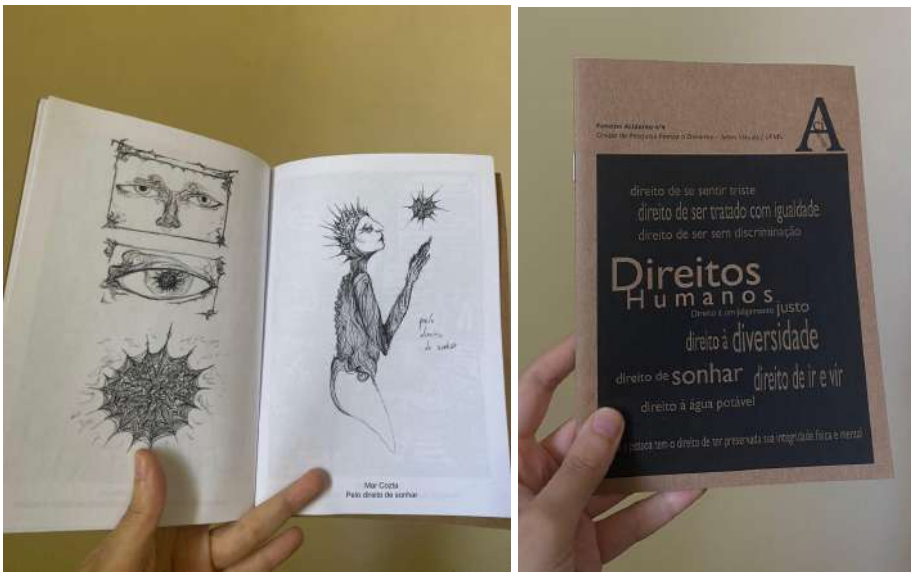
Durante o ano de 2023 realizei um fanzine (Figura 88) que foi uma edição única para presente de aniversário de minha amiga Mayara, nessa edição coletei registros fotográficos, manipulei digitalmente as imagens alterando cores e inserindo texturas, os fanzines permitem a liberdade de expressar não somente ideias e narrativas mas também afeto.

Figura 88: Registros da fanzine comemorativa de aniversário, 2023.

Fonte: acervo pessoal

Em 2023 participei do fanzine do Grupo de Pesquisa Pensar o Desenho (Artes Visuais/UFMS), o "Fanzine Acidente n.4" (2023), nesta edição (Figura 89) buscamos explorar as abordagens estéticas partindo da temática dos Direitos Humanos, sendo orientados pela Declaração Universal dos Direitos Humanos adotada pela Assembleia Geral das Nações Unidas em 1948, e tendo a liberdade poética de sintetizar e ampliar o significado dos direitos humanos.

Figura 89:“Fanzine Acidente n.4”, Publicação Artística editada pelo Grupo de Pesquisa Pensar o Desenho / UFMS, 2023.



Fonte: acervo pessoal

No “Fanzine Acidente n.4” (2023) cada participante do fanzine pôde ocupar duas páginas, em minha contribuição escolhi abordar o sonho, o direito a sonhar, que não consta na Declaração Universal de Direitos Humanos, mas acredito que seja tão importante quanto os outros. Neste trabalho executei o esboço em meu caderno de desenhos e depois finalizei em uma folha avulsa A5 (Figura 90).

Figura 90: Processo de produção para o desenho do “Fanzine Acidente n.4” (2023), 2023, fotografia digital.

Fonte: acervo pessoal

As publicações artísticas como espaços de criação e interatividade estão muito presentes no meu percurso como artista visual, a pesquisa realizada para meu TCC me fez adquirir maior clareza da importância da partilha criativa através desse suporte portátil e múltiplo que é a fanzine.

No meu trabalho artístico o racional e o imaginário, o consciente e o inconsciente não andam separados, minhas vivências passam intensamente pelos meus sonhos. É nos sonhos que estabeleço relações, crio redes de criação como afirma Cecília Almeida Salles: A interatividade é, portanto, uma das propriedades da rede indispensável para falarmos dos modos de desenvolvimento de um pensamento em criação (SALLES, 2013, p.23). Durante esta pesquisa desenvolvi um novo projeto de publicação: Mergulhado em Sonho.

4. Mergulhado em Sonho, uma narrativa gráfica autoral de Mär Cozta.

4. 1. Os sonhos nos diários e cadernos de desenhos.

> Uma gota de água poderosa basta para criar um mundo e dissolver a noite. (BACHELARD, 2018, p.10)

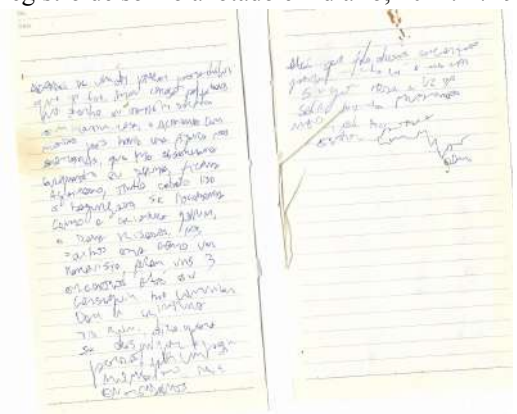
Ao falar sobre meus sonhos não tenho intenções de racionalizá-los, falo dos sonhos como devaneios, viagens fragmentadas, acasos do meu inconsciente, que podem ser ou não interessantes, e há alguns que ficam comigo, imagens que me marcam por algum motivo seja estético ou afetivo e seu impacto em meu cotidiano resulta em anotações, desenhos, produções. Falo do sonho como experiência estética.

Os sonhos surgem pelo acaso, e trago os questionamentos da autora Fayga Ostrower no início de seu livro "Acasos e criação artística" quando ela traz o "acaso" como possíveis "catalisadores" da criatividade:

> Meras coincidências? Incidentes fortuitos? Mas é assim que surgem os acasos significativos e de modo tão puramente circunstancial incendeiam nossa imaginação? Talvez. E talvez seja mais do que apenas isto. Pensando bem, até parecem uma espécie de catalisadores potencializando a criatividade, questionando o sentido de nosso fazer e imediatamente redimensionando-o. Talvez contenham mensagens, propostas endereçadas a nós mesmos. Não captaríamos, nesses estranhos acasos, ecos de nosso próprio ser sensível? (OSTROWER, 1995, p.1)

O hábito de registrar os sonhos aconteceu porque criei o costume de utilizar diários, como os sonhos passaram a impactar meu imaginário não havia como não anotar e registrar as vivências acontecidas durante meu sono. Muitas vezes eu anotava assim que acordava, resultando em escritas de difícil compreensão por conta da sonolência que afetava minha coordenação motora, resultando em frases sem conclusão e letras que foram se desfiando em traços trêmulos (Figura 91)

Figura 91: Registro de sonho anotado em diário, 2021. 17x9cm



Fonte: acervo pessoal

Escrever todos os sonhos que me lembro é uma forma de manter a porta aberta para o acaso, seria um equívoco dizer que todos os sonhos que me lembro são vivências que proporcionam imagens profundas com enorme potencial estético, há sonhos banais, engraçados, que revisitam cenas de memórias, há sonhos que marcam e carrego comigo, levando para conversas com amigos e para páginas em branco. Por mais que não haja um controle sobre lembrar ou não dos sonhos, estou sempre mantendo possível as oportunidades para que isso ocorra, convidando o acaso, concordando com Ostrower quando diz:

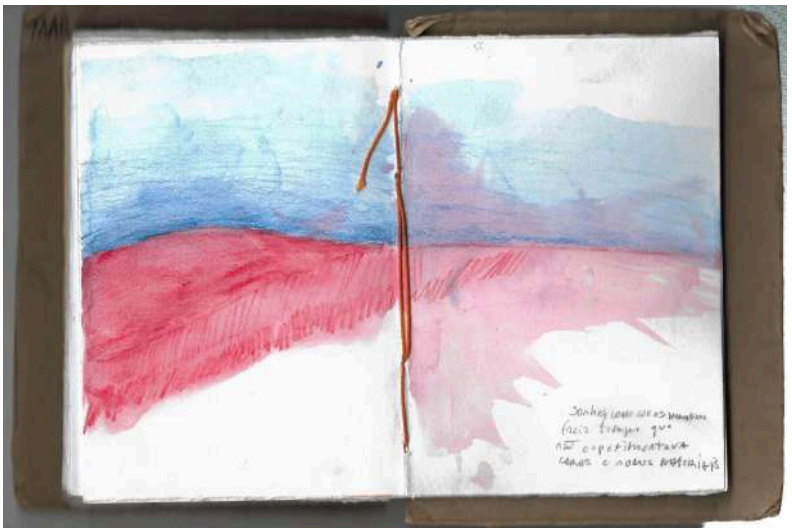
> Nunca se trata, então, de acontecimentos aleatórios, no sentido de não estarem relacionados com a pessoa que os percebeu. Antes, pelo contrário, devemos entender que, embora jamais os acasos possam ser planejados, programados ou controlados de maneira alguma; eles acontecem às pessoas porque de certo modo já *eram esperados*. Sim, os acasos são imprevistos, mas não são de todo inesperados - ainda que numa expectativa inconsciente.
> (OSTROWER, 1995, p.4)

Não há registros de sonhos sem a memória que é exercida, e há sonhos que partem de memórias, fragmentos, relances de momentos já vividos. Ao investigar o material que produzi ao longo dos anos vejo que os registros de sonhos vão além dos diários, os encontro em meus cadernos de desenhos, como nesta página (Figura 92) em que relato "Sonhei com a casa que cresci", onde ocorre esse sonho com a casa de minha infância passando por um incêndio. Outras vezes a memória do sonho vem apenas como relance de uma paisagem como na página em que relato "sonhei com as cores primárias" (Figura 93).

Figura 92: Mär Cozta. *Caderno de desenhos,* 2023, lápis e nanquim s/ papel, 14,8 x 21 cm.

Fonte: acervo pessoal

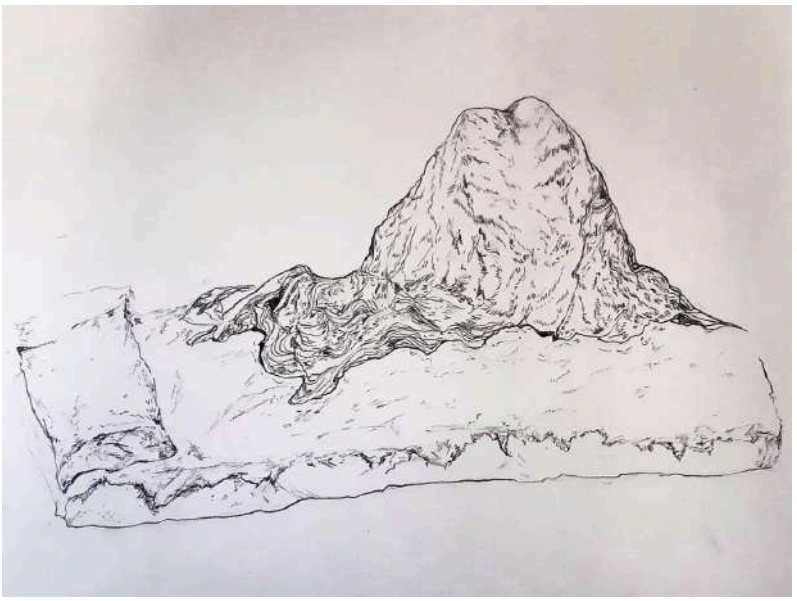
Figura 93: Mär Cozta. *Caderno de desenhos,* 2022, grafite e lápis de cor aquarelável s/ papel, 14,8 x 21 cm.



Fonte: acervo pessoal

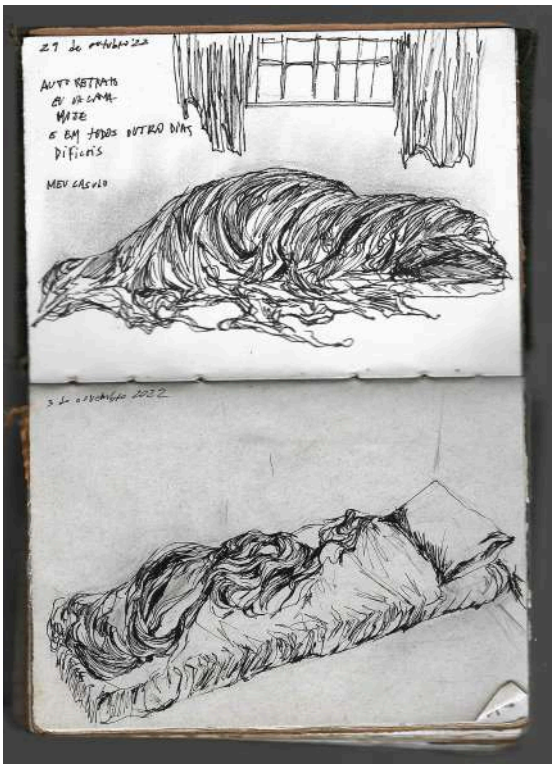
Dentre os elementos visuais que cercam meu imaginário dos sonhos não posso deixar de mencionar o objeto que tem sua presença tão acentuada ao longo de minhas produções: a cama. Para além de local de repouso também é o berço de meus devaneios, mergulho no emaranhado dos lençóis como quem se lança nas águas de um mar profundo de olhos bem abertos. A cama tem sua presença desde 2019 (Figura 94) na ponta de meu lápis, e preenchendo folhas nos anos seguintes (Figuras 95 e 96). Durante o processo de criação, o objeto artístico se afasta da realidade externa, que é transformada e reinterpretada como uma nova realidade artística (SALLES, 2011).

Figura 94: Mar Cozta. *Sem título*, 2019, lápis s/ papel, 29,7 x 42 cm.



Fonte: acervo pessoal

Figura 95: Mar Cozta. *Caderno de desenhos 2022-2023,* 2022, lápis s/ papel, 14,8 x 21 cm.



Fonte: acervo pessoal

Figura 96: Mar Cozta. *Caderno de desenhos 2020,* 2020, lápis s/ papel, 14,8 x 21 cm.

Fonte: acervo pessoal

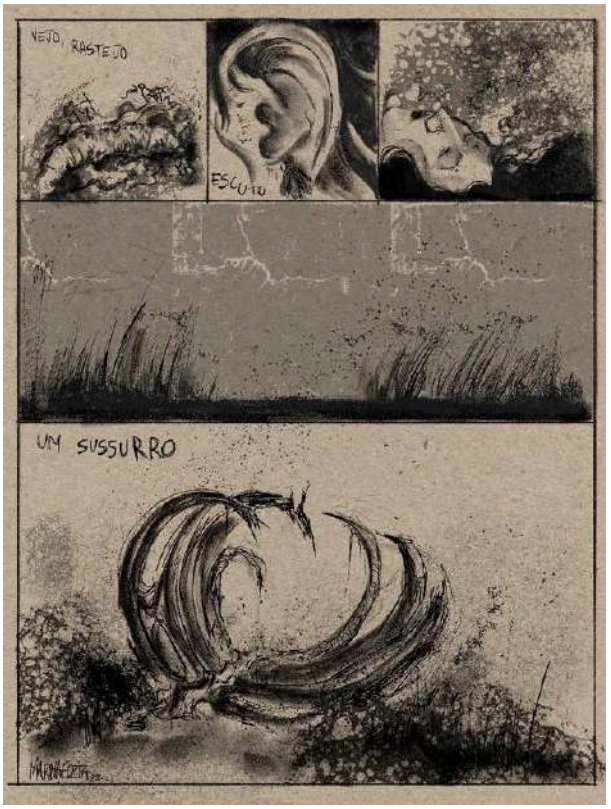
O imaginário que cerca a cama, o lençol, o travesseiro é algo que me atravessa de diversas maneiras e resultou em múltiplas produções artísticas (Figuras 95,96,97) além dos desenhos, como as citadas já nesse trabalho as zines *"Teia dormente" (2020)* e "*Aqui" (2020),* a cama e o quarto são símbolos do cotidiano que quando vistos sob um olhar sensível podem ser inundados pela vida e os sonhos que passam despercebidos.

4. 2. Fragmentos de Sonhos e Mergulhado em sonho - a zine e a narrativa gráfica

O projeto "Mergulhado em sonho" é uma narrativa gráfica que se ramifica em duas partes a primeira parte é uma série de fanzines periódicas (que terão uma publicação contínua) intitulada "Fragmentos de sonhos" consistindo em trechos curtos de relatos de sonhos com elementos de uma história em quadrinhos contendo 6 páginas; a segunda parte é uma publicação artística livro de artista: "Mergulhado em sonho", contendo um aprofundamento das possibilidades da narrativa visual a partir do relato de três sonhos.

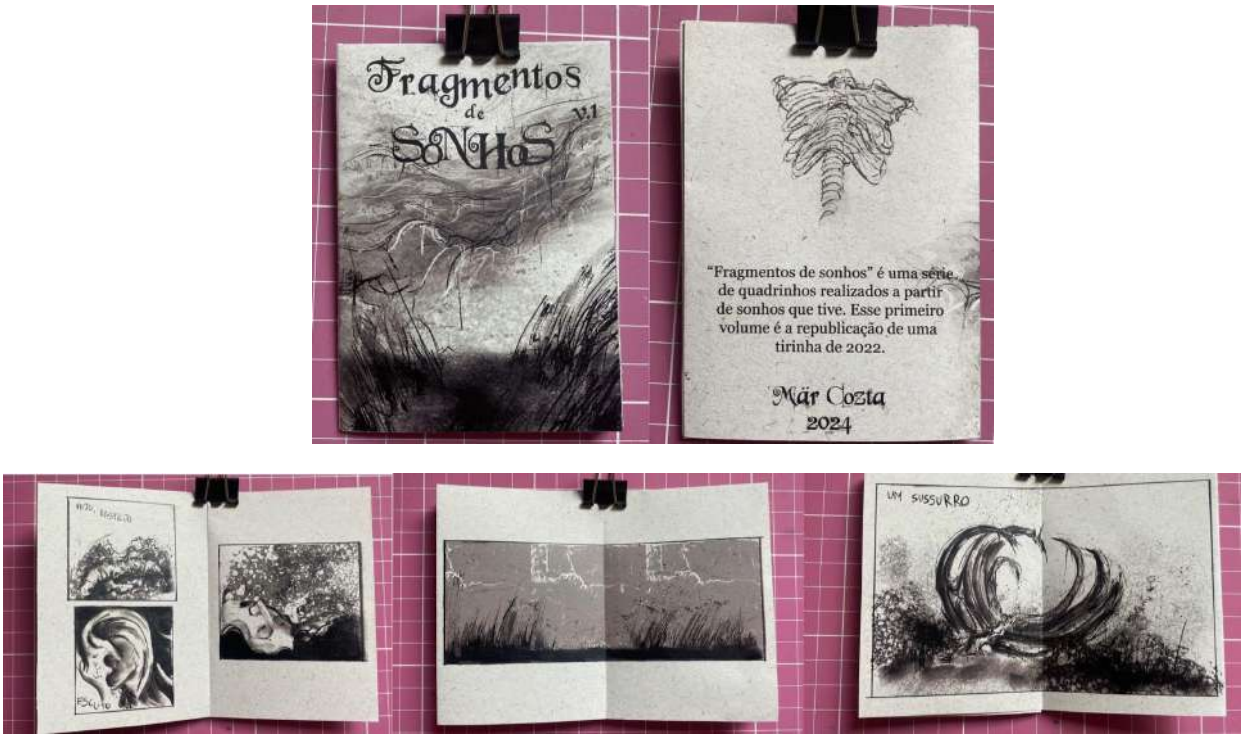
O primeiro volume, da publicação artística, da série "Fragmentos de sonhos" é a republicação de uma prancha (Figura 97) publicada em 2022 através de plataformas digitais e diagramadas para o formato do Zine (Figura 98) acrescentando desenhos novos para compor a capa e o verso da zine montando um pôster (Figura 99).

Figura 97: Mär Cozta. *Fragmento de sonhos, 2022, desenho digital.*



Fonte: acervo pessoal

Figura 98. Mär Cozta. *Fragmento de sonhos v. 1, 2024, publicação autoral.*



Fonte: acervo pessoal

Figura 99: Mär Cozta. *Fragmento de sonhos v. 1, 2024, publicação autoral.*

Fonte: acervo pessoal

Este mesmo processo ocorreu no segundo volume da série de "Fragmentos de sonhos" também foi publicado via plataforma online como uma prancha única (Figura 100) e depois rediagramado para o formato do fanzine de 6 páginas (Figura 101).

Figura 100: Mär Cozta. *Fragmento de sonhos, 2023,* desenho digital.

Fonte: acervo pessoal

Figura 101: Mär Cozta. *Fragmento de sonhos v. 2, 2024, publicação autoral.*

Fonte: acervo pessoal

Meu intuito com as zines "Fragmentos de Sonhos" é que tenham uma periodicidade, o formato curto do zine facilita a produção e diagramação, podendo ser mais corriqueiro, sua edição permite ter mais liberdade.

A continuidade da publicação dos exemplares da série de zines "Fragmentos de Sonhos" será progressivamente realizada conforme a disponibilidade temporal e criativa necessária para a sua produção. Pretendo manter o formato periódico sem estipular um

número de volumes que serão lançados, e a essência do projeto, que se baseia na seleção de sonhos curtos que considero relevantes, tanto pelo significado quanto pelo potencial de diálogo com a proposta criativa dentro do universo dos zines independentes.

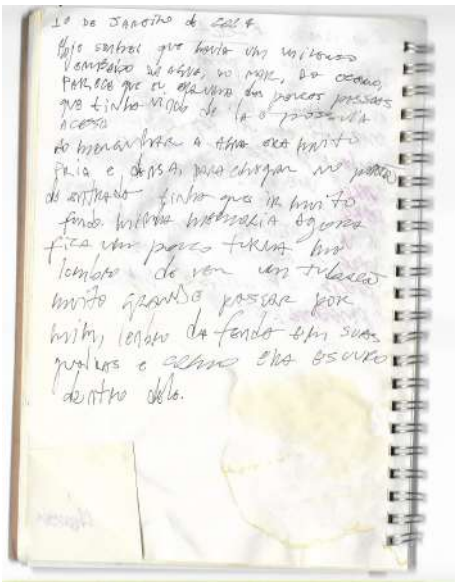
Partindo para o projeto "Mergulhado em Sonho", opto por chamá-lo de zine, livro de artista, ou HQ, nele faço uma pesquisa mais aprofundada, realizei a seleção de três relatos de sonhos encontrados em diários e busco revivê-los para então mergulhar nesses sonhos e poder criar os desenhos que vão compor as páginas, através de anotações e desenhos é possível trazer o onírico para uma materialidade artística. Seu formato é tamanho A5 (14 x 21 cm) e impresso no papel pólen 90g, contendo ao todo 32 páginas (16 folhas) costuradas manualmente. A escolha dos materiais que serão utilizados para os desenhos originais são o nanquim e a aguadas a nanquim, pela proximidade que tenho com esses materiais e a sensação que as aguadas são capazes de criar me evocam o sonho, as manchas escuras e claras se contrastam como feixes de luz atravessando a escuridão. A revisitação dos relatos que em seguida geram desenhos demonstra a significância que os cadernos e o registros feitos por mim possuem, assim como afirma a autora Salles:

> Um outro aspecto que envolve a criação é que a continuidade do processo, aliada a sua natureza de busca e de descoberta, nos leva a encontrar formulações novas, trazidas por este elemento sensorial do pensamento, ao longo de todo o processo. Sob esta perspectiva, todos os registros deixados pelo artista são importantes, na medida em que podem oferecer informações significativas sobre o ato criador. A obra não é fruto de uma grande ideia localizada em momentos iniciais do processo, mas está espalhada pelo percurso. Há criação em diários, anotações e rascunhos. (SALLES, 2013 p.32)

Os desenhos da abertura da narrativa gráfica partem de um relato escrito no dia 10 de janeiro de 2024 (Figura 102), nele escrevo: "Hoje sonhei que havia um universo embaixo da água, do mar, do oceano, parece que eu era uma das poucas pessoas que tinha vindo de lá e possuía acesso. Ao mergulhar a água era muito fria e densa, para chegar no portão de entrada tinha que ir muito fundo. Minha memória agora fica um pouco turva, me lembro de ver um tubarão muito grande passar por mim, lembro da fenda em suas guelras e como era escuro dentro dele.", ao reler tento então buscar essa sensação, a memória coberta por uma névoa, fixo então nos elementos que mais havia me marcado, a água, um oceano denso e fundo, esse mergulho frio que gelava até os ossos, há muito que sou capaz de sentir ao remontar essa realidade, Salles diz que: A realidade, criada pela imaginação, é tão real quanto aquela externa à obra, daí seu poder de afetar o artista (SALLES, 2010, p.104). Faço então o uso da memória

e da imaginação para remontar esse momento, penso na superfície dessa água, antes do mergulho, imagino um barqueiro cantando músicas de melodias silenciosas (Figura 103).

Figura 102: Registro de sonho anotado em diário, 10 de janeiro de 2024. 20,5x15cm



Fonte: acervo pessoal

Figura 103: Mär Cozta. *O barqueiro, 2024,* nanquim e água, 21 x 29cm.

Fonte: acervo pessoal

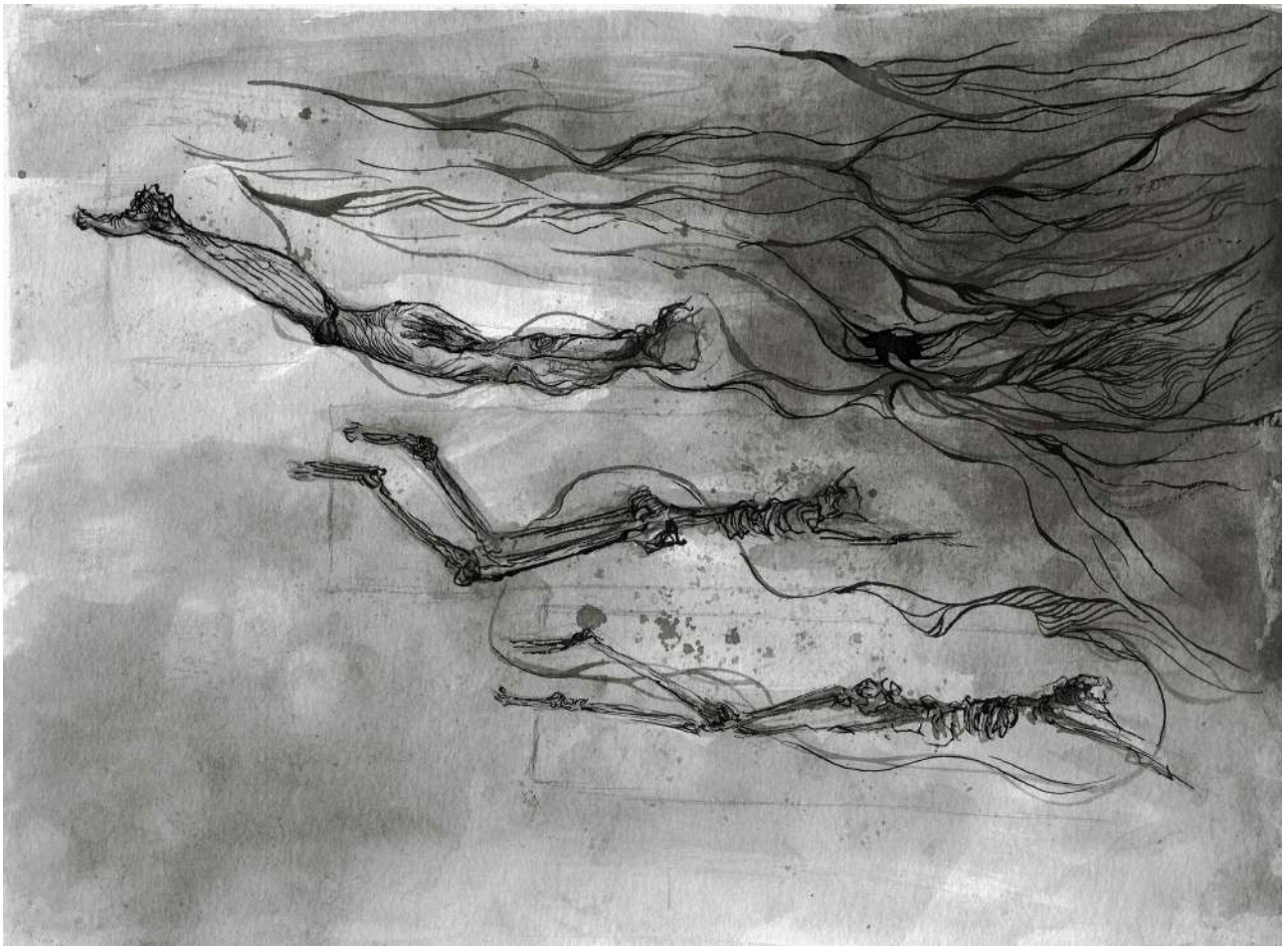
Ao fazer o desenho do barqueiro senti que ainda faltava uma sensação noturna, então digitalizei a imagem e inverti a coloração do preto e branco, tornando o fundo preto e as linhas brancas (Figura 104).

Figura 104: Mär Cozta. *O barqueiro, 2024,* nanquim, água e manipulação digital, 21 x 29cm.

Fonte: acervo pessoal

Prossigo então para a realização dos desenhos da sequência do mergulho (Figura 105), penso na água gelada tão fria que dissolve a carne e deixa os ossos à mostra, metamorfoseando a figura.

Figura 105: Mär Cozta. *O mergulho I, 2024,* nanquim e água, 21 x 29cm.



Fonte: acervo pessoal

Em meu relato escrevi que ao mergulhar cada vez mais fundo chego aos portões de entrada, me pergunto como seria esse portão, a entrada de um parque? de uma casa? remonto em memória a frase de Bachelard: "O que é mais real: a própria casa onde se dorme ou a casa para onde se vai, dormindo, fielmente sonhar?" (BACHELARD, 2019, p.76), então vejo no horizonte profundo uma casa que é uma mistura de todas que já morei (Figuras 106 e 107) até que a encontro por inteira, diluída pela correnteza da memória e inundada pela escuridão dos sonhos (Figura 108). A atividade de produção fica sujeita a mudanças de planejamentos e do

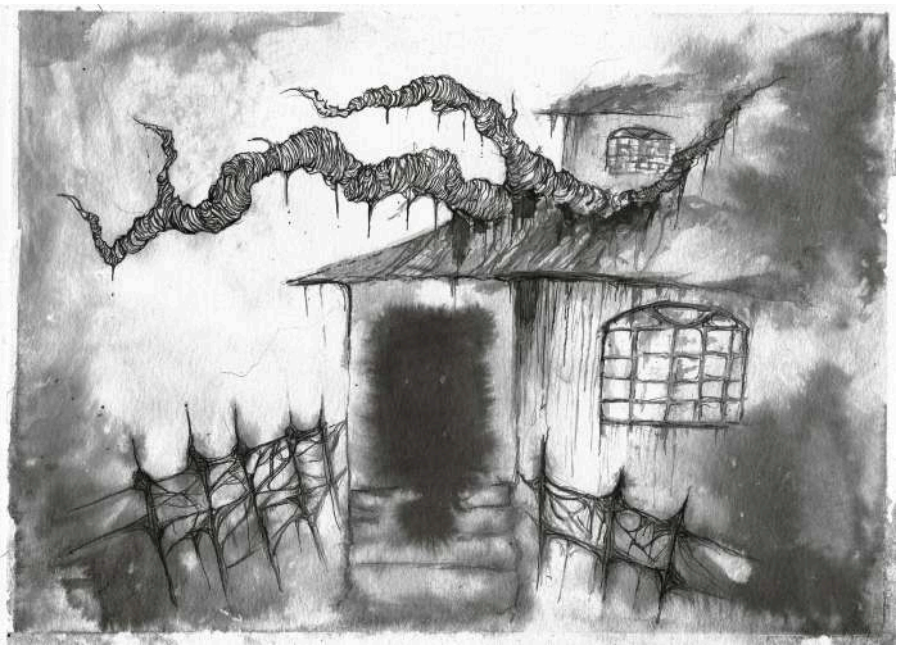
surgimento de novas ideias, pensamento e ação são inseparáveis, ocorrem simultaneamente como afirma a autora Salles:

> O desenvolvimento contínuo da obra deixa claro que não há ordenação cronológica entre pensamento e ação: o pensamento se dá na ação, toda ação contém pensamento. Este processo de dar forma a sonhos ou de suprir necessidades realiza-se através da sensibilidade, da concretude da materialização e da ação do conhecimento e da vontade.
> (SALLES, 2013, p.59)

Figura 106: Mär Cozta. *O mergulho II, 2024,* nanquim e água, 21 x 29cm.

Fonte: acervo pessoal

Figura 107: Mär Cozta. *A casa,* 2024, nanquim e água, 21 x 29 cm.



Fonte: acervo pessoal

Em capítulos anteriores, menciono minha experiência ao ter visto a escultura Aranha de Louise Bourgeois e de como a obra me revisitou em diversos sonhos, há outros momentos também que já revivi em sonhos mas com outras visões, distorcidas, separadas em segmentos, pontos de vistas diferentes.

Me lembro de ter presenciado quando criança, entre os 7 ou 8 anos, ver um parente estrangulando meu animal de estimação, foi uma cena que trouxe um impacto muito grande pra mim, é algo que consigo me lembrar de detalhes muito específicos, como estar descalço e a sensação do chão gelado em meus pés, pois era um dia muito frio, lembro de encostar minha mão na parede para poder descer as escadas e ver aquilo que eu já estava ouvindo do topo da escada, por muitos dias depois eu sonhei com isso, nem sempre com a visualidade, muitas vezes era apenas os latidos, grunhidos, gritos que vinha do animal e a angústia que isso me trazia, em 2023 tive um sonho com esse momento e que registrei no caderno de desenhos (Figura 108).

Figura 108: Mar Cozta. *Caderno de desenhos 2022-2023,* nanquim s/ papel, 14,8 x 21 cm.

Fonte: acervo pessoal

Retomo a produção com o nanquim e água, se tratando de uma memória antiga as imagens já não são tão nítidas, tento trazer esse desfoque como uma visão turva através das camadas de aguadas, traçando as linhas com a folha de papel ainda úmida os traços se expandem contribuindo para que os desenhos possam trazer a sensação de como se fossem memórias de um sonho ou pesadelo sendo diluídas pela memória. Nessa sequência de imagens também utilizei tinta guache branca para iluminar alguns elementos, realçando a sua

importância, a narrativa visual desse sonho é composta por seis aguadas de nanquim (Figuras 109-114).

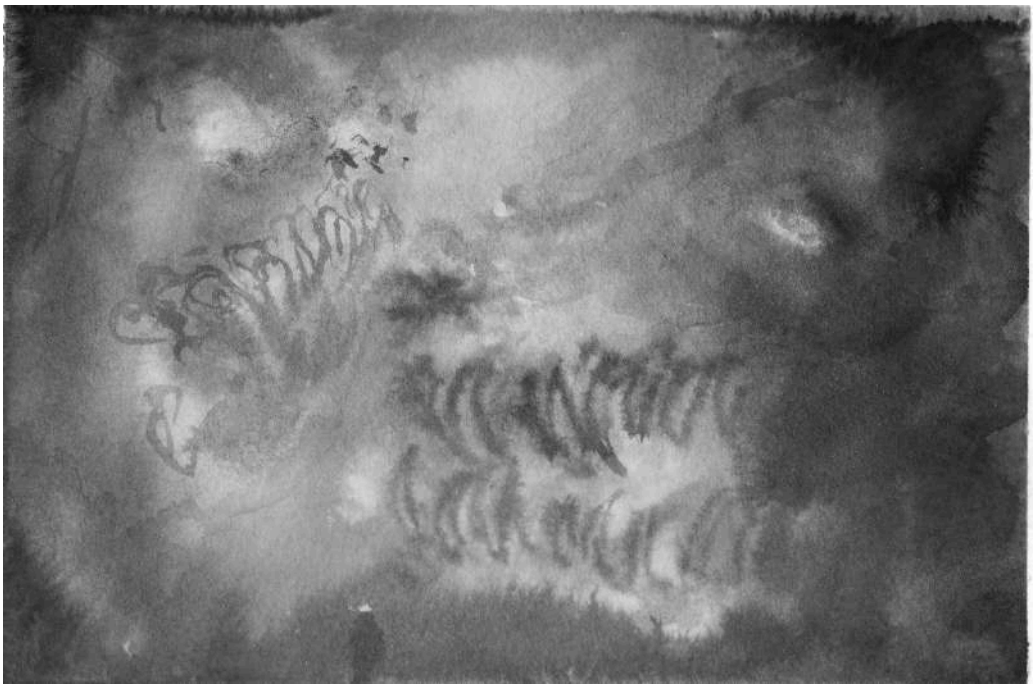
Figura 109: Mär Cozta. *Sem título,* aguadas de nanquim, 21 x 14cm.

Fonte: acervo pessoal

Figura 110: Mär Cozta. *Sem título,* aguadas de nanquim e guache, 21 x 14cm.

Fonte: acervo pessoal

Figura 111: Mär Cozta. *Sem título,* aguadas de nanquim, 21 x 14cm.



Fonte: acervo pessoal

Figura 112: Mär Cozta. *Sem título,* aguadas de nanquim e guache, 21 x 14cm.

Fonte: acervo pessoal

Figura 113: Mär Cozta. *Sem título,* aguadas de nanquim, 21 x 14cm.

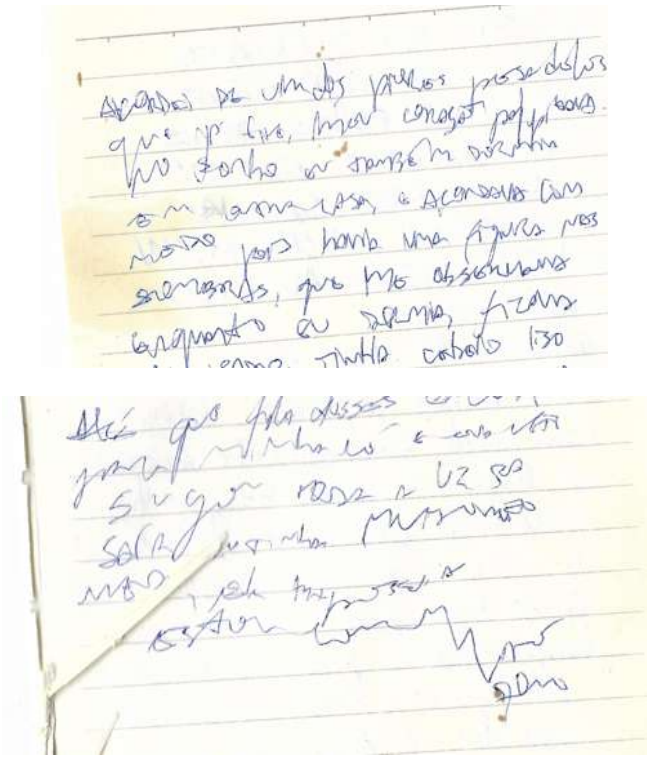
Fonte: acervo pessoal

Figura 114: Mär Cozta. *Sem título,* aguadas de nanquim, 21 x 14cm.

Fonte: acervo pessoal

O sonho seguinte é quase uma miragem, o registro acabou perdendo a sua linearidade devido a sonolência de quando ele ocorreu, letras se derramaram (Figura 91), ao observar a legibilidade turva consigo remontar a memória a partir das anotações “Acordei de um dos piores pesadelos que já tive, meu coração [...] no sonho eu também dormia em uma casa, e acordava com medo pois havia uma figura nas sombras, que me observava” (Figura 115) e ao final consigo compreender a escrita “sugou toda a luz ao sair [...]”.

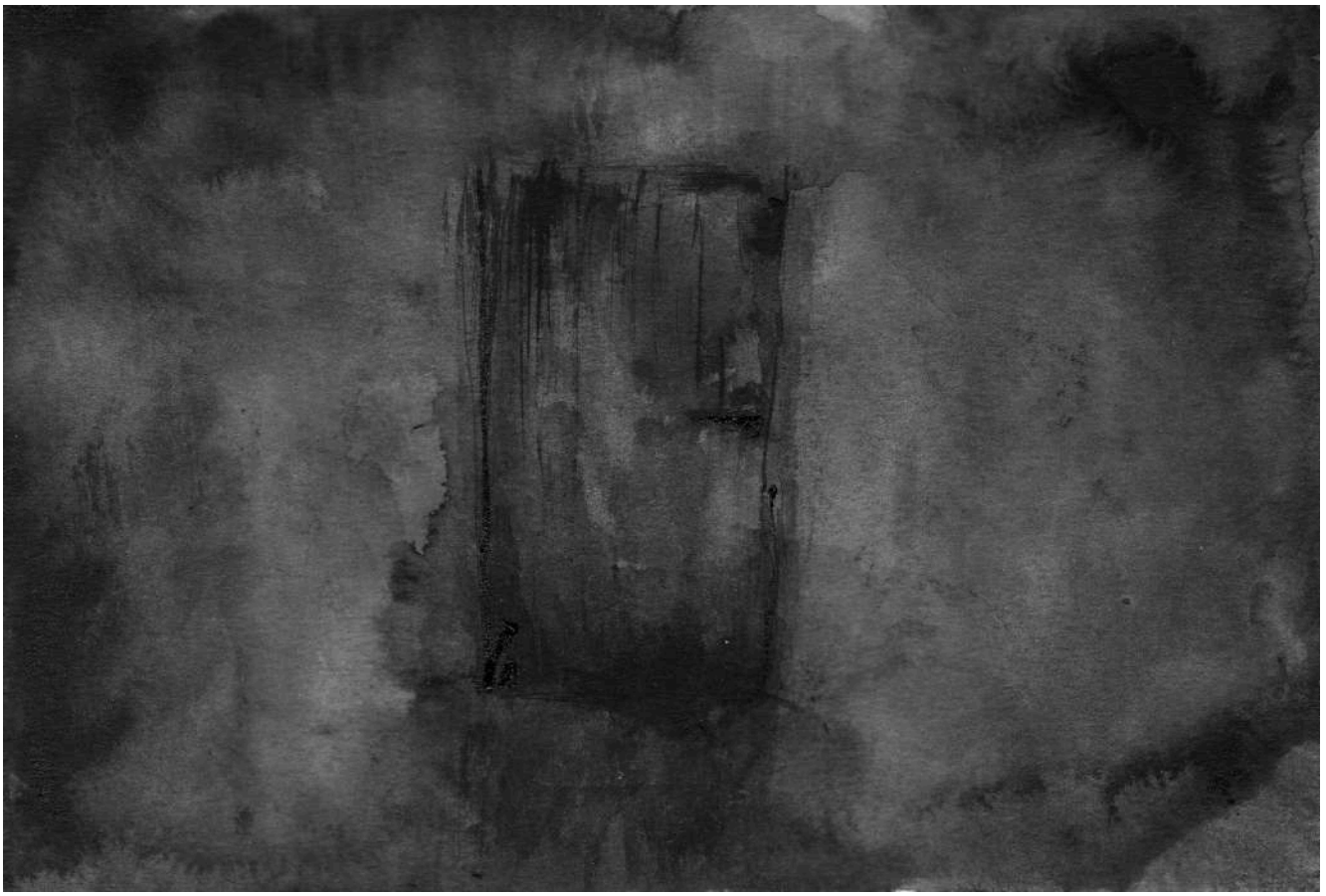
Figura 115: Registro de sonho anotado em diário (detalhes), 2021. 17x9cm



Fonte: acervo pessoal

Nessa sequência tive a intenção de aumentar o contraste entre o preto e branco, trazendo uma ambientação mais escura, construindo variados tons de cinza para que remetessem à sensação de quando acordamos no meio da noite e os olhos vão aos poucos reajustando a recepção da luz, delineando as silhuetas. Abrindo com uma porta (Figura 116) a continuidade dos desenhos busca retratar esse sonho/pesadelo onde há essa criatura esgueirando por entre a escuridão do quarto e o que acontece ao se aproximar de meu corpo, (Figuras 117-120).

Figura 116: Mär Cozta. *Sem título,* aguadas de nanquim, 21 x 14cm.



Fonte: acervo pessoal

Figura 117: Mär Cozta. *Sem título,* aguadas de nanquim, 21 x 29cm.

Fonte: acervo pessoal

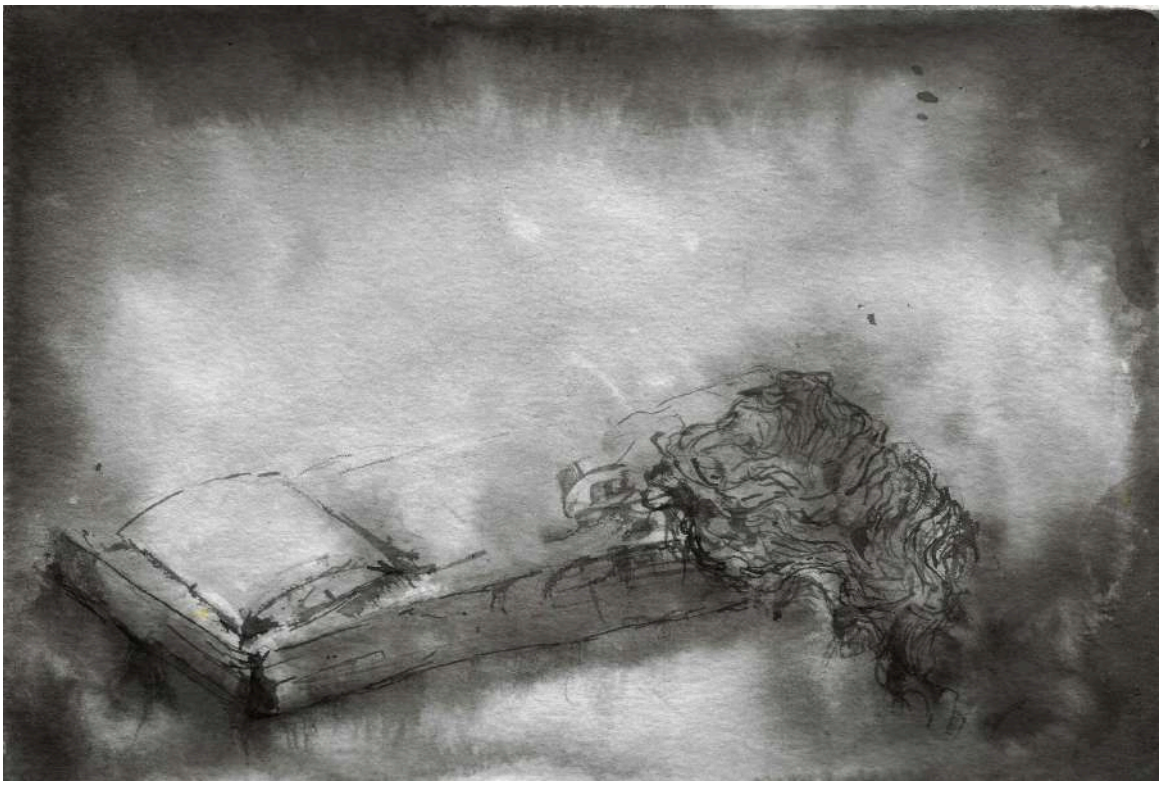
Figura 118: Mär Cozta. *Sem título,* aguadas de nanquim, 21 x 29cm.

Fonte: acervo pessoal

Figura 119: Mär Cozta. *Sem título,* aguadas de nanquim, 21 x 14cm.

Fonte: acervo pessoal

Figura 120: Mär Cozta. *Sem título,* aguadas de nanquim, 21 x 14cm.



Fonte: acervo pessoal

Após ter finalizado e digitalizado todos os desenhos originais realizei a diagramação e impressão, também executei alguns testes ao longo da produção dos desenhos para verificar se a folha escolhida teria um resultado satisfatório, a folha de papel pólen possui uma leve coloração amarela agradável aos olhos, meu receio a escolha da folha era sua gramatura de 90g e da tinta de uma página aparecer no verso da de trás, porém ao realizar o teste vi que essa situação não aconteceu (Figura 121) e prossegui para a impressão do corpo final do livro.

Realizada a organização das folhas que compõem a publicação faço a costura do livro, tive auxílio de meu professor Sérgio Bonilha que me mostrou as possibilidades de encadernação para ter um resultado eficiente. A capa do livro é preta e a linha utilizada na costura é um fio de nylon, escolhido para que tivesse o menos de interferência possível nas imagens, o método para que a linha mantivesse as páginas do miolo unidas e não atravessasse os desenhos foi uma variação da costura panfleto (*Long-stitch*), os nós que seguram a costura ficam na parte de dentro do livro, passando entre a lombada e as folhas (Figura 121).

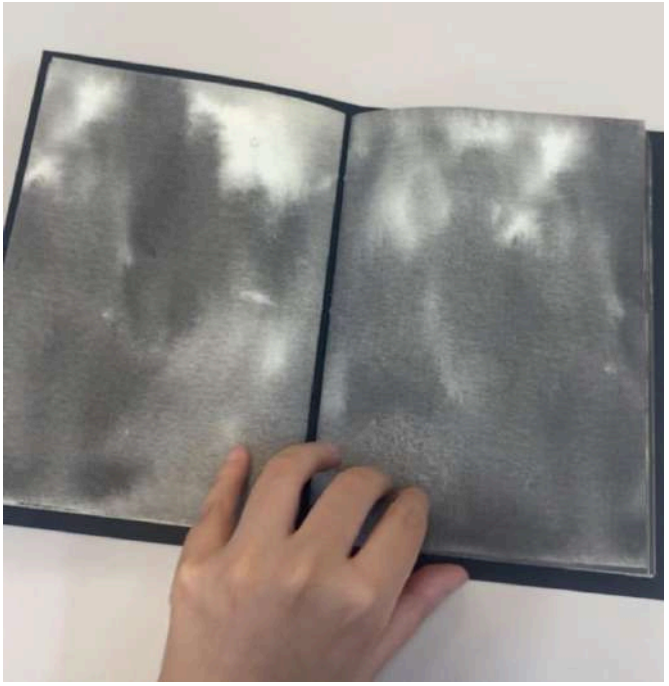
Figura 121: Mär Cozta. Fotografia da lateral do livro “Mergulhado em Sonho”, 2024.

Fonte: acervo pessoal

A impressão e encadernação obteve resultados que me agradaram, entretanto, acredito que é um livro que pretendo no futuro encadernar novamente com um material que seja mais rígido na capa para evitar a fragilidade que ficou por conta da capa ter uma espessura maleável, e também acrescentar novos elementos.

Para que as narrativas do sonhos tivessem seus momentos de transição entre uma e outra, realizei aguadas de nanquim onde as manchas são o elemento principal, tendo um pausa entre os miolos do caderno sem perder a ambientação (Figura 122), assim como os sonhos emergem e se dissipam, através das manchas busco trazer a ambiguidade entre o que se revela e o que permanece submerso, mesmo que sejam histórias visuais fragmentadas meu desejo é que seja mantida uma fluidez na leitura.

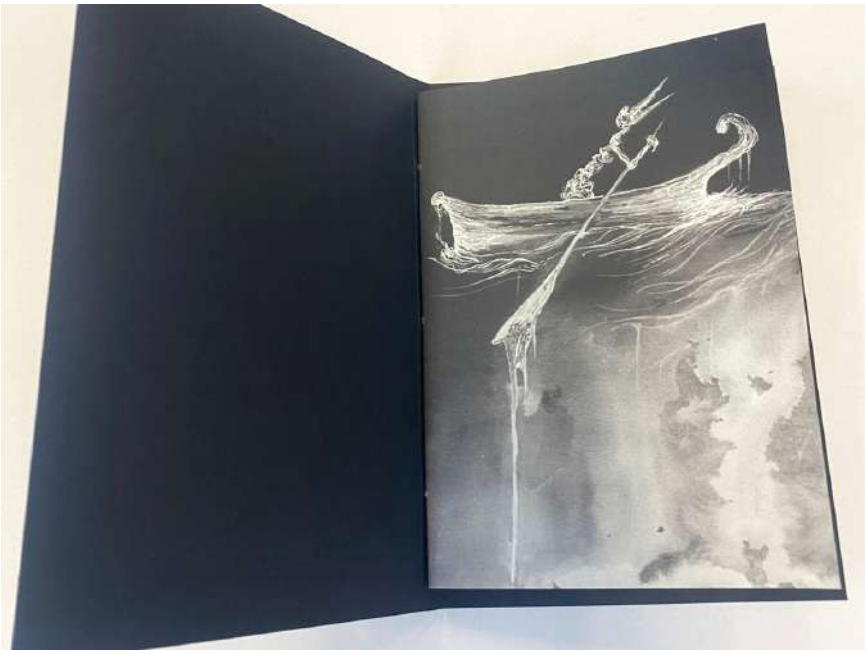
Figura 122: Mär Cozta. *Mergulhado em sonho, livro de artista, 2024.*



Fonte: acervo pessoal

O livro tem sua abertura diretamente com o desenho do barqueiro (Figura 123), e prossegue seguindo a ordem de narrativa visual que foi apresentada (Figura 124), apresento também algumas imagens com mais detalhes do resultado final (Figuras 125,126).

Figura 123: Mär Cozta. *Mergulhado em sonho, livro de artista, 2024.*

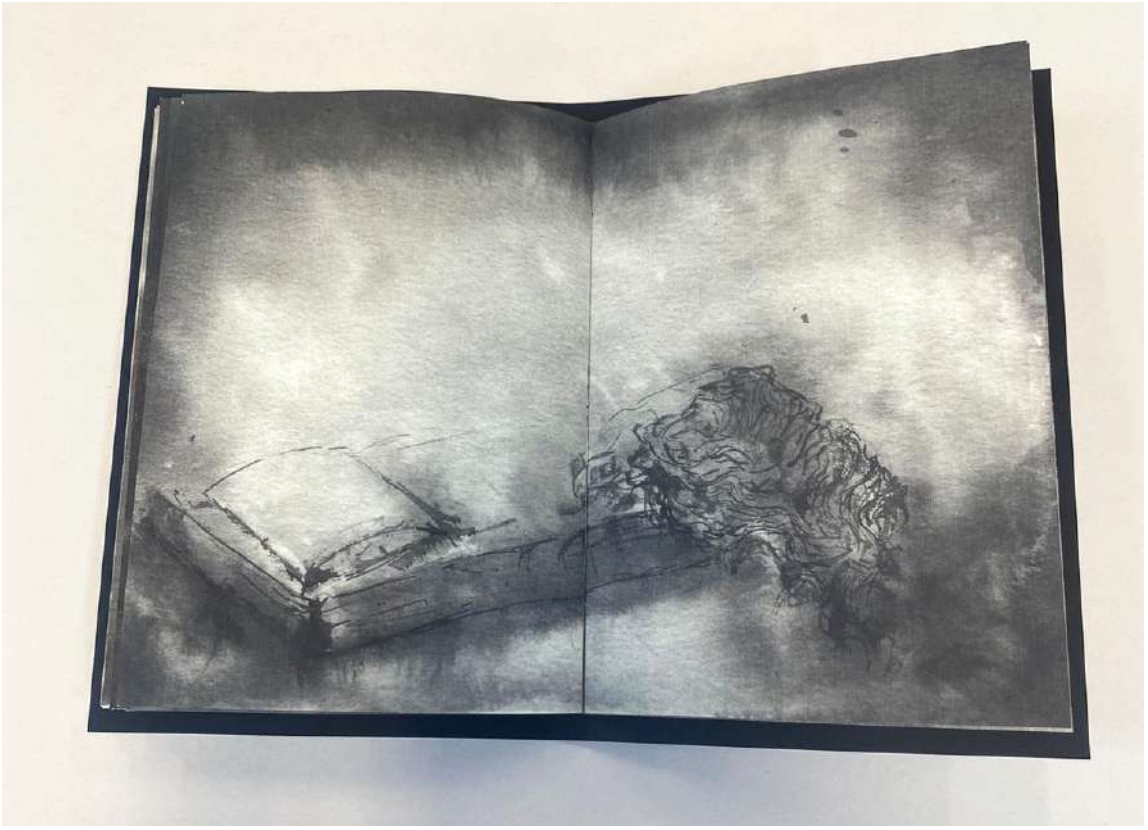


Fonte: acervo pessoal

Figura 124: Mär Cozta. Sequência de fotos folheando o livro de artista "*Mergulhado em sonho" (2024)*

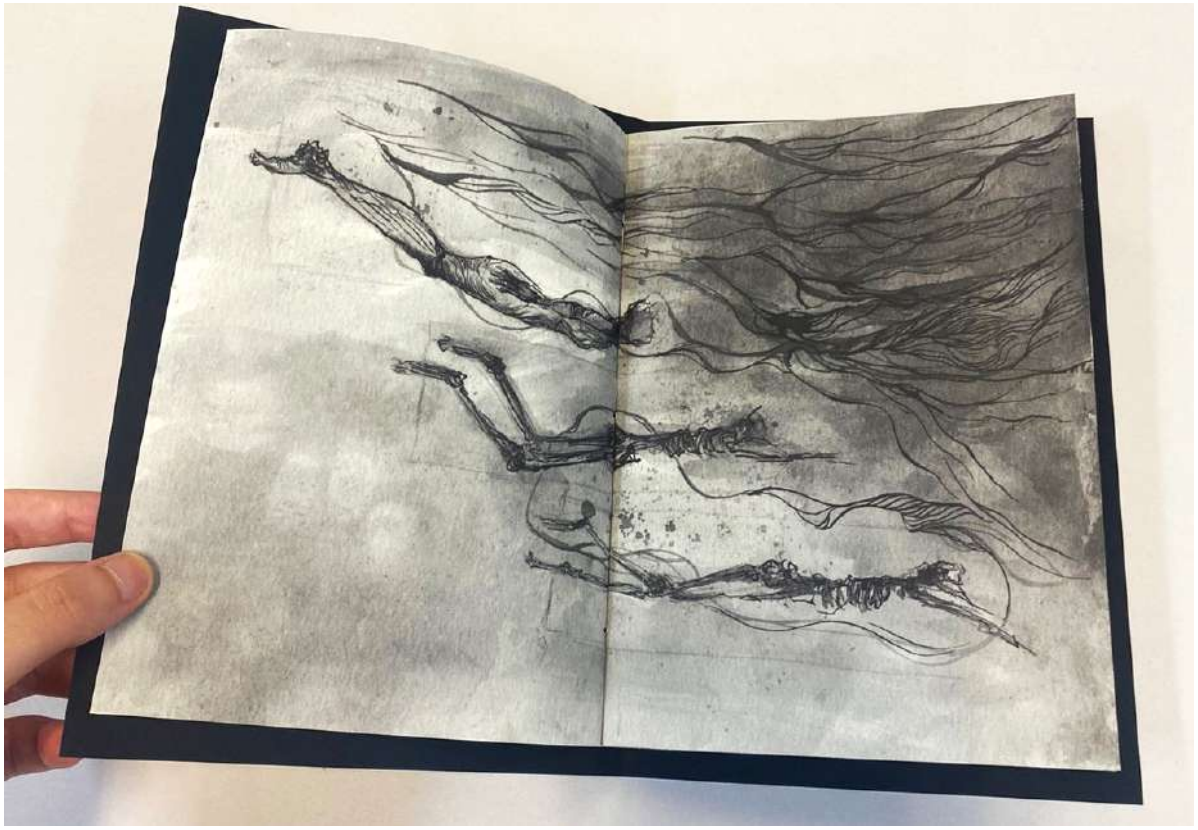
Fonte: acervo pessoal

Figura 125: Mär Cozta. *Mergulhado em sonho, livro de artista, 2024.*



Fonte: acervo pessoal

Figura 126: Mär Cozta. *Mergulhado em sonho, livro de artista, 2024.*



Fonte: acervo pessoal

A produção desse livro atua como uma afirmação da importância do registro e da experimentação na construção de narrativas visuais. Cada detalhe, desde a escolha dos materiais até os métodos de encadernação, foram cuidadosamente pensados para manter a essência onírica dos relatos de sonhos. Assim, o projeto não só amplia as possibilidades formais da narrativa gráfica, mas também se insere no contexto das publicações independentes como uma prática livre, acessível e significativa.

Por fim, ressalto a intensidade que há em sentir em trabalhar com a água, há muitas nuances dentro da significância que pode haver nas águas, de adentrar e vasculhar a si mesmo, as paixões, as memórias, os sonhos, de olhar com os olhos molhados, como diz Bachelard:

> Mas, se o olhar das coisas for um tanto suave, um tanto grave, um tanto pensativo, é um olhar da água. O exame da imaginação conduz-nos a este paradoxo: na imaginação da visão generalizada, a água desempenha um papel inesperado. O verdadeiro olho da terra é a água. Nos nossos olhos é a água que sonha. (BACHELARD, 2018, p.32)

Este projeto finaliza essa etapa e se abre a novas possibilidades, fluindo como a própria água, seguindo em movimento, sempre à espera de novas histórias para contar.

Considerações finais

Encerrando este trabalho consigo perceber que as diversas reflexões que realizei todas culminam na importância do sonhar, de que estamos sempre vivendo no limiar do cotidiano e do onírico basta sonhar de olhos abertos. O potencial criativo surge de diversas formas e principalmente em nossas maneiras de preservação da memória, são em cadernos, desenhos, escritas em diários, que também são espaços de experimentação e autoconhecimento. Conforme aponta Salles, a criação artística é um percurso contínuo, onde pensamento e ação se entrelaçam, e cada registro contribui para o desenvolvimento da obra (SALLES, 2013). Compreendo que a arte contém um espaço de diálogo entre o visível e o imaginário, nessas águas dos pensamentos podemos ver um reflexo fluido das memórias que compõem a nossa identidade.

Através da análise e reflexão das obras e processos de artistas como Lino Arruda, J.M. DeMatteis, Kent Williams e Marcello Grassmann, percebi como suas poéticas dialogam com questões que atravessam minha própria produção artística, permitindo a construção de interlocuções que enriqueceram tanto minha visão crítica quanto minha abordagem criativa. Esses artistas, cada um a seu modo e particularidades, utilizam a visualidade para explorar

dimensões subjetivas, autobiográficas e oníricas, reafirmando a potência do imaginário como um território fértil para a arte e publicações independentes.

Da mesma forma, o embasamento teórico proporcionado pelos estudos de Gaston Bachelard, Cecília Almeida Salles, Fayga Ostrower foram essenciais para aprofundar minha pesquisa sobre o papel dos sonhos e do devaneio na criação artística, assim como a leitura das autoras Maria Clara Martins Rocha e Márcia Regina Porto Rovina que guiaram minhas investigações sobre como os registros cotidianos e os processos de memória podem ser transformados para a materialidade visual, dialogando com a minha própria poética pessoal.

Por fim, ficou claro que o ato de criar envolve não apenas a materialização de uma ideia inicial, mas também um processo de descoberta que ocorre durante a prática artística. Nesse sentido, os cadernos e os registros gráficos não são apenas suportes para anotações e esboços preliminares, eles se tornam um território de investigação onde a imaginação pode ser explorada em profundidade.

Cada traço, cada anotação e mancha se transforma, sendo parte de um universo próprio, revelando caminhos antes não percorridos nos levando a encruzilhadas em que o real e o onírico se convergem.

Referências

BACHELARD, Gaston. **A água e os sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria**. São Paulo: Martins Fontes, 2018.

_____ **A terra e os devaneios do repouso: ensaio sobre as imagens da intimidade**. São Paulo: Martins Fontes, 2019.

COSTA, Sofia Margarida Ribeiro Ferreira da. **Sonho ou Pesadelo? Um Estudo Exploratório do Sono e do Sonho na Depressão**. 2010. Dissertação de Mestrado. Instituto Superior de Psicologia Aplicada (Portugal).

CAÑIZAL, Eduardo Peñuela. **Surrealismo: rupturas expressivas**. São Paulo: Atual, 1987.

ELUF, Lygia (Org). **Marcello Grassmann (Cadernos de desenho)**. Campinas, SP: Editora da Unicamp: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2011.

LELIS, Camila Luiza; LIMA, Marcus Antônio Assis. **Tem um Monstro no Meu Espelho: Uma Análise do Romance Gráfico Autobiográfico Monstrans: Experimentando Horrormônios, de Lino Arruda.** Revista Lusófona de Estudos Culturais, v. 10, n. 2, p. 143-170, 2023.

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

MOTTA, Accacio. **Caderno de ideias: formação e expressão artística.** Trabalho de conclusão de curso. Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Artes Visuais. 2021.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes. 2014

_____ **Acasos e Criação Artística.** Rio de Janeiro: Editora Campus, 1995.

ROCHA, Maria Clara Martins. Caderno de artista: um meio de reflexão. Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP) Entre Territórios, 2010.

ROVINA, Márcia Regina Porto. A Poética Autobiográfica na Arte Contemporânea Dissertação(mestrado) Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, 2008 disponível em : https://doi.org/10.47749/T/UNICAMP.2008.436288 Acesso em: setembro 2024

SALLES, Cecília Almeida.**O gesto inacabado**. São Paulo: Intermeios, 2013.

_____. **Redes da criação - a construção da obra de arte**. São Paulo: Editora Horizonte, 2016.

Fanzines

ARRUDA, Lino. **Monstrans: Experimentando horrormônios**. Edição autoral, 2021.

LEE, Ing; **Karaokê Box**. Belo Horizonte: Selo Pólvora, 2019.

ANEXO I - Plano de Curso

MARINA COSTA B.

Criaturas do Imaginário: criação de Bestiário

Projeto de Curso para o ensino de Artes Visuais

Projeto de curso para o ensino de artes visuais, sob a orientação do/a Profa.Dra. Constança Maria Lima de Almeida Lucas, apresentado como parte dos requisitos para a aprovação no Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Artes Visuais – Licenciatura.

Campo Grande. MS
2024

APRESENTAÇÃO

O presente projeto de curso faz parte das pesquisas desenvolvidas para o trabalho de conclusão de curso em Arte Visuais – Licenciatura pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, tendo como objetivo abordar questões do desenho no universo do imaginário e na criação de um Bestiário coletivo.

A ponta do lápis é criadora de mundos antes nunca vistos ou vivenciados, o desenho é uma forma de entrar nos quintais da imaginação, livre das limitações físicas tendo como seu limite apenas sua superfície e expandindo para além do que os olhos veem, podendo criar vida através de nossa imaginação, esse pensamento vai de acordo com a autora Edith Derdyk: "O desenho manifesta o desejo de representação, mas também, antes de mais nada, é medo, opressão, alegria, curiosidade, afirmação e negação. Ao desenhar, a criança passa por um intenso processo vivencial e existencial." (DERDYK, 2020, p.40).

Este projeto de Curso tem como público alvo o 2º ano do Ensino Fundamental I, seguindo os referenciais curriculares da Secretaria Municipal de Educação (SEMED) de Campo Grande, dentre os Conhecimentos e Especificidades da Linguagem destaco o item "Expressão Gráfica II", pois ressoa profundamente com o intuito do projeto, conforme o trecho do referencial curricular:

> A expressão gráfica é a expressão simbólica da imagem e o ponto de partida para o desenvolvimento estético e artístico. Entretanto, expressar graficamente não se limita apenas no desenho de linhas, na valorização do traço, no contorno e na repetição de modelos, pinturas para preenchimentos de espaços e cópias de obra de arte em série, mas também na representação imaginativa, expressão do pensamento como contributo para o desenvolvimento de outras linguagens (oral, escrita, corporal) (REME, 2020, p.65).

Trago o desenvolvimento da expressão artística para um núcleo específico do Projeto de Curso (PC) que é parte integrante do TCC, isto é: a criação de seres imaginários e a elaboração de um Bestiário coletivo. Os bestiários ganharam destaque durante a Idade Média e a Renascença, épocas em que as pessoas demonstravam um interesse significativo em explorar e compreender tanto o mundo natural quanto o sobrenatural, segundo Furtado (2018, p.17): "Os bestiários são fruto de um processo coletivo de identificação e a sua lógica narrativa [...] pensada para um possível atendimento de demanda de um determinado público alvo."

Utilizarei como referência das Artes Visuais o artista brasileiro Marcelo Grassmann (1925-2013) e suas gravuras (Figura 1), que teve como grande influência em seu repertório estético os bestiários medievais, e que posteriormente realizou uma série de gravuras que

compôs o livro Bestiário (2022) (Figura 2) publicado pela Sociedade dos Cem Bibliófilos do Brasil tendo uma tiragem única de 120 exemplares.

Figura 1: Marcello Grassmann, Sem título, década de 1960, água-forte s/ papel, 29,5 x 44,5cm..

Fonte: Pinacoteca de São Paulo

Figura 2: Fotografias do livro "Bestiário" (2022) com ilustrações de Marcelo Grassmann

Fonte: Site Fundação Roberto Marinho

A prática artística de mesclar elementos humanos com animalidades ou criações próprias é uma fusão que permite explorar e dar vida a seres híbridos e simbólicos. É possível conferir um universo imaginário e onírico a partir da produção desses seres que são a mistura de diversos repertórios, de animais reais, imaginários e sonhados.

Além da referência do artista visual Marcelo Grassmann os alunos terão contato com outras linguagens visuais como por exemplo os livros ilustrados que abordam o tema de criaturas imaginárias: “Bichos que existem e bichos que não existem” (Companhia das Letras 2018) (Figura 3), “Onde vivem os monstros” (Cosac Naif, 2009) (Figura 4), e a série brasileira intitulada “Que monstro te mordeu?”(2014), a variedade de referência visual tem como objetivo ampliar o repertório dos alunos mostrando diversas possibilidades e abordagens distintas que permeiam o mesmo tema.

Figura 3: Arthur Nestrovski, “Bichos Que Existem & Bichos Que Não Existem”, 2018, Companhia das Letras.

Fonte: Companhia das Letras

Figura 4 Maurice Sendak, “Onde vivem os monstros”, 2009, Cosac Naif.

Fonte: Cosac Naify

Os anos iniciais do Ensino Fundamental é quando a criança está num momento crucial de desenvolvimento de sua própria identidade e autenticidade, esse plano de curso tem o viés de aflorar e demonstrar a importância da imaginação e o desenvolvimento de um universo próprio através de seus desenhos e palavras, de acordo com Derdyk:

> A palavra pode transformar o rabisco, o signo gráfico numa personagem capaz de narrar "estórias". A criança, ao se tornar intérprete de seu próprio desenho, demonstra o seu potencial de recriar significações, num jogo contínuo entre o real, o percebido e o imaginário. (DERDYK, 2020, p.65)

Ao aproximar a realidade com o ato imaginativo transformo a exploração do imaginário em ferramenta pedagógica, a noção de imaginação é agora examinada e redefinida como uma habilidade cognitiva (BACHELARD, 1985).

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

OBJETIVO GERAL DO PROJETO:

Compreender o que são criaturas do imaginário, realizar uma série de desenhos e colagens explorando o tema culminando no estímulo da imaginação e no encontro de sua expressão gráfica própria, resultando em um bestiário coletivo da turma.

CONTEÚDO/TEMA GERAL:

- Expressão artística bidimensional (desenho)
- Produção visual do artista Marcelo Grassmann
- Livro "Bichos que existem e bichos que não existem" (Companhia das Letrinhas, 2018) do autor Arthur Nestrovski, ilustrado por Maria Eugênia
- Livro "Onde vivem os monstros" (Cosac Naify, 2009) do escritor e ilustrador americano Maurice Sendak
- Série televisiva "Que monstro te mordeu?" (2014)

IDENTIFICAÇÃO DO ANO ESCOLAR: Ensino Fundamental I - 2º Ano

1ª e 2 Aula:

- Objetivos específicos:

- Desenvolver o repertório dos alunos estimulando a criação a partir da leitura do livro "Bichos que existem e bichos que não existem"

- Conteúdo específico:

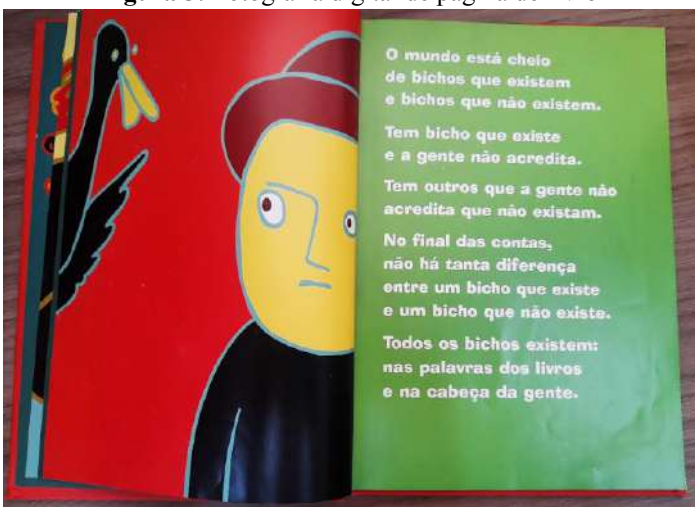
- Livro "Bichos que existem e bichos que não existem"
- Expressão bidimensional (desenho)

- Procedimentos Metodológicos:

Iniciarei a aula cumprimentando os alunos e me apresentando, então irei orientar os alunos para se organizarem em um círculo no centro da sala, apresentarei o tema partindo do título do livro que será utilizado na aula "Bichos que existem e bichos que não existem", e

vou salientar o trecho do livro (Figura 5) que diz: “Todos os bichos existem: nas palavras dos livros e na cabeça da gente”.

Figura 5: Fotografia digital de página do livro



Fonte: acervo da autora

Então realizaremos uma leitura coletiva com o livro físico em mãos, como cada página do livro cobre um tipo de bicho (Figura 6) os alunos irão revezar a leitura em voz alta. Finalizada a leitura iremos discutir sobre e vou realizar várias perguntas para instigar a turma, vou perguntar aos alunos quais bichos já viram, quais nunca viram, quais apenas ouviram falar, quais nunca haviam conhecido, e quais conhecem e não estavam no livro,

Figura 6: Coletânea de registros fotográficos de algumas páginas do livro “Bichos que existem e bichos que não existem”.

Fonte: acervo da autora

Após a conversa de apresentação vou distribuir aos alunos folhas coloridas (amarelo, vermelho, verde, azul) e vou orientá-los para usarem lápis de cor, e depois pedirei para que os

alunos escolham um bicho que gostariam que estivesse no livro, podendo ser real e imaginário, ou então um que não conheciam e estava no livro. Após a realização dos desenhos pedirei para que cada aluno compartilhe seu bicho com a turma e por quê o escolheu.

- Recursos:

Sala ateliê, livro, folhas coloridas, lápis de cor.

3ª e 4ª aula:

- Objetivos específicos:

- Explorar a criação de criaturas através do desenho a partir do episódio da série "Que monstro te mordeu?"

- Conteúdo específico:

- Expressão bidimensional (desenho)
- Série televisiva 'Que monstro te mordeu?" (2014)

- Procedimentos Metodológicos:

Ao iniciar a aula vou relembrar com os alunos o que foi feito na aula anterior, compreender o que eles se lembram e o que não, então vou apresentar para a turma o primeiro episódio da série brasileira "Que Monstro te Mordeu?" (Figura 7) criada por Cao Hamburger e Teo Poppovic, estreou em 2014 no Brasil, a série apresenta uma premissa em que, sempre que uma criança desenha um monstro, ele ganha vida no "Monstruoso Mundo dos Monstros".

Figura 7: Trecho (frames) da abertura do primeiro episódio da série "Que Monstro te mordeu?"

Fonte: "Que monstro te mordeu?", episódio 1, 00:17 - 01:45, https://youtu.be/zz-qLWjBbUc

Assim que o episódio terminar vou perguntar aos alunos o que mais chamou atenção do vídeo que viram, o que mais gostaram, o que menos gostaram e se gostariam que algum de seus desenhos criassem vida, esse momento é de conversa e de saber como eles receberam o conteúdo audiovisual.

Após ouvir os alunos comentarei sobre o trecho da série em que o personagem está criando seu monstro, mesclando galhos e folhas com uma interferência gráfica do desenho, então vou convidar os alunos para que nos direcionamos a área da escola que possui um jardim para coletar folhas e gravetos caídos, momento de coleta que no máximo vai durar 10 minutos, feita a coleta os alunos irão experimentar e elaborar o próprio monstro com o material de sua escolha (lápis, lápis de cor, giz de cera) sobre o papel e utilizando o material natural coletado para complementar e adicionar novas características ao seu monstro, também pedirei para que escolham um nome para seu monstro. Assim que todos finalizarem seus trabalhos, os que se sentirem confortáveis irão compartilhar com a turma suas criações, apresentando seu monstro.

- Recursos:

Computador, projetor, papel, lápis, lápis de cor, giz de cera

5ª e 6ª aula:

- Objetivos específicos:

- Conhecer os seres fantásticos criados pelo artista Marcelo Grassmann
- Compreender a visualidade de uma quimera - animal monstruoso composto por partes de diferentes animas
- Realizar colagens com intervenção do desenho para criar suas próprias quimeras

- Conteúdo específico:

- Produção visual do seres fantásticos do artista Marcelo Grassmann
- Expressão bidimensional (desenho)
- Colagem

- Procedimentos Metodológicos:

Nesta aula após cumprimentar os alunos pedirei para que formemos um círculo no meio da sala sentados no chão em círculo, então, irei retomar parte do conteúdo trabalhado nas últimas aulas, tendo uma devolutiva dos alunos e refrescando na memória as imagens já trabalhadas. Assim, irei apresentar aos alunos a palavra “Quimera”, perguntarei se algum

deles conhece ou já ouviu falar, então explicarei que a quimera apresenta uma fusão de traços de distintos animais, mais comumente apresentada como possuindo a cabeça de um leão, o corpo de uma cabra e a cauda de uma serpente, porém, qualquer fusão de animais distintos pode ser uma quimera.

A seguir mostrarei aos alunos imagens impressas de obras do artista brasileiro Marcelo Grassmann, compondo desenhos e gravuras do artista em que retratava suas próprias quimeras (Figuras 9, 10, 11, 12, 13) e na publicação do Bestiário (Figura 8), as imagens impressas serão em diversos números de cópias permitindo que os alunos possam ter em mãos e irem rotacionando as imagens, repassando para os colegas.

Figura 8: Fotografia do livro "Bestiário" (2022) com ilustrações de Marcelo Grassmann

Fonte: Site Fundação Roberto Marinho

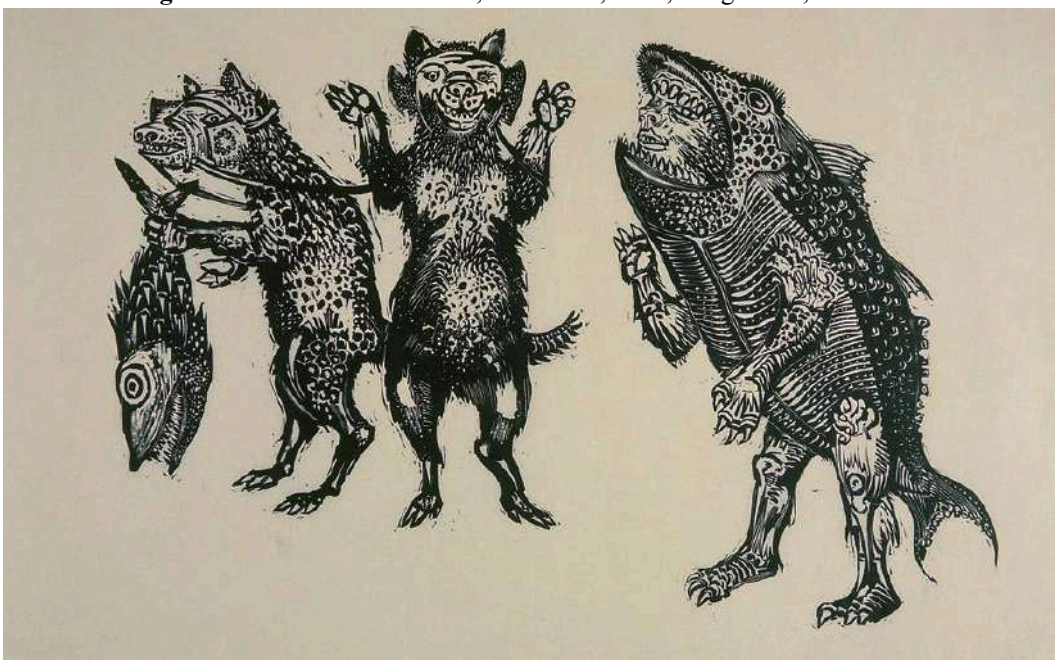
Figura 9: Marcelo Grassmann. Sem título, 1955, litografia. 20x29cm.

Fonte: Graphias/Casa da Gravura

Figura 10: Marcelo Grassmann. “Animais”, 1952, xilogravura. 50x40cm.

Fonte: Galeria Gávea

Figura 11: Marcelo Grassmann, Sem título, 1953, xilogravura, 45x85cm.



Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural

Figura 12: Marcelo Grassmann, Sem título, 1955, nanquim s/ papel, 30x42cm..

Fonte: Galeria Alphaville

Figura 13: Marcelo Grassmann, “Monstro, cavalo e pássaro”, 1954, nanquim s/ papel, 31x43cm..

Fonte: Google Arts & Culture

Enquanto observamos as imagens será sugerido que os alunos comentem, façam perguntas e troquem com seus colegas opiniões.

Prosseguindo para a próxima atividade irei entregar para os alunos diversas imagens de animais diferentes, vou orientá-los para que recortem partes dos animais para que possam montar uma quimera, parte imagem, parte desenho e misturando animais distintos (Figura 14)

Figura 14: Demonstração de colagem com interferência do desenho

Fonte: acervo pessoal

Após a conclusão de todas as tarefas, aqueles que se sentirem à vontade terão a oportunidade de compartilhar suas criações com a turma, exibindo suas quimeras e comentando sobre as escolhas realizadas na seleção dos animais.

- Recursos:

Mesas e cadeiras, Imagens impressas, retalhos de colagem, papel, lápis de cor, tesoura, cola

7ª e 8ª aula:

- Objetivos específicos:

- Desenvolver o repertório dos alunos estimulando a criação de personagens através do desenho a partir da leitura coletiva do livro “Onde vivem os monstros”

- Conteúdo específico:

- Expressão bidimensional (Desenho)
- Livro: Onde vivem os monstros? Maurice Sendak

- Procedimentos Metodológicos:

Iniciarei a aula cumprimentando os alunos e relembrando o que já trabalhamos em aula até o momento, então irei orientar os alunos para se organizarem em um círculo no centro da sala, apresentarei então o livro que vamos trabalhar "Onde vivem os monstros?" (Figura 15) ilustrado e escrito por Maurice Sendak, após apresentado o livro vamos realizar uma leitura coletiva rotacionando a leitura em voz alta pelos alunos.

Figura 15: Registros fotográficos de páginas do livro “Onde vivem os monstros?”

Fonte: Acervo da autora

Após terminarmos a leitura vamos conversar sobre o livro, o que os alunos acharam da história e das ilustrações, e de outros aspectos gerais que eles queiram ressaltar que os chamou atenção. Então vou relembrar os alunos das criaturas que eles já realizaram nas aulas anteriores, irei instigá-los a imaginar onde elas poderiam viver, o que mais gostam de fazer, se deram nomes ou se querem nomeá-las, buscando criar uma maior significação entre os alunos e suas produções, segundo Derdyk:

> A palavra pode transformar o rabisco, o signo gráfico numa personagem capaz de narrar "estórias". A criança, ao se tornar intérprete de seu próprio desenho, demonstra o seu potencial de recriar significações, num jogo contínuo entre o real, o percebido e o imaginário. (DERDYK, 2020, p.65)

Prosseguindo então para apresentar a atividade, irei distribuir folhas para cada aluno e solicitar que procurem imaginar um local onde uma de suas criaturas vive, o que ela mais gosta de fazer e qual seu nome, e entregarei lápis, lápis de cor, giz de cera para que possam representar através do desenho e escrita.

- Recursos:

Mesas e cadeiras, livro, papel, lápis, lápis de cor, giz de cera

9ª e 10ª aula:

- Objetivos específicos:

- Analisar as produções realizadas nas aulas anteriores
- Montagem de exposição com os trabalhos desenvolvidos no projeto
- Construção de um painel de desenho coletivo (Bestiário da turma)

- Conteúdo específico:

Expressão bidimensional (Desenho)

- Procedimentos Metodológicos:

Após cumprimentar os alunos iremos revisitar todas as produções feitas até o momento, os alunos em conjunto com a professora irão comentar sobre as experiências de suas produções durante o curso.

Para encerramento do projeto vou propor aos alunos uma produção coletiva em um painel de papel kraft, neste trabalho pedirei para que cada aluno escolha uma de suas criaturas para compor o painel, será fornecido lápis, lápis de cor, giz de cera e carvão para que possam realizar o desenho e revistas com imagens para recorte. Durante o desenvolvimento de seres imaginários por meio do desenho e colagem, cada aluno poderá se expressar.

Finalizado o painel, iremos compartilhar as criações com a comunidade escolar. Organizaremos uma exposição nos corredores da escola, em um lado estaremos exibindo os desenhos produzidos durante o projeto, destacando o desenvolvimento e processo criativo individual de cada aluno, do outro lado do corredor estará o painel coletivo.

- Recursos:

Papel kraft, fita adesiva, papel, lápis, lápis de cor, giz de cera, carvão, revistas.

AVALIAÇÃO

> A avaliação é um retorno, um feedback, uma visão processual do produto. A avaliação permite e convida a fazer, a pensar, a refletir, a aprender sobre o que foi feito e sobre o que se fará. A avaliação consistente e fundamentada permite ao artista, ao aluno, ao público e ao próprio crítico posicionar-se em relação aos trabalhos artísticos no tempo e no espaço. (MARQUES, 2014, p. 113)

Compreendo este projeto de curso como uma trajetória que culmina em diversas produções e processos criativos distintos, sendo assim, busco uma avaliação processual e formativa ao analisar na última aula com cada um seu próprio percurso, podendo contemplar e avaliar o desenvolvimento, engajamento e amadurecimento de cada aluno e meu desempenho enquanto professora, essa escolha de avaliação segue o pensamento de Luckesi no trecho a seguir:

> A avaliação realizada com os alunos possibilita ao sistema de ensino verificar como está atingindo os seus objetivos, portanto, nesta avaliação ele tem uma possibilidade de autocompreensão. O professor, na medida em que está atento ao andamento dos seus alunos, poderá, através da avaliação da aprendizagem, verificar o quanto o seu trabalho está sendo eficiente e que desvios está tendo. O aluno, por sua vez, poderá estar permanentemente descobrindo em que nível de aprendizagem se encontra dentro de sua atividade escolar, adquirindo consciência do seu limite e das necessidades de avanço. (LUCKESI, 2011, p.112)

Dessa forma, a avaliação se revela como uma ferramenta dinâmica e essencial para aprimorar a qualidade do ensino, promovendo uma compreensão mais profunda do processo educacional por todas as partes envolvidas.

REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. **O direito de sonhar**. São Paulo: Difel. 1985.

COSTA B., Marina.TCC Mergulhado em Sonho.

DERDYK, Edith. **Formas de pensar o desenho**. Panda Educação, 2020.

ELUF, Lygia (Org). **Marcello Grassmann (Cadernos de desenho)**. Campinas, SP: Editora da Unicamp: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2011.

FURTADO, Matheus Silveira. **Um bestiário atemporal**. 2018.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar**: estudo e proposições. São Paulo: Cortez, 2011.

SENDAK, Maurice. **Onde vivem os monstros**. São Paulo: Cosac Naif, 2009.

NESTROVSKI, Arthur. **Bichos Que Existem & Bichos Que Não Existem.** São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

MARQUES, Isabel. Fábio Brazil **Arte em questões**. – 2. ed. – São Paulo: Cortez, 2014.

Que Monstro te Mordeu?. Criação de Cao Hamburguer e Teo Poppovic. Brasil: Tv Cultura, 2014. Série exibida pela Globoplay.