U.PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

Aline Volkmer

Criatura Intangível

Especulações gráficas sobre o monstro



PORTO, PORTUGAL
2013

FACULDADE DE BELAS ARTES DA UNIVERSIDADE DO PORTO - FBAUP
MESTRADO EM DESENHO E TÉCNICAS DE IMPRESSÃO – MDTI

Aline Volkmer

Criatura Intangível

Especulações gráficas sobre o monstro

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Desenho e Técnicas de Impressão da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Desenho e Técnicas de Impressão.

Orientadora: Prof. Dra. Graciela Machado (FBAUP)

Coorientadora: Prof. Dra. Anita Prado Koneski (UDESC)

Aos meus pais pelo apoio incondicional.

Ao Tales pela inspiração, dedicação e amor.

Agradecimentos

Agradeço primeiramente à Professora Drª. Graciela Machado pela orientação paciente e enriquecedora.

À Professora Drª. Anita Prado Koneski pelas conversas, conselhos e orientações, e todo o acompanhamento cuidadoso.

À professora Sandra Fávero pelos ensinamentos e parceria no processo de gravar.

Aos demais professores do Mestrado de Desenho e Técnicas de Impressão, pelas aulas e ensinamentos que muitas vezes contribuíram muito com o desenvolvimento da pesquisa.

Aos colegas de mestrado pelas discussões, criticas construtivas e companheirismo.

Em especial ao José Cardoso pela a ajuda com as digitalizações e ao David Penela por ajudar-me a editá-las no Photoshop.

A Paula Serrano e ao Henrique Delgado pelas ajudas constantes e pela acolhedora companhia diária.

A Paula, Henrique, David e Tina Siuda pelo auxílio na montagem da exposição.

A todos os amigos que colaboraram tanto no trabalho quanto para esquecê-lo um pouco.

À minha "família portuguesa" a querida família Basto, que tanto me amparou e acolheu em todos os momentos difíceis e me fizeram sentir em casa desde o primeiro dia no Porto.

Aos meus pais que me permitiram essa oportunidade e me acompanharam em cada passo do caminho com enorme carinho e dedicação.

A toda minha família e amigos distantes que mandaram energias positivas.

Ao querido Tales Custódio pela compreensão e ajuda diária para conseguir ultrapassar a enorme barreira da saudade.

A todos meu muito obrigada!

"The need for a taxonomy of the deformed is the requirement of an affirmative discourse that attempts to understand the negative; in this sense negation depends on affirmation. But as soon as negation is seized by intellect, the affirmative vehicle of its presentation, now no longer necessary, is dismantled. Thus a taxonomy of monstrous forms is fundamentally arbitrary and absolutely impermanent; it is the paradoxical morphology of nonforms, a system of categories of nothing, which however, like the ladder of the mystics, functions to raise the understanding to a point at which its steps, rungs, ranks, and slots and all other affirmative differentiations become dispensable."

David Williams, *Deformed Discourse*: The Function of the Monster in Mediaeval Thought and Literature

Abstract

The main object of the research is to deepen and discuss issues raised by the process of creating the drawings and etchings that comprise a series that can be seen as a single creature. It is based on inductive-deductive method, in other words, the practice gives rise to the theoretical postulates. The theoretical line is phenomenological, and seeks through personal reflection on the works, to empower them without exhausting or explaining their meaning. The research is done often in a literary and poetic way. The idea of the *formless* (*informe*) is the theoretical core of the work, for it abridges that which should not be classified, defined or understood completely, and is essential for the creating of this indefinite and metamorphic monster. The drawings and engravings contaminate themselves, and as a series are multiple aspects of a single monstrous and multifaceted creature. It is a monster in the sense that it allows the breaking of order, and, through inherent denial, glimpses an unknown that surpasses rationality.

KEYWORDS: formless - monster - drawing - printing - fiction

Resumo

O objeto principal da pesquisa é aprofundar e discutir questões levantadas pelo processo de criação dos desenhos e gravuras que compõem uma série que pode ser vista como uma única criatura. É fundamentada no método indutivo-dedutivo, ou seja, a prática faz com que surjam os postulados teóricos. A linha teórica é fenomenológica, e procura através da reflexão pessoal sobre as obras, potencializá-las sem no entanto explicá-las ou esgotá-las. A pesquisa é feita de forma poética e muitas vezes literária. A ideia do *informe* é o cerne teórico do trabalho, pois trata aquilo que não pode ser classificado, definido ou compreendido por completo, e é imprescindível para a criação de monstros indefinidos e metamórficos. Os desenhos e gravuras contaminam-se, e como série são múltiplos aspectos de uma única criatura multifacetada e monstruosa. Ela é monstro no sentido que permite transgredir a ordem, e, através de sua negação inerente, vislumbrar um desconhecido que ultrapassa a racionalidade.

PALAVRAS-CHAVE: informe - monstro - desenho - gravura - ficção

Lista de Ilustrações

Figura 1 – **Aline Volkmer**, *Squonk*. Nanquim sobre poliéster, 42cm x 29,7cm, 2012 15
Figura 2 – **Aline Volkmer**, *Yinn*. Nanquim sobre poliéster. 42cm x 29,7cm, 2012 18
Figura 3 – **Aline Volkmer**, *Animal do Espelho*. Nanquim sobre poliéster. 42cm x 29,7cm, 2012 21
Figura 4 – **Rembrandt van Rijn**, *Old man shading his eyes with his hand***,** água-forte e ponta seca**,** matriz: 13,8cm x 11,5cm, c.1639 In: PARSHALL, 2011 28
Figura 5 – detalhe figura 4..... 28
Figura 6 – **Albrecht Dürer**, *Melencolia I*, calcografia, 24cm x 18,5cm, 1514, disponível em: www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_image.aspx?image=ps342975.jpg&retpage=21363.... 30
Figura 7 – detalhe figura 6 30
Figura 8 – **Albrecht Dürer**, *Rhinocerus*, xilogravura, 21,4cm x 29,8cm, 1515, In: DACKERMAN, 2011 31
Figura 9 – **Pedro Salgado,** *Zeus Faber***,** tinta-da china sobre scratchboard, 1995. disponível em: www.pedrosalgado.eu 36
Figura 10 – detalhe figura 9 36
Figura 11 – **Frei André Thevet,** *Haüt ou Haüthi*, xilogravura,1558 In: THEVET, 1558 59
Figura 12 – **Victor Hugo**, *Composição com taches*, lavada de tinta azulada sobre papel dobrado em dois, 43,2cm x 53,3cm, ca. 1875, In: RODARI, 1998 76
Figura 13 – **Olivier de Sagazan**, *Performance Transfiguration*, Foto: Didier Carluccio, óleo sobre dibond, 120cm x 180cm, 2011. disponível em: www.symposium-baiesaintpaul.com/2011/artiste.aspxid4langen.htm 81

Observação

Os detalhes de imagens que compõem a *criatura intangível* e que permeiam o texto não são numeradas como figuras por uma questão estética e para não se confundirem com imagens que não fazem parte da série. Constam reproduzidas em dimensão reduzida em anexo a esse trabalho. Para mais detalhes ver o quarto capítulo "A Criatura Intangível" na página 85.

Índice

1. Introdução 15

2. O criar: o monstro por vir 23

2.1. Objetividade fictícia 25

2.1.1. Mancha 38

2.1.2.Trama 42

2.1.3 .Ponteado 45

2.1.4. Contágio 46

3. Monstro: o vislumbrar do invisível 51

3.1 Monstro paradoxo 56

3.2 Monstro informe 64

3.3 Diálogo infinito 71

3.4 ...um paradoxo informe 74

4. A Criatura Intangível 85

5. Considerações Finais 89

6. Referências Bibliográficas 93

8. Anexo α 99

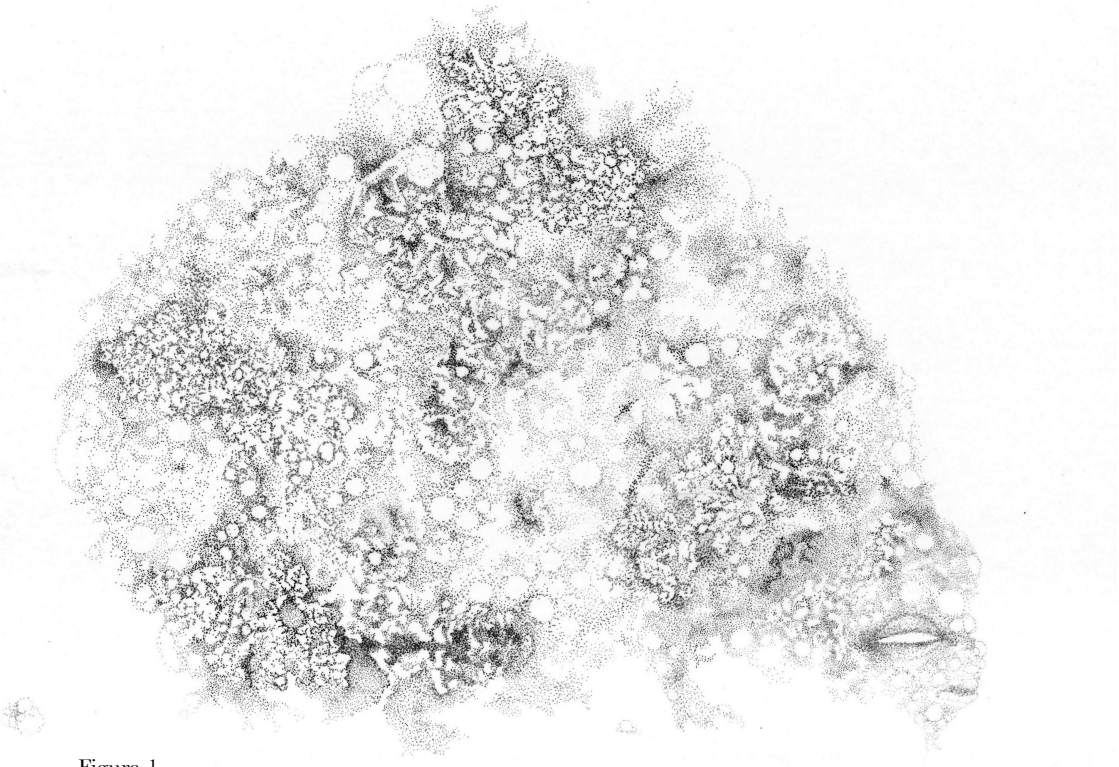


Figura 1
Aline Volkmer
Squonk,
Nanquim sobre poliéster
42cm x 29,7cm
2012

1.Introdução

"A imagem poética não está sujeita a um impulso.
Não é o eco de um passado. É antes o inverso:
com a explosão de uma imagem, o passado
longínquo ressoa de ecos e já não vemos em
que profundezas esses ecos vão repercutir e morrer."

Gaston Bachelard - *A poética do espaço*

Os desenhos nasceram de um encontro prolífero entre literatura e história. Inicialmente foram guiados pelas palavras de *O livro dos seres imaginários* de Jorge Luis Borges, e por outras descrições clássicas de criaturas incríveis, como os relatos de viajantes ao novo mundo ou os escritos de Plínio e outros viajantes gregos. O fio condutor dos trabalhos neste momento inicial era de ilustrar esses textos de uma forma bastante pragmática, levando em consideração os detalhes e criando desenhos quiméricos e bastante preocupados com a representação. Nesse sentido, os desenhos se aproximavam de um registo da ilustração científica, utilizando os preceitos básicos de clareza e objetividade. A ideia era criar uma espécie de bestiário contemporâneo, ainda dentro do modelo enciclopédico que possuía na Idade Média, mas com uma leitura visual diferente feita a partir de descrições escritas. O problema surgiu com algumas descrições que falavam de criaturas menos objetivas, criaturas que podiam metamorfosear-se ou que possuíam aspectos de elementos, como fogo ou água.

Ainda utilizando a técnica do ponteado, extremamente corrente no meio científico, essas criaturas indefinidas foram representadas, sem contar com um contorno definido ou formas que pudéssemos reconhecer de maneira concreta. A ideia de eliminar o contorno surgiu aqui como uma resposta a esses casos muito específicos. Sua falta de contorno problematizava o espaço em branco da folha de papel. Permeando e contaminando-o gradativamente. É aqui, com estes desenhos, que a ideia do informe começa a se esboçar de forma intuitiva. São exemplos desse período inicial as criaturas *Squonk*, *Yinn* e *Animal do Espelho* (fig. 1, 2 e 3 respectivamente), referentes ainda aos contos de Borges[1], mas já apontando para uma nova forma de pensar o monstro e o desenho. Foram esses primeiros trabalhos que deram origem à primeira grande mudança de percurso da pesquisa. Essas criaturas indefinidas puseram em cheque a forma de representação descritiva, baseada na ilustração e na figuração. As descrições passaram a ser desnecessárias para o desenho. O modo de trabalho passou a estar baseado na experimentação e no acaso. A criatura passou a surgir de uma relação com a mancha, que gera um princípio indeterminado no papel, desenvolvendo seus múltiplos corpos de modo imprevisível.

Ao incluir experimentações no processo, uma das primeiras necessidades foi aumentar as dimensões para ter mais área de trabalho. Mesmo com a expansão, muitos desenhos acabaram por ocupar não só uma, mas uma série de páginas que podem ou não conectar-se. Iniciados com uma mancha de nanquim (tinta-da-china), os desenhos evoluíam por conta própria. No começo ainda com algum direcionamento nas finalizações que os aproximavam de alguma criatura, e depois, cada vez mais abstratos, permanecendo abertos para múltiplas formas de leitura. Foi nesse momento que percebi a capacidade deles de capturar algo que estava além do visível. Essas manchas e construções aleatórias pareciam captar um monstro latente que só aguardava uma chance para se manifestar. Essa ideia se manteve constante ao longo de todo o processo, tanto que vi como necessário falar desse processo como essa interação entre "criador" e criatura. Embora a palavra criador não seja satisfatória, a ideia era deixar-me permear por essas formas aleatórias de modo a deixar transparecer um diálogo.

[1] Ver os contos de Borges que deram origem aos desenhos na íntegra em anexo, pg. 99

Os desenhos, portanto, afastaram-se cada vez mais dos conceitos concretos que foram a origem da pesquisa. Entraram no campo do desconhecido, representado teoricamente pela ideia do *informe* de Bataille. Da mesma maneira, identifiquei semelhanças de conceitos com a teologia negativa, ou Via Negativa, que procura entender Deus por aquilo que ele não é. A percepção dessa criatura esquiva tinha de ser feita através de seus rastros, já que falar concretamente dela seria eliminar toda sua monstruosidade, conhecer por completo o outro[2] é aniquilá-lo.

Foi, portanto, essa vivência do desenho como interação entre eu e a criatura-monstro, que resultou nos postulados teóricos levantados. O método foi completamente indutivo-dedutivo, no sentido que apenas depois de amadurecer os desenhos é que pôde surgir uma discussão teórica coerente com o que estava sendo feito. Os desenhos mostraram sua independência ao fugirem do plano pré-estabelecido, e tornaram clara a necessidade de entendê-los como um fenômeno, uma conversa entre eu e ela (a criatura).

O capítulo intitulado *O criar: o monstro por vir* desenvolve justamente esse diálogo. É feito de forma literária, tendo interferências poéticas da criatura a conversar em primeira pessoa. Essas partes são demarcadas por uma fonte diferente do restante do texto. A ideia do informe e da teoria negativa norteiam a escrita deste trecho, ele se esquiva constantemente de trazer verdades absolutas ou analisar os desenhos diretamente. É praticamente um exercício de indefinição, que desenvolve aspectos do trabalho mais reflexivos. Esse divagar constante serve de introdução para a teoria que será desenvolvida mais adiante. A segunda parte desse capítulo: *objetividade fictícia*, desenvolve-se acerca hipóteses técnicas envolvidas no trabalho, faz uma reflexão histórica sobre sua utilização. Questionando a objetividade geralmente atribuída ao meio, e demonstrando como, em alguns casos, mesmo aquilo que consideramos verdadeiro é uma construção de uma falsa objetividade. Mostra, ainda, como a gravura esteve por muito tempo ligada a uma função reprodutora extremamente racional, e como, apesar de se fazer uso das mesmas soluções técnicas, é possível fugir deste padrão.

[2] Ver o outro de Levinás, pagina 69

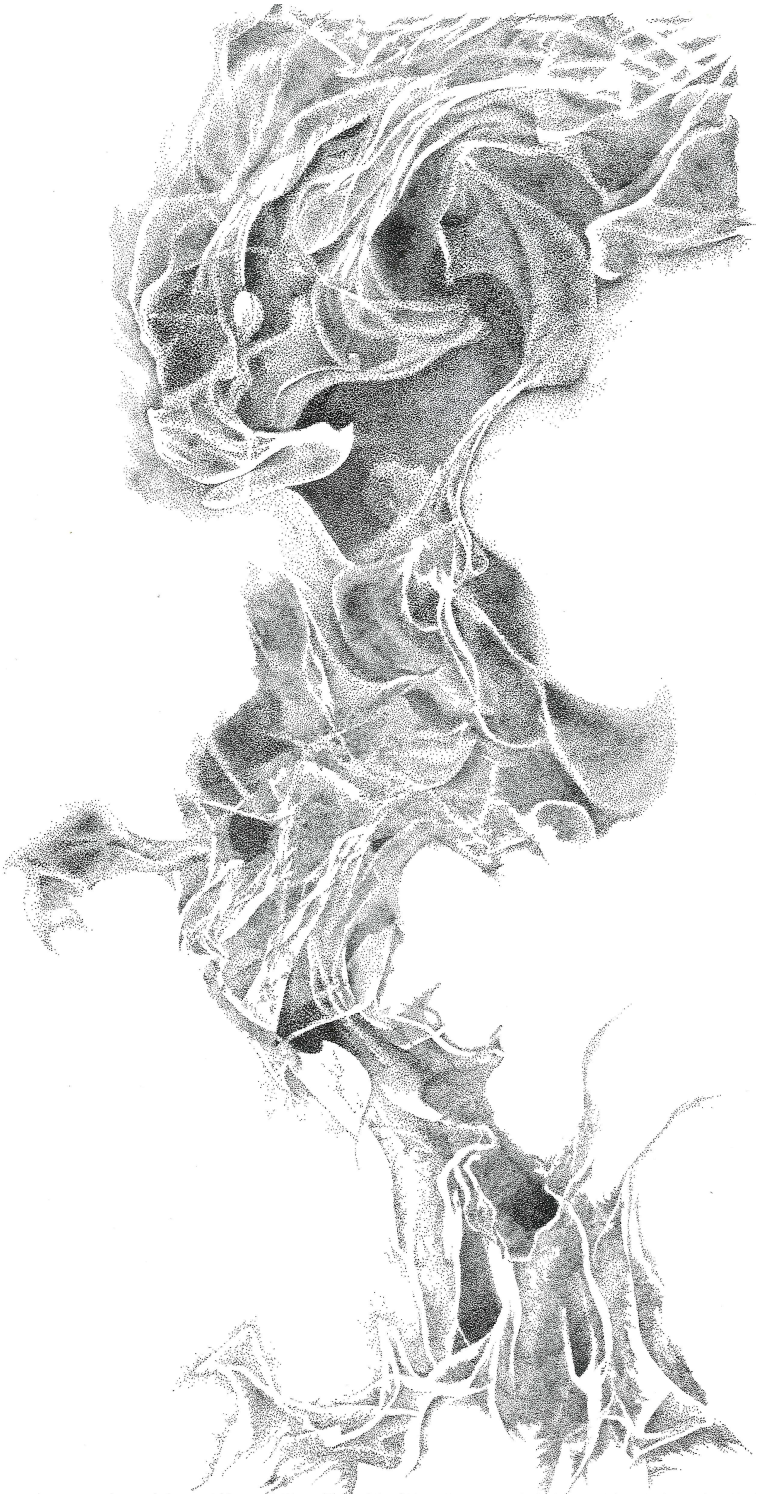


Figura 2
Aline Volkmer
Yinn,
Nanquim sobre poliéster
42cm x 29,7cm
2012

A essa reflexão seguem se os tópicos: *mancha*, *trama*, *ponteado* e *contágio*. Divisões arbitrárias feitas para facilitar o entendimento do processo de construção da criatura. Não são todos os desenhos que passam pelas quatro etapas, nem seguem necessariamente essa ordem. As divisões são feitas para deixar mais claras as características de cada técnica, e como ela interfere e gera o resultado final, e que aspectos específicos ela trás ao desenho.

Esses procedimentos investigativos vão de encontro às técnicas clássicas reprodutivas, não tanto em seu *modus operandi*, mas em sua forma de ver e representar um objeto em análise. Ou seja, embora o ponteado e a trama sejam categorias abordadas, se distanciam da função analítica e reprodutiva que tem historicamente como procedimento gráfico. A mancha vertida, por outro lado, é especulativa, e deixa margens para as características metamórficas e indeterminadas da criatura. O contagio refere-se à união dos aspectos anteriores, e como eles se complementam. Fazendo com que a criatura adquira tanto uma regressão a marcas acidentais, quanto características de extrema complexidade técnica.

O capítulo *Monstro: o vislumbrar do invisível* é o cerne teórico do trabalho, dividido em cinco partes ele aborda as questões que nasceram do processo artístico. A primeira parte é uma introdução às partes que virão a seguir. Relata um pouco da história do monstro como símbolo, mostrando sua relação com a Via Negativa. Também desenvolve sua relação com a ficção, e algumas das problemáticas relacionadas a esse aspecto. Por fim salienta a relação com *o informe* de Georges Bataille e sua relação com a fenomenologia.

Monstro paradoxo precede esta parte introdutória, e adentra de forma mais profunda o campo da Teologia Negativa de Pseudo-Dionísio e as aproximações possíveis feitas entre o monstro e o conceito de negação. Essa forma teológica está centrada no entendimento de Deus através daquilo que Ele não é, porque o que Ele é na realidade ultrapassa a capacidade de compreensão humana. O monstro foi nesse contexto um símbolo importante dessa forma de entendimento negativa. A criatura monstruosa com sua capacidade de unir contrários ou ideias incompatíveis em um único corpo é a representação do incompreensível, daquilo que ultrapassa a razão humana.

É neste sentido que essa teologia é capaz de se aproximar tanto de um pensador contemporâneo como Bataille, pois visa uma forma de construir um pensamento sobre algo impensável, algo que ultrapassa a racionalidade, algo completamente incompreensível e é aí que surge a relação com a ideia de *informe*. Essa ideia aparece na parte seguinte: *Monstro informe*, onde através do pensamento do próprio Bataille e de outros autores fenomenológicos como Blanchot e Levinas desenvolve-se esse conceito e suas implicações filosóficas.

Finalmente depois de deixar claro de onde surge cada um dos conceitos eles são postos em diálogo na parte seguinte: *Diálogo infinito...* Aqui é possível finalmente compreender a relação entre as duas e o quanto uma teoria é capaz de adicionar à outra. Esse diálogo é então estendido para o campo das artes em *...um paradoxo informe*, onde encontramos exemplos práticos dos conceitos desenvolvidos nos trabalhos de Victor Hugo, Samuel Beckett e Olivier de Sagazan.

O capítulo final, *A Criatura Intangível*, retoma brevemente a história da criatura, repensando-a na luz da discussão que precede. Retoma a forma mais poética de escrita utilizada no início do trabalho, apresentando os pensamentos de forma cada vez mais caótica e poética para terminar quase desaparecendo e deixando o trabalho aberto. Neste sentido procura ser algo que corrompe o formato de texto acadêmico adotado até então, deixando a página aberta à interpretação do leitor. O texto portanto é um ciclo entre o começo e o fim, é um movimento de pulso, o texto parte do zero, se consolida de forma mais organizada no segundo capitulo e volta ao caos de que emergiu, no terceiro. O texto finalmente desaparece para ser substituído pela imagem. É aqui portanto que alguns dos desenhos aparecem reproduzidos, para dar ideia do que foi desenvolvido. Não estão todos, já que nada substitui a relação direta com os originais, e alguns desenhos só adquirem potência se articulados com o espaço.

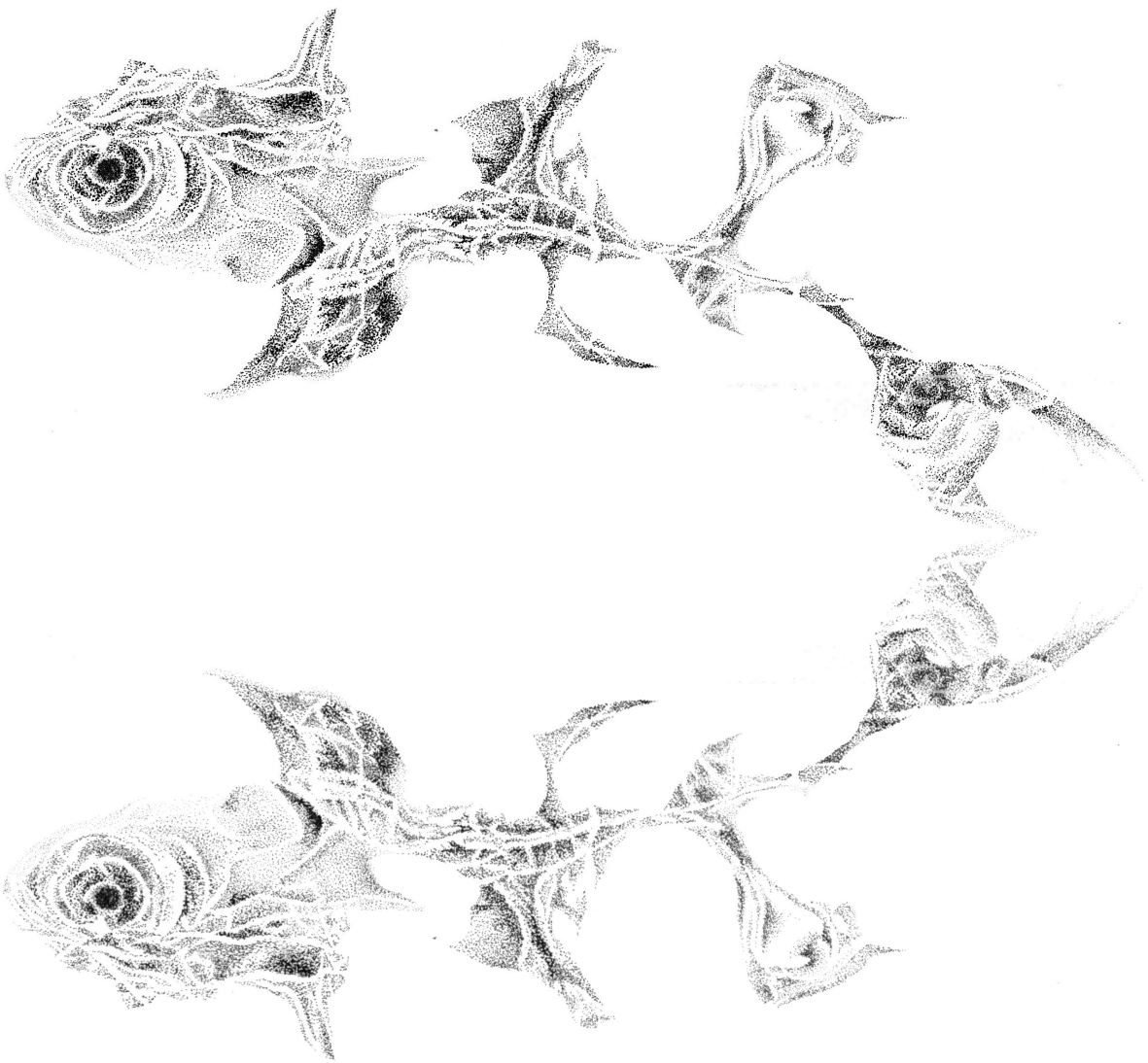
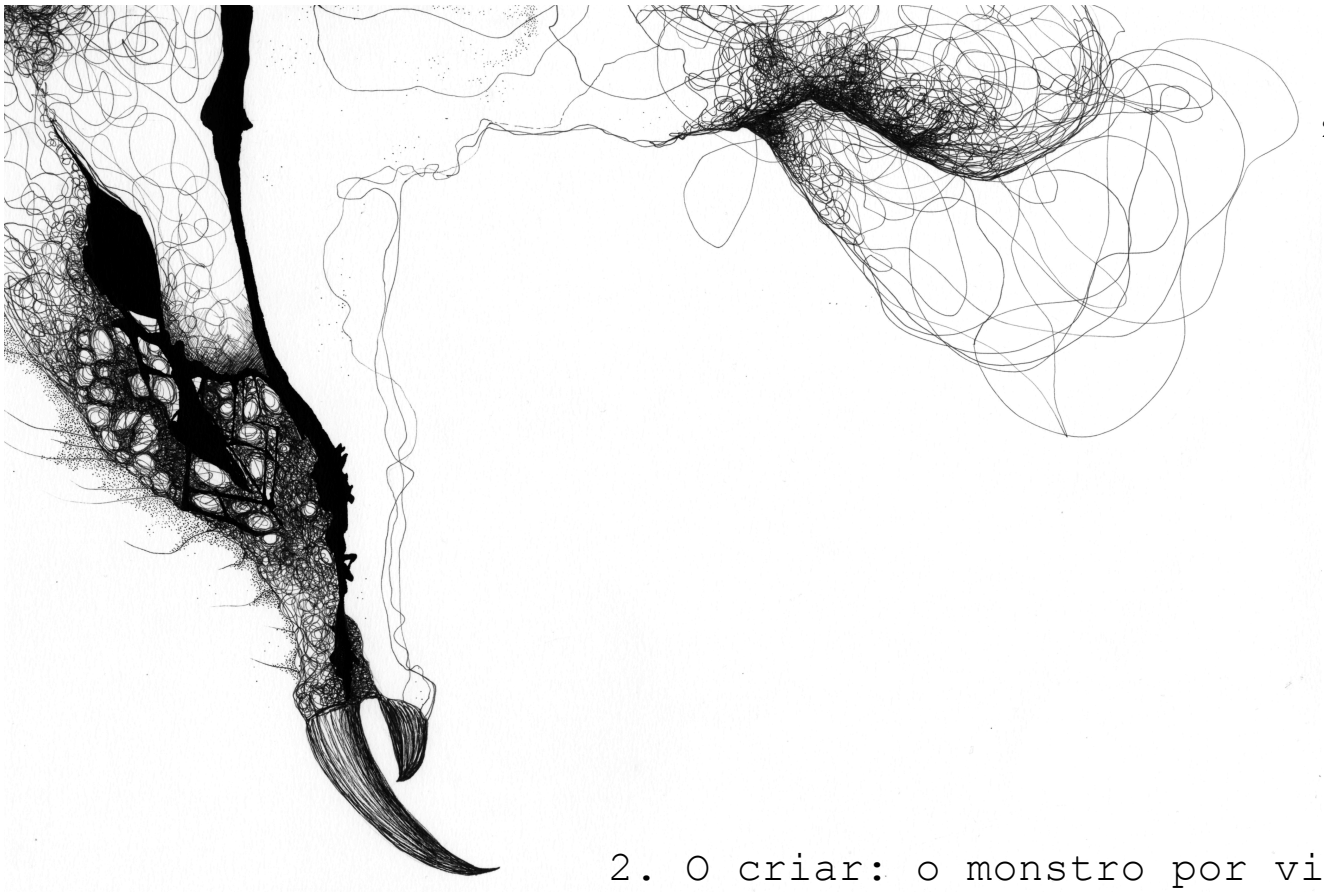


Figura 3
Aline Volkmer
Animal do Espelho
Nanquim sobre poliéster
42cm x 29,7cm
2012



2. O criar: o monstro por vir

"…the entire visible universe is nothing but a deposit of images and signs which the imagination will award a relative rank and value. It is a kind of food which the imagination must digest and transform. All the faculties of the human soul are subordinated to the imagination, which assimilates them in one fell swoop"

Charles Baudelaire *Variétés critiques*, I, 1924.

Nascia então um monstro, uma criatura tão difusa que todos que a viam descreviam-na de maneira diversa. Ela sempre se mostrou esquiva e nunca foi capturada por nunca poder ser reconhecida já que em razão de suas constantes transformações físicas – digo físicas por falta de outra palavra, ela nunca termina de se concretizar, é sempre algo em mudança. Caso tivéssemos que encontrar algo com o que a comparar poderíamos pensar na chama, ou em algum meio líquido, e ainda assim não estaríamos próximos de dizê-la. Podemos talvez concluir que ela deve ser denominada como uma criatura isenta de forma (informe), pelo menos nos moldes da forma física. Essa criatura não é apenas uma, ela é composta de possibilidades infinitas, está em constante metamorfose, e ao mesmo tempo não é um coletivo. Ela cria um paradoxo profundo. Não é uma criatura que poderíamos definir como abjeta ou

grotesca, sua imagem não nos causa terror, muito pelo contrário, algumas de suas facetas são atraentes e sedutoras. Sua ameaça está no abismo que escava em nosso ser, dando lugar a dúvidas impossíveis de silenciar. A chama pode ser uma boa metáfora para entender sua capacidade de atração, ela prende-nos o olhar de forma hipnótica, e somos levados a observar suas transformações sem nunca conseguir cristalizar-lhe a aparência em alguma descrição. E assim se desenvolve, como uma entidade múltipla e incompreensível. E é por isso que só se pode falar dela pelo que a circunda, por aquilo que não lhe pertence, é apenas fazendo-lhe uma armadilha de palavras, de metáforas, que nunca chegam a tocar-lhe, que conseguimos de alguma forma falar sobre ela, sem no entanto estar nem um passo mais perto de compreende-la. Ela não se dá bem com palavras.

palavras são aprisionamentos,
jaulas de onde não consigo sair

Gosta de deixar-se desenhar, quase como uma brincadeira sarcástica, já que ela debocha de qualquer desenho e nunca volta a ser como naquela página. Talvez lhe agrade a ideia de gerar uma tarefa infinita, talvez observe sarcasticamente os tolos que lhe tentam aprisionar com linhas, da mesma forma que com belas palavras.

A estratégia encontrada para com o desenho convir suas características fantásticas, foi deixar o desenho aberto, sempre procurando definir a imagem o mínimo possível, deixando espaço para suas metamorfoses. Essa forma de desenho parece ter-lhe agradado.

branco, sim, tenho a sensação de que era branco, não era
gélido e incomodo como o branco fluorescente mas
aconchegante como lã... e as gotas negras escorriam em
silêncio e secavam no branco, geravam cavernas, fendas,
locais a serem explorados, locais nos quais era possível
esconder-se e esperar

Como não há como falar dela, ou dizê-la como nos diria Blanchot, é necessário falar da impossibilidade de falar. Falar sobre o exercício de dizê-la de forma indireta. Através do esgotar do discurso a respeito daquilo que não pode ser descrito, do que nos aproximamos,

como que através de um pressentimento daquilo que não podemos dizer. Não é o desenho que lhe aprisiona, ou que lhe representa, é ela que se faz desenho por um pequeno espaço de tempo para logo depois o deixar.

O desenho é como um rasto, ondulações na superfície, deixadas depois de um mergulho, uma pele descartada, uma impressão. Uma ideia em movimento, linhas que se abrem, a criatura revela o desequilíbrio transitório do momento de passagem, da metamorfose. Mostra-se ponto, mostra-se linha, mostra-se como ausência e como um negro onde nada pode ser vislumbrado; mostra-se trama e tecer, mas ao mesmo tempo decomposição e caos. Pode ser desordenada e ordeira, pode ser meiga, bela, suave, transparente, ameaçadora. Translúcida e opaca, luz e escuridão, preto e branco, presença e ausência. E sempre que ela é um, ela é simultaneamente o outro. Um paradoxo negativo, presa entre o ser e o não-ser, presa entre o ser desenho, o ser gravura, o ser palavra, o ser monstro, o ser um, o ser múltiplo, e nessa impossibilidade absoluta, finalmente tangencia de forma muito sutil o que é a sua complexidade infinita.

Nos desenhos e nas matrizes se encontram rastros deste breve momento onde a criatura adentra o papel, o nanquim, o metal. Ao se falar dela já nos encontramos no passado, é apenas no momento exato de comunicação entre ela e o meio gráfico que ela se presentifica parcialmente. No segundo seguinte assume outras características.

2.1 objetividade fictícia

Algumas das soluções técnicas utilizadas neste diálogo com a criatura merecem especial menção. São elas a *mancha*, a *trama*, o *ponteado* e o *contágio*. Essa divisão é fundamental para o construir da etapa de processo, e para a investigação das características próprias que cada um destes aspectos é capaz de adicionar ao trabalho final. Esses termos tem em comum o desejo de oposição a um processo ilustrativo, em que existem normas rígidas e idealizadas de busca por um espécime exemplar. A criatura pelo contrário abrange as múltiplas possibilidades de um único ser, um indivíduo que se desdobra em inúmeras metamorfoses e se torna impossível de classificar, analisar, ou representar de forma metódica e explicativa.

Faz-se necessária uma excursão pelo uso do ponteado e da trama como técnicas historicamente associadas a questões reprodutivas e à ilustração científica, que embora esteja atrelada à objetividade, muitas vezes cria situações fictícias de síntese e aperfeiçoamento do espécime para representar uma imagem idealizada. A criatura intangível se relaciona com essas características, e muitas vezes se opõe a elas, é portanto fundamental que se enunciem.

A trama e o ponteado fazem parte de um vocabulário de técnicas de gravação que começaram a ser utilizadas em meados do séc. XVI (LAMBERT, 1987), que divisam uma forma de representação extremamente precisa. São utilizados principalmente para a reprodução de efeitos de luz e sombra, tonalidades e degradês no caso de técnicas que não incluem meios-tons. As técnicas são descritas extensivamente por Abraham Bosse em seu *Tratado de Gravura*, bastante popular durante todo o século XVIII, onde descreve a forma de gravar cada detalhe de um desenho, mostrando que técnicas são apropriadas para a representação de carne[3], galhos, nuvens, animais peludos (guedelhudos)[4] e outras superfícies. Bosse descreve a gravura como um método "muito seco pela necessidade" que deve ser balanceado com linhas cheias quando possível. A precisão descrita e veiculada por tratados como o de Bosse é desenvolvida até chegar a um extremo onde cada gravura é feita em partes por uma série de especialistas, de forma bastante impessoal[5].

A forma padronizada em trama ou rede foi denominada *Net of Rationality* (rede de racionalidade) por Ivins em *Prints and Visual Communication* onde faz uma crítica à tirania do

[3] Neste trecho vemos a descrição de Bosse sobre como reproduzir carnes através do ponteado, o texto foi mantido em português arcaico: "... e depois a parte da luz com huma ponta muito delgada ou mesmo com pequenos pontinhos; e sendo carnes, naõ fazer absolutamente traço algum nos lugares, que devem ser hum pouco ressentidos. He preciso também acompanhar esses traços ou de pontos, se for em carnes, ou de pequenos riscos, se for em roupas, para naõ parecerem magros, e seccos, estando sós." (BOSSE, 1801, p. 66)

[4] Bosse descreve algumas exceções para o cruzamento de talhos, que não devem ser usados geralmente: "Naõ se devem já mais crusar os talhos muito em losango particularmente nas carnes; porque eles formaõ angulos agudos, que fazem hum engradamento ondeado muito desagradavel; o que priva a vista do repouso, que se requer em toda a sorte de obras; á excepção de algumas nuvens, dos temporaes para representar as vagas do mar, das peles dos animaes gadelhudos, e também da folhagem das arvores, em que este trabalho faz mui bom effeito." (BOSSE, 1801,p.104)

[5] Para uma descrição mais detalhada deste processo ver IVINS, 1969, p. 172.

modo de gravar que manteve-se como regra durante grande parte da história da imagem gravada:

> "Naturally the great showmen became the models of the less gifted but equally stupid routine performers, for all these trick performances contained far more of laborious method than of eyesight or draughtsmanship. The webs spun by these busy spiders of the exactly repeatable pictorial statement were in some respects much like what geometers call the 'net of rationality', a geometrical construction that catches all the so-called rational points and lines in space but completely misses the infinitely more numerous and interesting irrational points and lines in space. The effect of these rationalized webs on both vision and visual statement was a tyranny, that, before it was broken up, had subjected large parts of the world to the rule of a blinding and methodically blighting visual common sense"(IVINS, 1969, p.70)[6].

Ivins nos mostra como essa rede de racionalidade foi extremamente prejudicial no sentido de minar a criatividade nestas grandes oficinas. O trabalho se tornava algo metódico e sem expressão, sempre reproduzindo padronizações pré-definidas. Poucos artistas ao longo da história da gravura foram contra esse movimento padrão. Os que o contrariaram foram principalmente aqueles que se dedicavam ao processo de gravar como um todo, sem delegar funções para especialistas e com isso perder controle do trabalho. Exemplos marcantes são os trabalhos de Goya ou Rembrandt, onde a trama foge um pouco à "rede de racionalidade" de Ivins. Ela pode ser utilizada como forma expressiva em seu próprio direito, adicionando ao trabalho um ar de esquisso. Rembrandt (1606-1669) utilizou extensamente soluções desse tipo em suas gravuras. Obras como *Old man shading his eyes with his hand* (Fig.4 e 5) demonstram um uso de trama menos precisa e matemática.

---

[6] Naturalmente, os grandes 'showmen' tornaram-se os modelos dos menos dotados, mas igualmente estúpidos artistas de rotina, pois todas estas performances truque continham muito mais do método trabalhoso do que de visão ou desenho. As teias tecidas, por estas aranhas ocupadas, da declaração pictórica reprodutível de forma exata, eram, em alguns aspectos, semelhantes ao que os geômetras chamam de "rede de racionalidade", uma construção geométrica que pega todos os chamados pontos e linhas racionais no espaço, mas perde completamente os infinitamente mais numerosos e interessantes pontos e linhas irracionais no espaço. O efeito dessas teias racionalizadas tanto na visão quanto na declaração visual era uma tirania, que, antes de ser quebrada, tinha submetido grandes partes do mundo à regra de uma cegueira e um, metodicamente aflitivo, senso comum visual. (tradução da autora)



Figura 4
Rembrandt van Rijn
Old man shading his eyes with his hand
Água-forte e ponta seca
matriz: 13,8cm x 11,5cm
c.1639

Figura 5
Detalhe



A trama é utilizada, em Rembrandt, com muito menos acabamento, deixando a imagem com ar de estudo ou esquisso, a escolha em deixar o trabalho inacabado também contribui muito para essa sensação. Fazendo do artista um dos precursores do movimento que Ivins denomina a quebra da tirania. Para Ivins, é ao longo do séc. XVII que o processo de quebra da tirania da trama gravada se inicia. É aqui que a forma de gravar passa a ser mais preocupada com a expressividade e com o ato de desenhar intrínseco à técnica. Deixa-se de valorizar tanto a excelência da técnica e passa-se a observar a qualidade do desenho que está representado e suas qualidades como obra de arte, não como reprodução apenas. Esse posicionamento se mantém forte na contemporaneidade, onde a função puramente reprodutiva foi designada à fotografia principalmente.

Dentro do que Ivins denomina o período de Tirania da imagem gravada, devemos ressaltar uma abordagem específica que dá origem à ilustração científica. Que está principalmente associada a forma de uso da trama e da linha neste contexto.

Na *Melancholia* (fig. 6 e 7) de Albrecht Dürer (1471-1528), vemos em detalhe as diferentes formas de uso das técnicas para um resultado bastante preciso. Trata-se de uma forma de criar sombreamentos através de linhas onde a densidade, direcionamento e cruzamentos interferem diretamente com o resultado volumétrico final da imagem. Inclusive a trama utilizada pode sugerir atributos como dureza, ou transparência dependendo do tipo de linha empregado. Como vimos nas descrições de Bosse, os tratados tinham a função de ensinar onde se poderia utilizar cada tipo de linha. Nas carnes os pontos eram mais adequados, principalmente nas mulheres que precisavam de maior delicadeza. Em outros casos a trama precisa era o mais apropriado (BOSSE, 1801). Dürer foi um artista que soube utilizar de forma muito coerente as técnicas de acordo com o que queria representar na imagem. Ele foi um dos pioneiros na utilização das técnicas de ponteado e trama da forma como viriam a ser utilizadas pela ilustração científica, foi também um dos primeiros a enfatizar certos aspectos do animal através da técnica utilizada, somando um caráter táctil à representação.

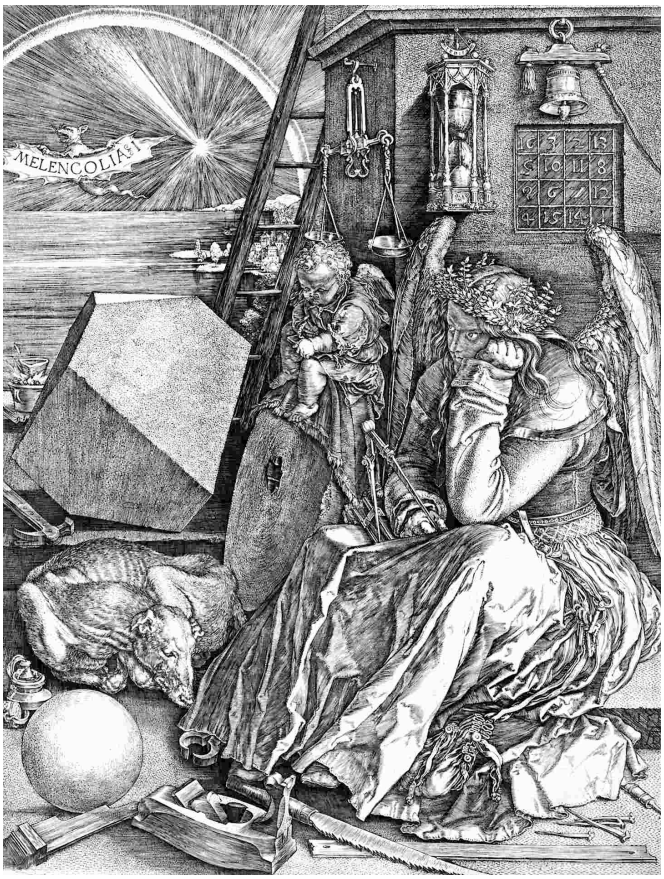
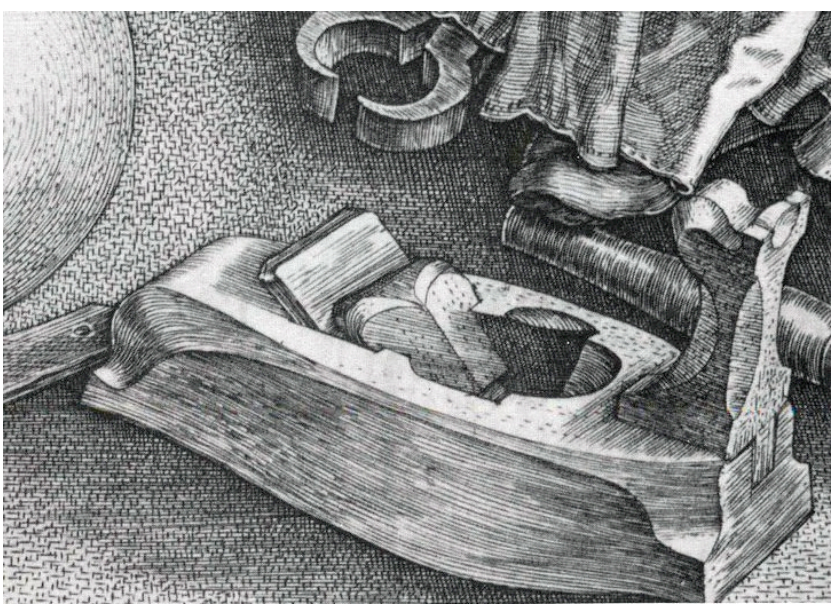


Figura 6
Albrecht Dürer,
Melencolia I
calcografia
24cm x 18.5cm
1514

Figura 7
Detalhe



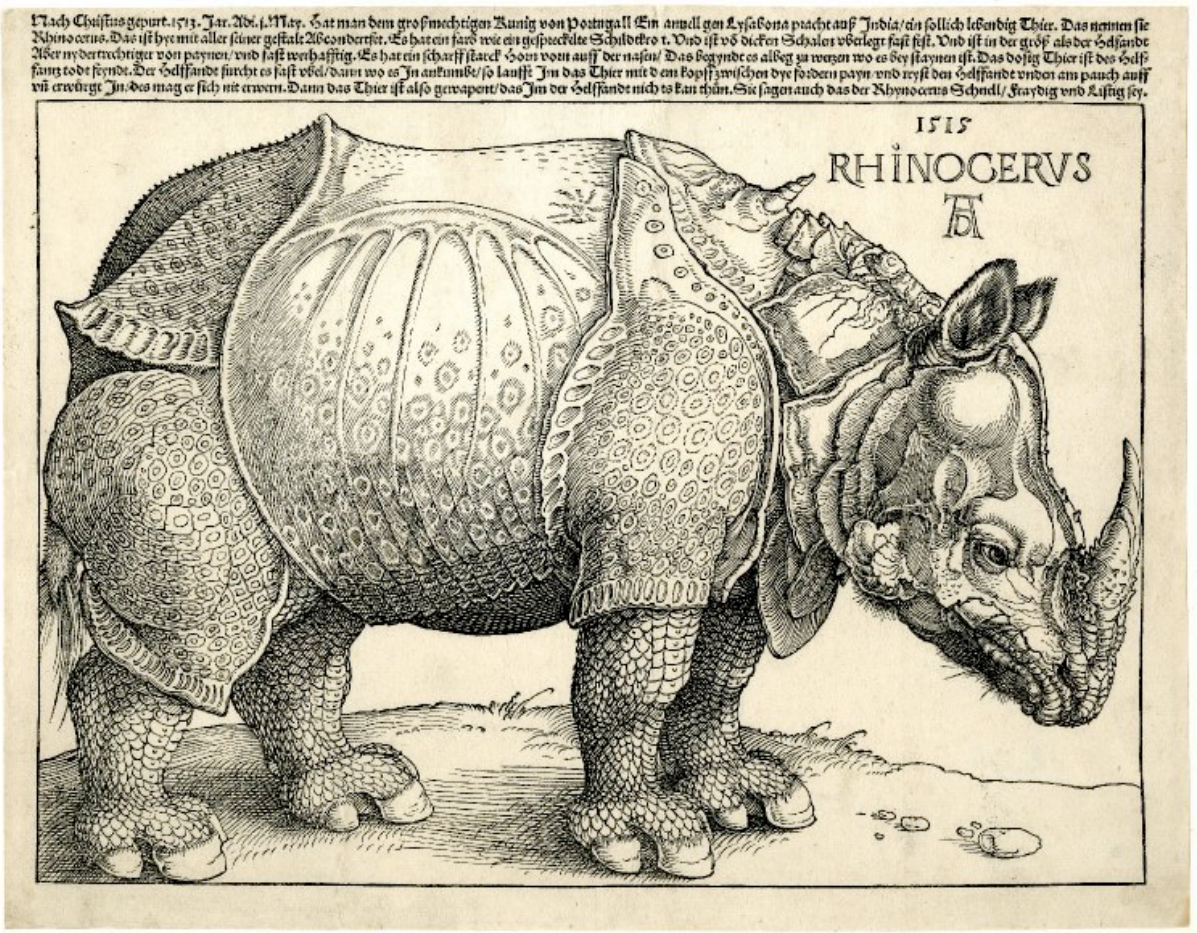


Figura 8
Albrecht Dürer
Rhinocerus
xilogravura
21,4cm x 29,8cm
1515

O *Rinocerus* (fig 8) foi produzido sem observação do original e inclui algumas distorções por parte de Dürer. Essas modificações, em relação a descrição que recebe do animal, são bastante pertinentes se analisadas com um olhar voltado para a técnica. Susan Dackerman, no texto *Dürer's Indexical Fantasy: The Rinoceros and Printmaking* (p.164) propõe a ideia de que as distorções feitas pelo artista em relação ao original, como o chifre dorsal, pele malhada e placas que lembram armadura, não foram tanto pela questão de o artista não ter tido contacto com o animal e sim por uma questão de representação. O artista escolheu o meio da xilogravura para representar o rinoceronte, técnica que quando impressa gera sulcos proeminentes no papel. Para Dackerman, essa estratégia contava com um contacto direto das pessoas com a textura da pele e pode ter sido o motivo da dureza exagerada e dos elementos de enfeite no corpo do *Rinocerus*. A impressão adquiria assim um sentido táctil que dava nova dimensão à essa criatura exótica. Quanto ao chifre dorsal a autora comenta que ele aponta de forma bastante acentuada à inscrição do nome do animal e à assinatura do artista. Esse elemento decorativo pode, portanto, ter sido usado como uma forma planejada de chamar atenção ao autor da obra, e de manter a conexão entre ela e o artista. As distorções são, neste sentido, exaltações ao talento de seu criador e do próprio meio técnico da gravura, ao invés de interpretações erróneas em relação à descrição que lhe foi enviada (DACKERMAN, 2011). Apesar de suas modificações o desenho de Dürer figurou como uma imagem icônica em inúmeras enciclopédias, e foi precursor de uma estética relacionada ao estudo do natural.

É importante frisar que esse "aperfeiçoamento" do animal por parte do ilustrador era entendido no inicio da modernidade como uma das funções do artista, a imagem não buscava uma verosimilhança ao animal retratado e sim uma representação sintética e descritiva da espécie como um todo. Característica que viria a ser utilizada extensamente dentro do gênero da ilustração científica.

O desenho de ilustração científica foi fundamental para o desenvolvimento da ciência moderna, sua forma clara e precisa de estudar a anatomia dos seres vivos facilitou muito o estudo dos espécimes para os especialistas. Além de ter um carácter pedagógico e enciclopédico. Originalmente os desenhos animais eram baseados em cadernos denominados

exemplum[7], que continham modelos de criaturas para serem copiadas por discípulos, eram utilizadas mais com um caráter ilustrativo e simbólico, como no caso dos bestiários medievais. Esses desenhos não se assemelhavam necessariamente com o desenho original, apenas reproduziam imagens pré-concebidas e ilustrativas.

Características que se tornariam padrões do meio científico como a exclusão do ruído de fundo e todos os elementos de distração, e a enfatização através da técnica de aspectos específicos que se quer estudar. Simonetta Rodinò define bem essa caracterização do desenho científico:

> Since clarity and precision are what count in this illustrative genre, the pen and ink or pencil drawing – subsequently reproduced through the woodcut, engraving and lithography techniques – is the means most suited to the analytical depiction of the detail, which is often shown divorced from its context and from all that is nonessential, so as to lend greater representative impact to the focus of the examination (RODINÓ,1991, p.138).[8]

Massironi deixa ainda mais claro a focalização de determinados aspectos que o desenho científico permite. Em sua taxonomia inclui o desenho taxionómico ou científico, juntamente com o desenho anatômico dentro de imagens representativas (*representational images*) e o define justamente por sua capacidade de dar ênfase ao objeto de estudo:

> "The purpose of *anatomic drawing* is to visualize different parts of the bodies of living beings, usually with the explicit intent of providing functional descriptions. […] Anatomic drawings are still used today despite the availability of techniques that are much more faithful and precise, such as photography and computerized imaging. The reason it that drawing provides a natural way to emphasize the feature under discussion while rendering others less prominent. Drawing establishes a natural hierarchy based on the communicative intentions of the image's creator" (MASSIRONI, 2002, p.15).[9]

---

[7] Ver SCHELLER, 1995.

[8] Já que clareza e precisão são o que contam neste gênero ilustrativo, o desenho à pena e tinta ou lápis [...] é o meio mais adequado para a descrição analítica do detalhe, que muitas vezes é mostrado divorciado de seu contexto e de tudo o que não é essencial, de modo a dar maior impacto representativo para o foco a ser examinado. (tradução da autora).

[9] O objetivo do desenho anatômico é visualizar diferentes partes dos corpos dos seres vivos, geralmente com a intenção explícita de fornecer descrições funcionais. [...]Desenhos anatômicos ainda são usados hoje, apesar da disponibilidade de técnicas muito mais fiéis e precisas, como fotografia e imagem computadorizada. A razão é que o desenhar fornece uma maneira natural a enfatizar o recurso em discussão, ao mesmo tempo que deixa

A técnica de desenho científico, portanto, enfatiza alguns detalhes do espécime e elimina algumas características do individuo para com isso gerar um desenho ideal, que represente não só o espécime em questão mas que represente a espécie como um todo. O ponteado e a trama foram justamente as técnicas abundantemente utilizadas para esse fim, já que além de trazer clareza e precisão ao desenho eram reprodutíveis através da gravura. Além disso, permitem uma seleção dos detalhes fundamentais do animal para tornar-se o tipo ideal da espécie. São geralmente feitos a partir de mais de um animal ou planta, dessa forma criando uma média entre eles e representando a espécie como um todo. Neste sentido o desenho acaba por ser a técnica mais escolhida ilustrar estudos científicos até a atualidade, já que a clareza que o meio permite às estruturas específicas estudadas abordadas é impossível em meios como a fotografia que representam um individuo com todas as suas singularidades, que pode não representar uma espécie.

Os primeiros desenhos de ilustração científica vieram acompanhados, na maior parte dos casos, de termos como "desenhado do natural" (drawn from nature) ou "*ad vivum*", eram comuns nos desenhos de naturalistas a partir do séc. XVI. Apesar disso quando olhamos para um desenho de ilustração científica da época vemos aspectos como a reprodução em uma mesma imagem de vários estágios de ciclo de vida: no caso da botânica o espécime é representado com flor e fruto simultaneamente. Obviamente impossível de ocorrer naturalmente, essa distorção faz todo o sentido num processo de catalogação. Uma imagem é capaz de transpor as várias características importantes da espécie. É importante ressaltar também que embora fossem feitos a partir da natureza, esse processo era bastante indireto. Por serem muito detalhados e trabalhosos os desenhos eram raramente feitos em expedições. A maior parte dos ilustradores viajantes tinham pouco tempo, e estavam muitas vezes sobre condições adversas de clima. Eram feitos, portanto, esboços rápidos do natural, anotações, e recolha alguns espécimes no caso de plantas. Os desenhos finais eram feitos depois do regresso baseados nestes elementos (DASTON & GALISSON, 2007).

---

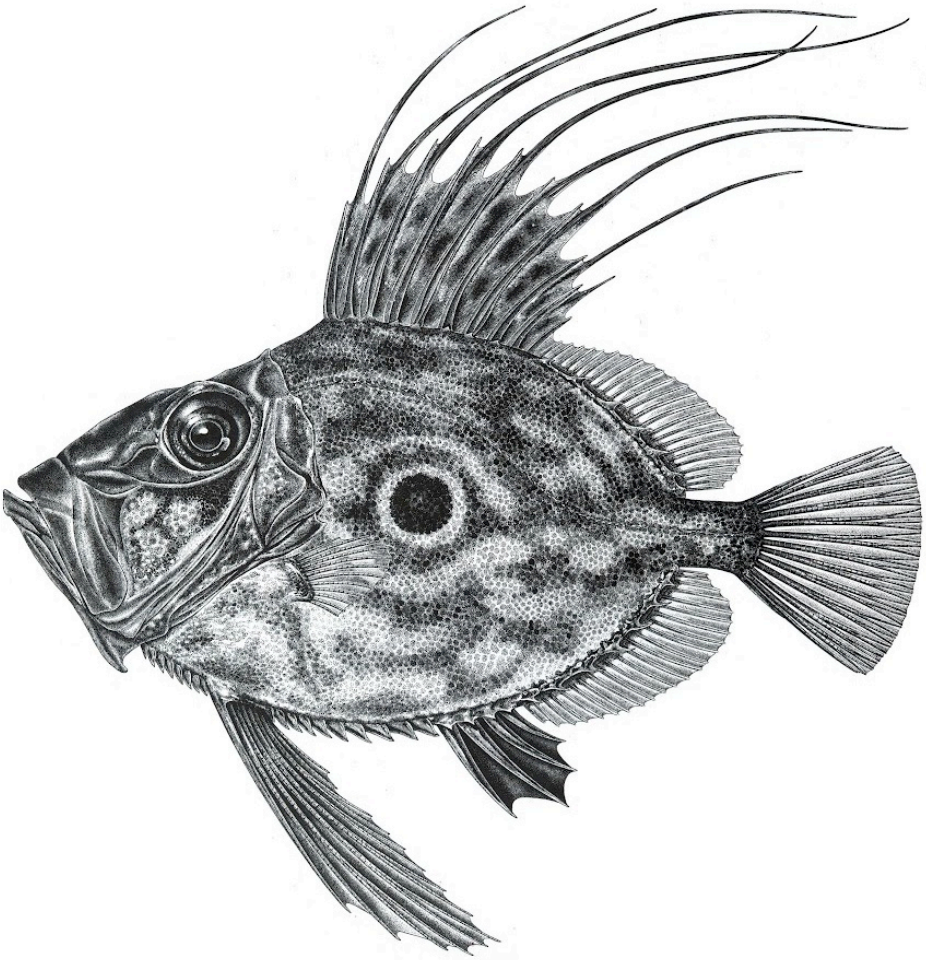
outros menos proeminentes. Desenhar estabelece uma hierarquia natural com base em intenções comunicativas do criador da imagem. (tradução da autora).

O termo "desenhado a partir do natural" era portanto utilizado de forma bastante abrangente, aplicando-se não só a desenhos feitos com base em esboços, mas também desenhos feitos a partir de exemplares ressecados, ou conservados em formol. E ainda a desenhos copiados de livros de modelos e *exemplum* que reproduziam representações reconhecidas como verídicas do espécime em questão. Dada a aparente hipocrisia no uso do termo, temos o impulso de descartar essas imagens como falsas e ilusórias. Mas é importante perceber que para os naturalistas da época a função científica do naturalista era justamente a de aperfeiçoar a natureza:

> "The nature they sought to portray was not always visible to the eye, and almost never to be discovered in the individual specimen. In their opinion, only lax naturalists permitted their artists to draw exactly what they saw. Seeing was an act as much of integrative memory and discernment as of immediate perception; an image was as much an emblem of a whole class of objects as a portrait od any one of them. Seeing – and, above all, drawing – was simultaneously an act of aesthetic appreciation, selection, and accentuation. These images were made to serve the ideal of truth – and often beauty along with truth – not that of objectivity, which did not yet exist" (DASTON & GALISSON, 2007, p.104)[10].

Mesmo com o advento da objetividade, algumas das características deste período se mantem atuais. Embora tenhamos tecnologias que reproduzem de forma fiel qualquer exemplar, o desenho de ilustração científica não perdeu seu lugar, já que essa sua capacidade de representar uma espécie e de fazer sobressair algumas características fundamentas, continua a ser didático e extremamente útil para o entendimento das estruturas. Mantém-se

[10] A natureza que procuravam retratar não era sempre visível a olho nu, e quase nunca a ser descoberta no espécime individual. Em sua opinião, apenas naturalistas lassos permitiam que seus artistas desenhassem exatamente o que viam. Ver era um ato tanto de memória integrativa e discernimento como de percepção imediata; uma imagem era tanto um emblema de toda uma classe de objetos como um retrato de qualquer um deles. Ver – e, acima de tudo, desenhar – era ao mesmo tempo um ato de apreciação estética, seleção e acentuação. Estas imagens eram feitas para servir ao ideal de verdade – e, muitas vezes da beleza em conjunto com a verdade – não o da objetividade, que ainda não existia. (tradução da autora)



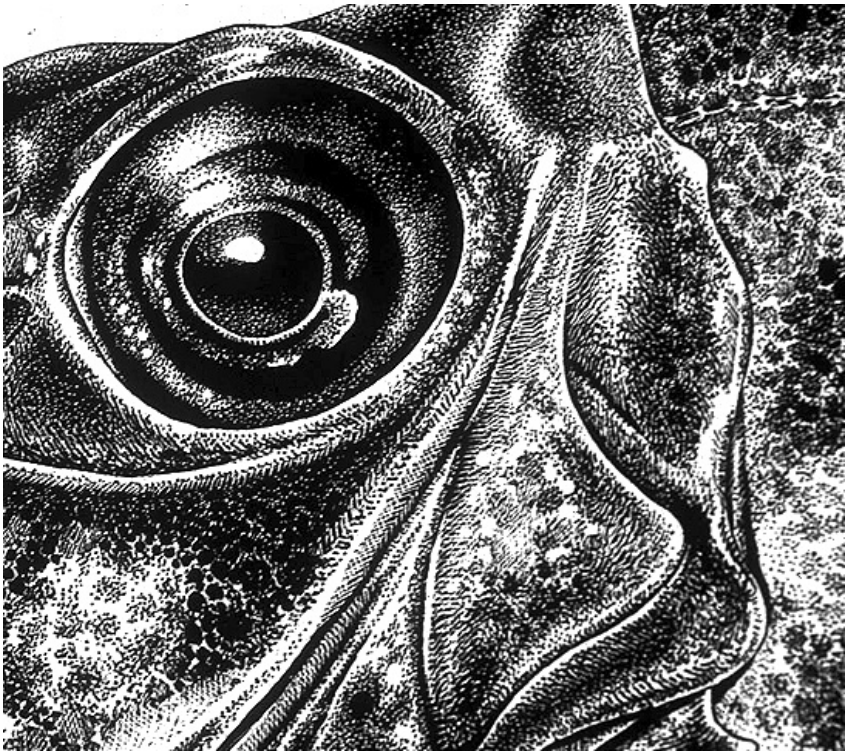


Figura 9
Pedro Salgado
Zeus Faber
tinta-da china sobre
scratchboard
1995

Figura10
detalhe

intacta a ideia da imagem idealizada, já que nenhum espécime é capaz de sozinho representar todas as características da espécie de uma forma padronizada e clara.

Ao abordarmos um exemplo contemporâneo de ilustração científica, vemos que muitos destes preceitos básicos se mantém. O desenho continua a ser uma síntese da espécie como um todo, mas requer, por outro lado, o contato direto com muitos espécimes vivos, ou fotografias detalhadas de espécimes para construir essa imagem ideal. Como podemos ver no trabalho intitulado *Zeus Faber* (fig. 9 e 10) do ilustrador e biólogo português Pedro Salgado (1960-), o desenho mantém muitas das características que se consagraram no meio gráfico. O ponteado e a trama permitem à imagem, quando reduzida de seu tamanho original, apresentar um sombreamento muito semelhante ao natural e ao mesmo tempo enfatizar claramente cada detalhe que caracteriza a espécie. O fato de ser monocromático reduz as interferências e permite um detalhamento preciso e específico de cada aspecto. Aqui as escamas são representadas uma a uma, permitindo uma catalogação bastante precisa do animal.

A criatura que permeia esse trabalho foge das componentes habituais representativas da ilustração científica. A criatura é justamente o oposto destas premissas. Cada desenho representa uma possibilidade da criatura, mas nenhum a contém por completo, é o oposto da síntese, onde uma ilustração é capaz de representar uma espécie. A criatura se torna cada vez mais expansiva e complexa. O movimento é contrário ao dos pressupostos ilustrativos. Os desenhos corrompem a componente imitativa e figurativa da imagem, sendo feitos, não de fora pra dentro a partir da observação, mas de dentro pra fora partindo de desenvolvimento das características abstratas inseridas pela mancha. O processo de criação inicia-se com a mancha, para depois desenvolver-se com a trama e com o ponteado, e se expande ainda mais no contágio onde áreas de desenho passam a se comunicar e o desenho é capaz de expandir os limites da página.

Mancha

A mancha representa a ausência máxima de controle no trabalho. Ela é feita no primeiro momento de criação da imagem para garantir que a criatura cresça a partir de uma forma abstrata. As manchas geram áreas negras, de grande profundidade, e é nesses abismos cavernosos que a criatura se aloja e espera. Dois processos foram utilizados para gerar essas áreas de mancha, uma utilizando técnicas de aguada e aplicando a tinta-da-china diretamente sobre a folha e outra já no campo da gravura utilizando processos de *água-tinta* [11].

O primeiro tipo de mancha, é a mancha vertida de nanquim, ou tinta-da-china, aplicada diretamente sobre o papel. Essa mancha nasce de um derramamento direto de nanquim sobre a página, para a criação de manchas maiores, ou com o auxilio de um pincel para manchas menores. O pincel é uma forma de controlar a quantidade de tinta que será derramada. Pode em alguns casos auxiliar a direcionar gotas de tinta-da-china em uma direção ou outra. O papel pode ser manipulado de forma a fazer crescer a mancha para um dos lados, virando levemente sua superfície e deixando escorrer a tinta. Um exemplo vemos abaixo no canto direito. Soprando conseguem-se algumas linhas que crescem da mancha inicial, são bastante imprevisíveis e muitas vezes geram pequenos respingos de tinta. O que pode ser visto claramente no pequeno detalhe reproduzido no canto inferior esquerdo.





[11] Ver "Técnica da Água-tinta" In: JORGE, 1986, página 76.

A segunda forma de mancha foi feita nas matrizes. Utilizando o processo denominado Lavis a ácido[12], ou *spit-bite*, as manchas eram feitas com ataque direto do ácido sobre a base de água-tinta. Uma gama extensa de tonalidades é possível com essa técnica, variando de acordo com o tempo de mordedura e a força do ácido utilizado. A forma de aplicação é exatamente a mesma que é usada com o nanquim, com a diferença de que podem se criar tonalidades bastante diferentes. Um ácido fraco, ou um ácido aplicado por um curto período de tempo gera manchas suaves, e só ácidos fortes e muito tempo de mordedura geram manchas negras.



Como podemos ver acima, esse método gera manchas bastante diferentes das feitas em tinta-da-china, já que possuem a retícula típica das águas-tintas, dando um aspecto desfocado à mancha, e possuem tonalidades intermediárias de cinzento aveludado, e transparências, que no caso da aplicação do nanquim puro são impossíveis.

Outra forma de gerar manchas na matriz é a água-tinta de açúcar[13] ou *sugar lift*, uma técnica que consiste na pintura da matriz com uma solução açucarada antes da aplicação do verniz. Quando colocada em água quente o açúcar desfaz-se e abre o verniz, deixando as áreas livres para a ação do ácido. Esse processo gera manchas menores, como pequenos respingos irregulares.

---

[12] Ver "Lavis a ácido" In: JORGE, 1986, página 79.
[13] Ver "Água-tinta de açúcar" In: JORGE, 1986, página 78.

Os dois tipos de manchas são também utilizados em conjunto, nos casos em que sobre a impressão da matriz criam-se manchas de nanquim. A combinação permite tirar proveito dos dois tipos de resultado e ter áreas de um preto mais plano, como é o caso do nanquim, sem perder as possibilidades de tonalidade da água-tinta.

Esse momento é de certa forma o momento crucial do processo de construção da imagem, pois são essas manchas que conduzem o desenho. Nessa etapa o desenho se faz praticamente sozinho. Tanto o nanquim puro derramado sobre o papel, quanto manchas sobre as matrizes criam um substrato inicial para o desenho. São as imagens sugeridas pelas manchas que desenvolvem-se para mostrar uma das facetas da criatura. Elas geram o contraste máximo com papel: definem as áreas que terão maior concentração de negro. A partir da mancha as técnicas vão se tornando cada vez mais delicadas até desmancharem-se completamente no branco do papel.

A potencialidade das manchas instigarem a imaginação já era enfatizada por Leonardo da Vinci, que dava muita importância para o encontro com manchas acidentais, como paredes manchadas, para darem origem a formas a serem desenvolvidas.[14]

O Artista Alexander Cozens, posteriormente desenvolve o que veio por se chamar método Cozens, que segundo o artista eram uma melhoria do método de Leonardo, já que agora as manchas podiam ser criadas pelo artista e não precisavam ser encontradas em paredes velhas (PETHERBRIDGE, 2011). O método em questão, baseia-se em uma "operação estranha de imitação do acaso", onde a mancha é criada pelo artista para iniciar o fluxo de criatividade. É reproduzir o achado à que se refere Leonardo de forma proposital. Desta forma o método é um equilíbrio entre o "acidente e o excesso de intensão" (LEBENSZTEJN, 1990). Ou seja por um lado ao utilizar o método pretendemos criar um inicio acidental para o desenho, e por outro já temos um olhar preparado para encontrar na mancha o que queremos, no caso de Cozens, a paisagem, no caso deste trabalho, o monstro.

[14] Ver *La double origine de la Tache: l'autorité de Léonard* In: LEBENSZTEJN, 1990.

As estratégias de desenho envolvem certas táticas comuns, o estímulo procurado em manchas é recorrente. Esses processos são capazes de ter tanto função simbólica como prática, contribuindo para uma retórica de espontaneidade artificial (PETHERBRIDGE, 2011).

A mancha sugestiona formas de maneira semelhante às nuvens. Quanto mais abstrata é a mancha, mais potencialidades criativas ela permite. Parece existir uma proporção inversa entre finalização e potencialidade. Ou seja, quanto menos informação for contida no desenho parece mais prolixo o resultado final. E quanto mais solucionado o desenho menos possibilidades são abertas de relação entre espectador-obra. Mas é apenas com a experiência do desenho que essas distinções tornam-se claras.

A ideia de que a imagem menos trabalhada acaba por conter em si mais potência e mais relação com o real já está presente no pensamento de René Descartes quando nos fala sobre óptica. Ele percebe a capacidade da mancha gravada para sugerir as imagens mais diversas e ressalta que é comum uma imagem representar melhor um objeto ao não parecer-se demasiado com ele:

> "It is enough that the image resembles its object in a few respects. Indeed the perfection of an image often depends on its not resembling its object as much as it might. You can see this in the case of engravings: consisting simply of a little ink placed here and there on a piece of paper, they represent to us forests, towns, people, and even battles and storms; and although they make us think of countless different qualities in these objects, it is only in respect of shape that there is any real resemblance. […] Thus it often happens that in order to be more perfect as an image and to represent an object better, an engraving ought not to resemble it" (DESCARTES, 1988, p.62)[15].

[15] É o suficiente que a imagem se assemelhe a seu objeto em alguns aspectos. Na verdade, a perfeição de uma imagem frequentemente depende de não parecer-se com seu objeto tanto quanto poderia. Isso pode ser visto no caso de gravuras: consistindo simplesmente de um pouco de tinta inpressos aqui e ali em uma folha de papel, eles representam para nós florestas, cidades, pessoas, e até mesmo batalhas e tempestades; e embora eles nos façam pensar em inúmeras qualidades diferentes nesses objetos, é apenas em relação a forma que há qualquer semelhança real. [...] Assim, acontece muitas vezes que, a fim de ser mais perfeita como imagem, e para representar melhor um objeto, uma gravura não deve assemelhar-se a ele. (tradução da autora)

A relação que se estabelece entre imagem e representação, portanto, é um pouco contrária ao que se esperaria. A imagem é capaz de descrever melhor o mundo através das manchas e de sugestões menos claras do que através de precisão extrema.

Vemos claramente essa oposição nos desenhos que retratam a criatura. Ela só aparece se deixada completamente à vontade, quanto mais se interfere no desenho com direcionamentos, menos dela parece estar presente. Podemos metaforicamente considerar que o processo é semelhante à tentativa de aproximação ou domesticação de um animal selvagem: quando o animal sente que não tem escolha ou que está a ser ameaçado ele foge ou se torna agressivo. Ao passo que, quando se deixa o animal vir à seu próprio tempo, aguçando sua curiosidade, ele surpreende aparecendo onde menos se espera. Se trata, portanto, de um processo de deixar de querer aprisionar, classificar, dissecar o monstro, como a grande maioria das imagens históricas parece sugerir, mas de dar-lhe um espaço que possa habitar o espaço do papel da forma como achar conveniente. Ao longo do tempo a criatura mostra cada vez mais seu caráter informe, paradoxalmente quanto mais ela é desenhada mais ela desaparece, quanto mais familiar ela parece se tornar menos pode ser dito sobre o que ela é.

Trama

Nos desenhos da criatura, após as manchas serem feitas no papel as tramas preenchem espaços e potencializam formas que já se encontram presentes nas manchas. Temos de criar uma clara oposição em relação às "redes de racionalidade", aqui a trama não é planejada e matematicamente definida. Ela se deixa levar pelas formas que as manchas criam no papel. Sendo um exercício criativo de diálogo com a mancha. Criam um novo elemento na página que dialoga tanto com as manchas escuras como com os espaços em branco do papel. Utilizando a linha em densidades e direcionamentos diferentes é possível criar ideias vagas de volumes, como ninhos, que podem ser habitados espontaneamente pela criatura. Feitas de

forma rápida sobre o papel, as linhas capturam imagens de forma quase inconsciente, como chamas[16] elas são mutáveis e fugidias, e sugerem formas em seus movimentos sinuosos.

As linhas são desenhadas diretamente sobre a folha utilizando aparos de várias espessuras de ponta ou canetas de tinta-da-china, em alguns momentos também um pincel fino. As linhas feitas com aparo e pincel são foscas e possuem um negro mais fechado e as linhas feitas à caneta trazem brilho e reflexo, sendo possível a sobreposição desta sobre a outra e a criação de desenhos que só aparecem pelo reflexo.

As linhas podem também ser desenhadas sobre a matriz que é posteriormente impressa sobre a folha. Para fazê-las foram utilizados dois processos: *ponta seca*[17], técnica onde uma ponta metálica risca diretamente a superfície da matriz; e *água-forte*[18], onde verniz é aplicado sobre a chapa e a ponta abre o verniz para a ação do ácido sobre as linhas. Essas linhas também possuem qualidades bastante diferentes, na ponta seca existe uma resistência maior da matriz, já que as linhas são feitas diretamente no metal. É uma técnica de maior precisão, mas de mais dificuldade de controle, já que a mão aplica força para romper a resistência e ao mesmo tempo tem que manter o controle para executar os detalhes. Permite também uma maior variação na espessura e profundidade das linhas. A ponta seca é mais fluída, sendo possível desenhar no verniz com praticamente a mesma resistência que no desenho sobre papel. Produz bordas recortadas devido à corrosão do ácido nas laterais da linha (LAMBERT, 1987). São linhas de mais fácil execução mas de menos capacidade expressiva, tanto que figuraram por muito tempo, nos tratados de gravura, técnicas específicas para imitar o ataque direto utilizando a água-forte.

Cada desenho possui combinações diferentes dessas formas de linha. Em alguns casos todas são utilizadas num mesmo desenho, criando interações entre suas especificidades. Entre o brilho e a opacidade, entre a linha impressa e a linha desenhada, entre a ação do ácido e o

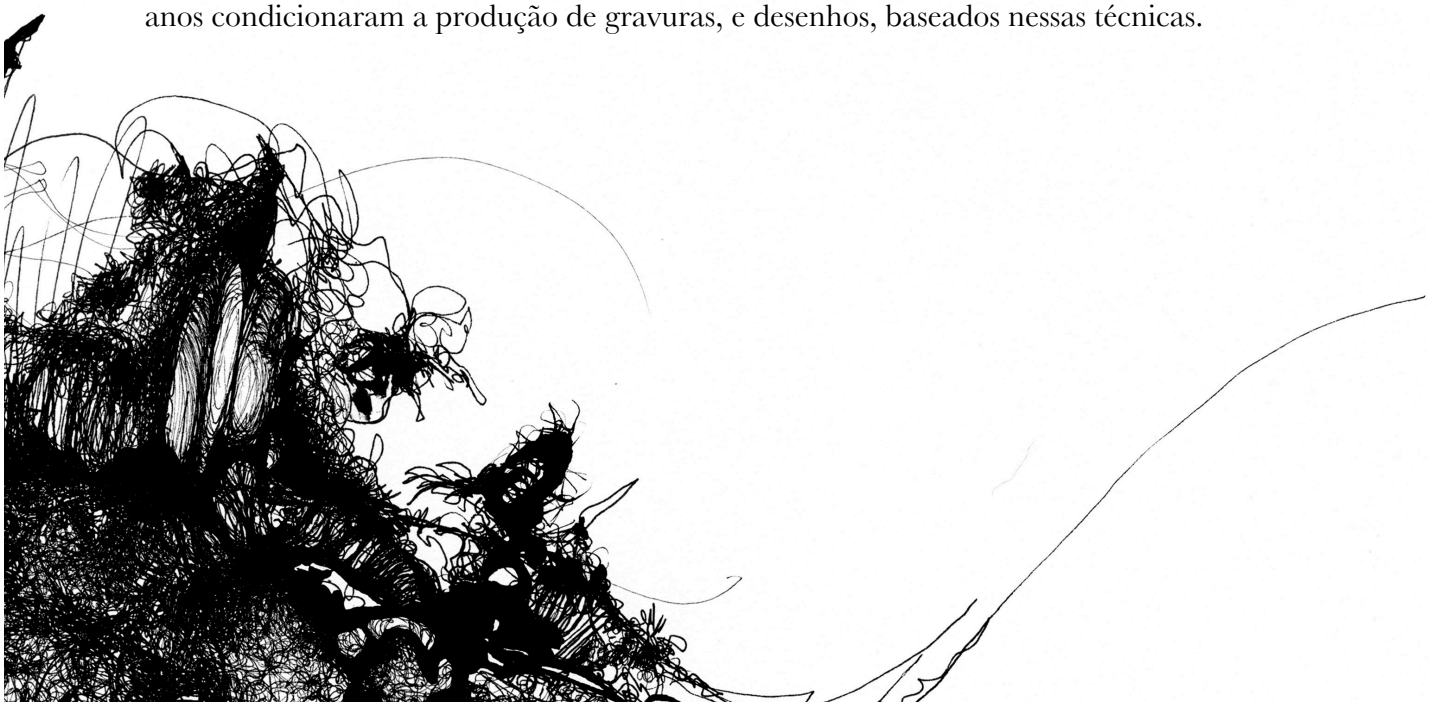
---

[16] A metáfora do fogo é muito frequentemente utilizada, ao longo da historia da arte para falar de esboços rápidos e criativos, ver capítulo *Metaphors of Spirit, Fire and Speed* In: PETHERBRIDGE, 2011.
[17] Ver "Técnica da Ponta Seca" In: JORGE, 1986, página 54.
[18] Ver "Técnica da Água-forte" In: JORGE, 1986, página 68.

ataque direto. Em outros casos apenas um tipo, e em alguns desenhos a linha não é utilizada de todo.

O processo de desenho das tramas possui um aspecto improvisado, não são feitos estudos prévios ou planeamentos sobre como será o desenho final. Nisso difere completamente de trabalhos clássicos onde as tramas são estudadas e pré-definidas de forma extremamente precisa para dar conta das superfícies e volumes desejados. O tipo de trama utilizado aqui se assemelha mais ao esboço ou ao *doodle. Doodle* é um nome atribuído na língua inglesa a rabiscos feitos de forma distraída, é o tipo de desenho feito para matar tempo, ou quando estamos a fazer outra coisa. Geralmente bastante repetitivos e sem planeamento os *doodles* são uma forma de criar composições relativamente aleatórias. O detalhe de criatura abaixo nos mostra como a trama se compõe em relação às manchas (áreas completamente negras), e como criam extensões e possibilidades de formas.

Embora a linha seja associada muitas vezes com o contorno de um desenho é importante diferenciar que a trama é um conjunto de linhas utilizado para preenchimento, sua função não é a de definir limites concretos mas a de criar volumes. O aspecto da trama se manteve por muitos anos como uma limitação do meio gráfico, uma verdadeira tirania. As criaturas tomam outra direção, procurando romper com as teias racionais que por tantos anos condicionaram a produção de gravuras, e desenhos, baseados nessas técnicas.



Ponteado

O ponteado, ou *stippling*, embora possa ser entendido também como uma forma de trama já que possui a mesma função histórica de criar volumes e gradações no campo da gravura, é aqui separado em outra categoria por ter características estéticas diferentes e alguns aspectos a serem ressaltados no contexto da criatura. Diferente da trama, o ponto não possui a forte relação com a linha, acaba, devido a isso, por não remeter tão fortemente à ideia de contorno. A técnica surge justamente como uma resposta ao *sfumato* da pintura, como uma forma de traduzir as suas características para o campo da gravura e ainda assim manter a capacidade de reprodução. Acima vemos um exemplo do pontado feito em água-forte.

Associada ao maior grau de precisão, a reticula é ainda a forma que utilizamos para decompor a imagem, inclusive no campo digital. E é uma técnica bastante difundida, como vimos, no campo da ilustração científica.

O desenho adquire, através do ponteado, a capacidade de desaparecer ou surgir do papel. Como pudemos ver nos primeiros desenhos (figuras 1,2 e 3) baseados nos relatos de Borges, foi através do ponteado aplicado sem contornos definidos, que a ideia do informe pela primeira vez se mostra no desenho. Os pontos permitem a criação de tramas aéreas, dão a sugestão de formas que estão a ser materializadas. O fato de poderem desmanchar-se até a menor densidade possível de pontos dá à criatura um aspecto permeável, de algo que se encontra ainda em aberto, em fase de criação.

De certa forma o ponteado desfaz o desenho, é como se a criatura estivesse a desaparecer para dentro do papel, ou a surgir do papel. Permite da mesma forma que partes da criatura sejam invisíveis ou muito etéreas. Contribuindo para suas características evasivas.

Contágio

A etapa seguinte está ligada a uma criação de sentido entre áreas que são trabalhadas com manchas, tramas e pontos de forma independente e bastante abstrata. Geram-se pequenas áreas de potência, geralmente distantes umas das outras. São áreas de maior densidade, áreas de acúmulo de desenho. A partir do momento em que essas áreas estão potencializadas e sugestivas é que surge a etapa de ligação entre elas, muitas vezes possibilitando arranjos muito mais elaborados e inesperados. O que acontece é um contágio entre uma área e outra, muitas vezes expandindo para outras páginas e interferindo em outras composições.

No caso da gravura, chapas abstratas substituem essas áreas de depósito, são impressas na página, e, em seguida, através do nanquim criam-se formas de arranjo que possibilitem a coexistência das partes aparentemente desconexas. Depois de conseguir uma boa impressão, inicia um processo de desenho que expande e interage com ela. A gravura impressa em uma área da folha acaba por funcionar do mesmo modo que as concentrações iniciais de desenho, ambos criam áreas sugestivas que abrem espaço para o aparecimento de criaturas.

Devido ao seu caráter reprodutível a matriz pode ser aproveitada de diversas formas em outas páginas. Apenas modificando sua posição na folha ela possibilita novos arranjos. Pode ser reimpressa de forma parcial, ser sobreposta a outras matrizes, ou ainda retrabalhada para gerar novos desenhos, cada vez mais densos. Desta forma a matriz acaba por perder um pouco seu carácter de reprodutibilidade no sentido de cópias idênticas, já que as matrizes podem ser impressas muitas vezes mas o resultado é sempre diverso devido à interferência e sobreposição do desenho. Apesar disso, suas características reprodutivas foram fundamentais, já que permitiram um carácter modular a uma área do desenho, que pode ser sobreposta e reelaborada em cada nova impressão.

Embora o meio teórico relacionado ao campo gravura seja em geral bastante preocupado com as questões técnicas específicas da gravura o que interessou nesta pesquisa não foi um levantamento de questões técnicas mas sim experimentações na área que

potencializassem a temática das criaturas. Surge um diálogo entre essas duas materialidades, a natureza bastante plana do desenho e os sulcos e relevos da gravura dentro de uma mesma folha de papel. O intuito era chegar a uma produção que fizesse sentido não como desenho ou gravura mas como monstro, o que quer dizer que as preocupações aqui não estavam restritas a um campo específico mas no resultado que poderia ser criado independente da técnica em uso.

Devido ao sulco que a matriz gera na folha, temos uma ênfase numa área do desenho, a matriz possui uma margem a ser transposta e joga com a irregularidade do desenho. É como uma página dentro de outra. Nesse aspecto a matriz é uma espécie de metalinguagem visual que parece prever o recorte da página. Uma dupla narrativa que se relaciona fortemente com o carácter de expansão e contágio do trabalho, já que a fronteira causada pela matriz assim como a margem do papel são ambientes que propiciam e parecem pedir a ruptura.

Essa ruptura da margem do papel é a última das etapas da construção do desenho. A expansão acontece de forma acidental, a criatura parece pedir mais espaço. Isso possibilita novas relações entre os desenhos, já que agora a criatura não está mais presa à página mas se liberta para o espaço exterior. A criatura se torna assim uma verdadeira quimera já que pode ser combinada de formas diferentes, intensificando ainda mais suas características metamórficas. Aumenta assim a possibilidade de encontro individual com a criatura-monstro, a relação intima de cada um com a página, podendo rearranjá-las de acordo com seus interesses e ver o monstro que decidir se mostrar. É apenas nesta etapa que a procura pela criatura começa, a página tem que ser virada e repensada muitas vezes até que alguma forma sugestiva se mostre, o que se assemelha um pouco ao processo de encontrar formas nas nuvens.

Os desenhos são releituras constantes das metamorfoses da criatura, que assumem assim como ela, um caráter transitório. Em cada desenho da série vemos múltiplos aspectos

misturados, em alguns casos de forma mais confusa e em outras de forma mais clara, mas sempre mantendo a característica de contágio entre os desenhos.

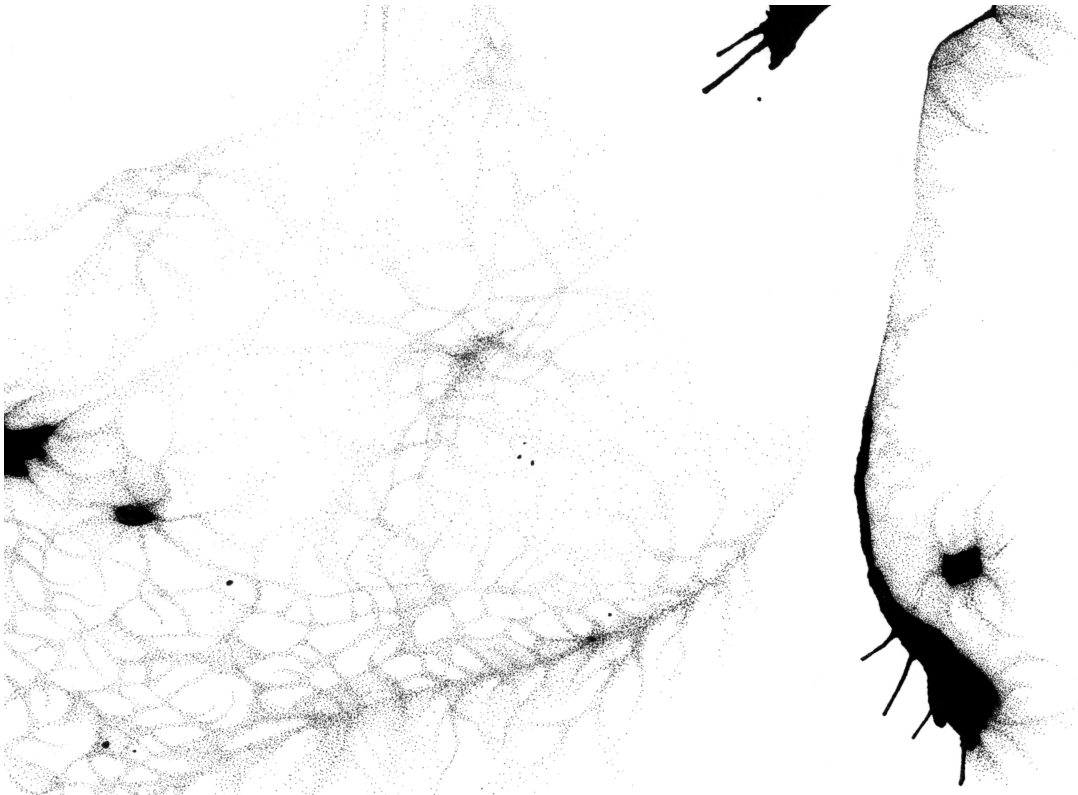
A criatura trás em si uma grande liberdade de representação, o próprio gênero monstruoso do qual faz parte já permite uma gama imensa de possibilidades. Embora existam alguns monstros com formas fixas e consagradas, como por exemplo o unicórnio, o centauro e o dragão, abundantemente documentados em bestiários medievais, que se mantiveram presentes no imaginário contemporâneo.

Existe uma característica intrínseca aos monstros que está presente em qualquer exemplar, mesmo os mais consagrados, que está ligada diretamente à essa corrupção das regras da natureza. A ideia de monstro *per se*, se pensarmos em suas origens, é de uma criatura que foge à norma. É capaz de libertar-nos de leis científicas em relação à forma, para uma criação imaginativa, onde não existe propriamente um certo ou errado. Simbolicamente o monstro pode ser entendido como o oposto completo aos pressupostos do pensamento racional. (WILLIAMS,1996)

Os monstros têm uma capacidade inesgotável de rearranjos formais de partes ou características que não pertencem a um mesmo animal, como no caso das quimeras que reúnem em um único corpo uma multiplicidade de animais. São também capazes de representar conceitos absurdos, como unir características opostas, logicamente impossíveis. Capazes de metamorfoses inesgotáveis, são difíceis de descrever de uma forma concreta. O que podemos inferir destas características é a flexibilidade da região fronteiriça de criatura monstruosa.

Sua fronteira parece ser construída de uma membrana semipermeável, e, como esta, está sempre aberta a incorporar novos elementos, e eliminar outros. Essa característica fluida da criatura monstruosa faz com que possa ser utilizada como uma metáfora ao próprio desconhecido, tanto em seu aspecto exterior quanto em seu aspecto interior. A criatura explorada aqui através de desenhos e gravuras exemplifica essa multiplicidade e por ser impossível de representar em sua complexidade se aproxima muito do que Bataille

denominou o *informe*. A criatura não permite classificações precisas já que está em constante mutação. Existe nela uma possibilidade infinita de transformação, de contágio, de abertura. O desenho é uma forma de dialogar com esta, que é absolutamente outra, uma criatura que não pode ser compreendida ou alcançada.



3. Monstro: o vislumbrar do invisível

"In such a fantastic universe the monster does not get the last word despite his ability to endure through the centuries; the monster is a flash of light, as fugitive as it is fulgurant, to which respond a myriad of other flashes in a storm of lightning that has no end, just as it has no beginning."

Claude Kappler - *Monstres, démons, et merveilles à la fin du moyen age*

Falar do monstro é adentrar um campo extenso, uma tarefa difícil, por se tratar de algo tão recorrente e amplamente discutido. O monstro esteve presente em praticamente todos os períodos e culturas, acompanhando nosso desenvolvimento. Apenas a sua forma de se fazer presente é que se modificou ao longo do tempo. Desde as primeiras gêneses e cosmogonias até o dia de hoje, o monstro se adaptou ao mundo, inclusive ao mundo contemporâneo, e nunca deixou de existir em nosso imaginário. O que pode ser dito é que essas criaturas sempre foram uma metáfora ao que transcende o conhecimento e olhar humano. Inicialmente ligados aos deuses, os monstros eram muitas vezes associados a determinados acontecimentos naturais como tempestades ou erupções. Os próprios deuses em muitas culturas assumiam uma face monstruosa (WILLIAMS, 1996).

Embora a história do monstro seja fascinante e rica, seria impossível englobar todas as suas manifestações. Um dos períodos de maior presença do monstro foi durante o período denominado Idade Média. Neste momento o monstro era de fundamental importância para a forma de ver o mundo. É um período áureo para as criaturas fantásticas, elas abundavam em nichos arquitectónicos, em bestiários ilustrados nos monastérios e na crença popular. O período de ouro se estende até a era moderna, onde, com o fortalecimento do pensamento científico empírico, põe em cheque a existência destas criaturas monstruosas. Esse período onde o monstro habita o mundo de forma concreta e simbólica se estende do século V ao século XVIII.

O monstro tem simbolicamente uma relação forte com o mal. Principalmente no contexto bíblico, a beleza estava associada a uma alma virtuosa e a feiura a uma alma pecadora. A metáfora do santo/herói que prevalece sobre as trevas, vencendo criaturas terríveis, é bastante recorrente. Essa metáfora era pensada como uma luta simbólica interna, onde temos sempre que dominar nosso lado mau e aniquilá-lo:

> "En la tradición bíblica, el Monstruo simboliza las fuerzas irracionales, posee las características de lo infame, lo caótico, lo tenebroso, lo abisal. El Monstruo aparece como algo desordenado, desmedido, evoca el periodo anterior a la creación del mundo. Asimismo, cada hombre entraña su proprio monstruo con el cual debe constantemente luchar. El monstruo siembra el terror allí donde aparece" (CORTÉS, 1997, p.24)[19].

Esse lado que Cortés ressalta é fundamental para o entendimento daquilo que o monstro simboliza. Mas sua associação com o mal não é sua única função simbólica. O monstro também se aproxima de conceitos como caos, abismo, desconhecido e principalmente com a irracionalidade. Neste sentido acaba por ter uma relação com aquilo que está além da percepção humana, e desta forma acaba por se aproximar, de forma paradoxal, da ideia de Deus. Sendo seu absoluto oposto e ao mesmo tempo um dos poucos símbolos que nos permite vislumbrar uma ideia tão incompreensível.

[19] Na tradição bíblica, o Monstro simboliza as forças irracionais, possui as características do infame, do caótico, do sombrio, do abissal. O monstro aparece como algo desordenado, excessivo, evoca o período anterior à criação do mundo. Além disso, cada homem carrega o seu próprio monstro, com o qual deve constantemente lutar. O monstro semeia o terror onde quer que apareça.(tradução da autora)

Uma das correntes teológicas medievais, a Teologia Apofática ou Via Negativa, tem o monstro como um de seus símbolos centrais. Herdeira do pensamento de Pseudo-Dionísino, teve bastante importância ao longo do período medieval, principalmente depois do século VIII. O monstro representa dentro dessa corrente um paradoxo que permite à mente humana transpor as fronteiras do pensamento racional.

Apesar de terem se passado séculos desde que o monstro foi entendido como uma figura real e existente, ele se mostrou capaz de adaptação e se mantém como algo recorrente no imaginário atual. Principalmente dentro do campo ficcional, o monstro se propaga de forma assombrosa e continua com algumas das funções que teve anteriormente. Ele acaba por estar entrelaçado à própria problemática da ficção.

Perceber a relação do monstro com a ficção é algo que nos auxilia a entender seu aparecimento e função simbólica no mundo contemporâneo, já bastante incrédulo em relação a incríveis monstros em terras desconhecidas e distantes. A ficção é uma palavra que muitas vezes se desenvolve para uma definição negativa, podendo ser associada com palavras como farsa, mentira ou ilusão. Muitos desses aspectos são inclusive utilizados para o fortalecimento do envolvimento ficcional, como, por exemplo, no caso de novas tecnologias que permitem cada vez mais a imersão no ambiente imaginado. Como nos demonstra Schaeffer, o autor de *Why Fiction*: "…the human species seems to be the only one to have developed an aptitude to produce and to consume fictions in the canonical sense of the term, that is fictional *representations*"(SCHAEFFER, 2012, p.xvi)[20].

O autor aborda a importância da função da ficção como um elemento fundamental para o desenvolvimento do pensamento humano. E critica o forte movimento antimimético atual ainda baseado nas palavras Platão. A primeira crítica à mimesis apresentada por Platão em *A República* é mais amena, e diz respeito ao objeto à ser imitado. Platão já demonstra conhecer bem o aspecto modelador das atividades miméticas, pois acredita que se forem

[20]...a espécie humana parece ser a única a desenvolver uma aptitude para produzir e consumir ficções no sentido canônico do termo, isto é, *representações* ficcionais. (tradução da autora)

aplicadas às atitudes corretas, podem ser utilizadas como exemplo para o aprendizado de boas posturas. O que ele critica é a imitação e representação de maus exemplos por parte de atores que podem levar um grande público a corromper-se (PLATÃO, 1979). O que Schaeffer aponta como estranho nesta primeira critica de Platão, é por um lado uma grande permissividade com o uso da mimesis quando utilizada para a criação de crianças de acordo com suas crenças politicas. E por outro lado crítica ferrenha à prática da mimesis em qualquer outro contexto (SCHAEFFER, 2010). Ou seja, Platão parece neste primeiro momento ter uma visão de que a mimesis pode, e deve, ser permitida se utilizada para reproduzir comportamentos corretos. Em um segundo momento Platão critica o próprio ato da mimesis de forma muito menos permissiva. Entendendo a mimesis como uma farsa e um distanciamento da verdade e do real. A conhecida alegoria das sombras na caverna (PLATÃO, 1979).

As teorias antimiméticas atuais acabam por basear-se nestes mesmos preceitos básicos. Vemos que esse pensamento se mantém forte apesar do tempo e que muitas criticas feitas no campo das artes passam ainda por questões que abordam a mimesis como a grande vilã. Essas questões estão intrinsecamente ligadas à problemática da ficção já que o processo ficcional é em si uma mimesis, uma espécie de mentira que nos leva para longe do mundo racional e nos abre novas possibilidades.

O autor representa a ficção como um monstro sempre recorrente na história da humanidade, um lobo mau, que sempre retorna com uma nova máscara mas que segue sendo sempre o mesmo. O medo associado à ficção está embasado em uma forte desconfiança, um medo de ser enganado. A ficção tem a capacidade de nos inserir de tal modo em seu mundo que nosso corpo reage a ela como se fosse real. É natural que exista uma forte desconfiança, já que ela é capaz de enganar a razão, ou seja, mesmo sabendo racionalmente que se trata de uma "farsa", somos capazes de viver o mundo ficcional como se fosse real, sofrendo e admirando seus personagens como se fizessem parte de nosso mundo (SCHAEFFER, 2010).

Como algo capaz de ultrapassar a racionalidade pura, a ficção, se aproxima daquilo que está além, ou seja, pode funcionar como o paradoxo do monstro que nos permite ver aquilo que não pode ser compreendido pela razão. Bataille em *A Experiencia Interior* fala-nos da necessidade da dramatização:

> "Se não soubessemos dramatizar, não poderíamos sair de nós mesmos. Viveríamos isolados e achatados. Mas uma espécie de ruptura – na angústia – nos deixa à beira do pranto: então nos perdemos, esquecêmo-nos e comunicamos com um além inapreensível" (BATAILLE,1992, p.19).

A dramatização é, portanto, de fundamental importância para uma experiencia que ultrapasse as fronteiras do racional. A experiencia interior de Bataille é monstruosa e terrível, e está relacionada a uma falha no discurso, já que essa experiencia é indescritível por palavras. O autor ressalta que "subsiste em nós uma parte muda, furtada, inapreensível. Na região das palavras, do discurso, esta parte é ignorada. Por isso ela geralmente nos escapa" (BATAILLE, 1992, p.22). Essa parte provoca em nós um vazio, uma espécie de monstro interior amedrontador por ser de certa forma o próprio desconhecido.

> "Mas este vazio afrontado é a nudez que ele esposa – ENQUANTO MONSTRO – , assumindo superficialmente este pecado. O homem não é mais, como o animal, o brinquedo do nada, mas o nada é ele próprio o seu brinquedo – aí ele se estraga, mas clareia a escuridão com seu *riso*, que ele só atinge *inebriado* pelo próprio vazio que o mata"(BATAILLE, 1992, p.98).

O monstro parece representar toda a dualidade entre medo e fascínio pelo absolutamente outro, pelo desconhecido. Ele inspira desconfiança, assim como a ficção, e ao mesmo tempo acende a curiosidade típica da condição humana. Além do mais, gera uma possibilidade de libertação da mente em relação à realidade palpável. Permite uma não-forma, algo capaz de por em cheque as próprias fronteiras entre realidade e ficção, entre conhecido e desconhecido. O monstro elimina definições pré-concebidas, ele se despe da "beca matemática"[21] tanto criticada por Bataille e se torna realmente informe.

---

[21] O termo "beca matemática" se refere ao termo usado por Bataille para criticar/descrever a filosofia, para ele a filosofia como um todo tem como objetivo fornecer uma "beca matemática" (*redingote*) a tudo que existe. (ver página 65)

Nesse aspecto Bataille parece se aproximar da Via Negativa. Essa conversa, talvez bastante inusitada, entre o *informe* de Bataille, unido ao *neutro* de Blanchot, e o discurso disforme medieval presente na teoria negativa de Pseudo-Dionísio, parte de relações que surgiram durante a pesquisa, e que se mostraram relevantes em relação ao processo artístico e suas indagações filosóficas. Meus desenhos apontam para esse diálogo que poderá trazer paradoxos e abrir novos caminhos.

3.1 Monstro Paradoxo

O monstro, ou monstruoso, pode ser diretamente relacionado com o que Williams denomina o discurso deformado ou disforme, em seu livro *Deformed Discourse: The Function of the Monster in Medieval Thought and Literature*, cujas bases conceituais se encontram na tradição filosófica da negação, expressas no período medieval pela Teologia Negativa Dionisíaca. Essa base teórica é de principal importância dentro das teorias de simbolismo e representação no Neoplatonismo Cristão, que dão especial valor ao grotesco e ao monstruoso. A via negativa teve maior importância no período compreendido entre o século VIII e o século XIV, conforme nos indica Williams (1996).

A Teologia Negativa ou Apofática foi desenvolvida por Pseudo-Dionísio, o Areopagita. O nome Pseudo-Dionísio surgiu do fato do autor apresentar-se como Dionísio, o Ateniense, membro do Areópago, em referência ao primeiro discípulo de Paulo de Tarso no século I. O nome Pseudo-Dionísio foi-lhe atribuído depois da confirmação que seus textos não poderiam ser anteriores ao século V. Sua teoria tem como principal fundamento o entendimento através da negação. Em termos teológicos visa explicar Deus por aquilo que ele não é, surge da impossibilidade de definir o conceito de Deus já que ele ultrapassa o entendimento e compreensão possíveis para o ser humano.

O entendimento dos conceitos do *Corpus Areopagiticum* de Pseudo-Diónisio é de fundamental importância para o entendimento da função semântica e potencialidade de desvio do monstro, já que, como poderemos ver em Williams, muitas vezes a ideia de Deus se

aproxima, de forma inesperada, da ideia de monstro. Um dos conceitos chave da obra está no entendimento do monstruoso como uma deformação necessária para o entendimento humano (WILLIAMS,1996), ou seja, algo que permite uma nova forma de elaborar a realidade. De acordo com a tradição negativa de Pseudo-Dionísio, todos os monstros são negações, capazes de elevar a mente humana a um nível mais elevado de percepção do real.[22] O monstro acaba por ser a representação simbólica de conceitos fundamentais à teologia negativa:

> "…as 'literal' sign the monster refers to the geographical-teratological tradition that indicates a member of those races inhabiting far-off regions of the earth, flesh and blood creatures understood to exist physically. As figurative sign, or metaphor, used outside the geographical tradition, the monster carries with it an ambiguity more extreme then other *figura* because, in fact, it refers to nothing phenomenally real, nothing that physical nature confirms or authorizes" (WILLIAMS, 1996, p.12)[23].

Essa metáfora que ele representa, na Teologia Negativa, era um caminho para o entendimento mais profundo da figura Divina, absolutamente incompreensível em sua totalidade. Além disso, a metáfora pode transcender o discurso meramente religioso e auxiliar no entendimento do não-ser, de tudo aquilo que é absolutamente incompreensível.

> "Concepts such as paradox, negation, contrariety, nonlimitation, and related ideas were as attractive and useful in aesthetic speculation as they were in metaphysics, and the basic concept of nonbeing found symbolic representation in the monsters and misshapen fantasies of mediaeval art and poetry. Like the deformations used in philosophical and theological discourses, aesthetic deformations also propose a fundamental critique of rational discourse"(WILLIAMS, 1996, p.4)[24].

---

[22] "all monsters are negations whose apophatic function is to raise the mind to a higher level of perception of the real"(WILLIAMS, 1996, p.16).

[23] …como símbolo "literal" o monstro se refere à tradição geográfica-teratológica que indica um membro destas raças que habitam regiões distantes da terra, criaturas de carne e osso entendidas a existir fisicamente. Como sinal figurativo, ou metáfora, utilizado fora da tradição geográfica, o monstro carrega consigo uma ambiguidade mais extrema que outras *figura* porque, na verdade, refere-se a nada fenomenalmente real, nada que a natureza física confirma ou autoriza. (tradução da autora)

[24] Conceitos como paradoxo, negação, contrariedade, ilimitado, e ideias relacionadas eram tão atraentes e úteis na especulação estética como na metafísica, e o conceito básico do não-ser encontrava representação simbólica nos monstros e fantasias disformes da arte e poesia medieval. Como as deformações utilizadas em discursos filosóficos e teológicos, deformações estéticas também propõem uma crítica fundamental do discurso racional. (tradução da autora)

O fato do monstro ser compreendido tanto como símbolo quanto como criatura real é um dos aspectos que o torna tão paradoxal. O seu entendimento como ser existente em lugares longínquos era corroborado por extensos bestiários, passagens bíblicas e relatos de viajantes que atestavam o encontro pessoal com tais criaturas.

> "The monstrous races, deformed beings who had wandered the world since the time of Cain, were a continuous source of enrichment of the vocabulary of the deformed discourse. The most important sources of this lore were the Greek geographers, figures like Megasthenes, who, according to his own testimony, had travelled as ambassador to India and observed these fantastic creatures first hand. From the Greek writers the tradition of races of monsters passed to Roman writers such as Solinus and Pliny, who were to have an enormous influence on the medieval idea of the dimensions of monstrous existence"(WILLIAMS, 1996, p.13)[25].

Apesar de sua existência ser compreendida como um fato real, seu habitat era sempre deslocado a lugares remotos e inacessíveis, como atestam esses relatos dos geógrafos clássicos. Outro exemplo pode ser visto na grande propagação de relatos monstruosos feitos sobre o continente americano. Animais desconhecidos dos europeus suscitavam relatos bastante fantásticos, conforme nos indica Afonso d'Escragnolle-Taunay, no livro *Monstros e Monstrengos do Brasil* (1998) que conta com inúmeros relatos sobre criaturas do Brasil Colonial. São exemplos marcantes destes relatos a descrição a respeito da preguiça e do peixe-boi, este último entendido como um misto de monstro marinho e sereia:

> "Vários cronistas escreveram sobre o monstro marinho. Gândavo acusou a presença de um destes *hipupiara*, o que significa "demônio-d'água", morto em São Vicente, no ano de 1564. Gabriel Soares de Souza refere-se a essas perigosas criaturas, capazes de meter pescadores e mariscadores "debaixo d'água", onde, além de morder-lhes as "naturas", os afogavam. Francisco Soares sublinha que pessoas morriam "de pasmo" ao defrontar-se com elas. Cardim descreve a maneira como matavam os seres humanos: "Abraçam-se com a pessoa tão fortemente beijando-a consigo que a deixam feita em pedaços". As fêmeas eram, segundo ele, dotadas de cabelos longos e formosos"(TAUNEY, 1998, p.73).

[25] As raças monstruosas, seres disformes que vagavam o mundo desde o tempo de Caim, foram uma fonte contínua de enriquecimento do vocabulário do discurso deformado. As fontes mais importantes desta tradição foram os geógrafos gregos, figuras como Megasthenes, que, de acordo com seu próprio testemunho, tinha viajado para a Índia como embaixador e observado estas criaturas fantásticas em primeira mão. Dos escritores gregos a tradição das raças de monstros passaram aos escritores romanos como Solino e Plínio, que tiveram uma enorme influência sobre a ideia medieval das dimensões da existência monstruosa. (tradução da autora)

Deſcriptiõ d'vn animal nommé Hauthi.

beſte pour abreger, eſt autãt difforme qu'il eſt poſsible, & quaſi incroyable à ceux qui ne l'auroient veuë. Ils la nomment *Haüt*, ou *Haüthi*, de la grãdeur d'vn bien grãd guenon d'Afrique, ſon ventre eſt fort aualé contre terre. Elle à la teſte preſque ſemblable à celle d'vn enfant, & la face ſemblablement, comme pouuez voir par la preſente figure retirée du naturel. Eſtãt priſe elle fait des ſouſpirs com-



me vn enfant affligé de douleur. Sa peau eſt cendrée & veluë comme celle d'vn petit ours. Elle ne porte ſinõ trois ongles aux pieds longs de quatre doigts, faits en mode de groſſes areſtes de carpe, auec leſquelles elle grimpe aux arbres, ou elle demeure plus qu'en terre. Sa queuë eſt longue de trois doigts, ayant bien peu de poil. Vne autre choſe digne de memoire, c'eſt que ceſte beſte n'a iamais eſté veuë

Figura 11
Frei André Thevet
Haüt ou Haüthi
Xilogravura
1558

Ainda segundo Tauney, a Preguiça era conhecida como *Hay*. Esse animal era um herdeiro da mantícora medieval, combinando características de mais de um animal e era descrito como uma criatura escamosa, de unhas terríveis, que se alimentava apenas de ar e que caminhava tão vagarosamente que demorava um dia para dar um único passo (TAUNEY,1998). Um dos famosos relatos sobre essa criatura se encontra no livro *Les singularitez de la France antarctique* escrito e ilustrado pelo Frei André Thevet em 1558. Na parte intitulada *D'une beste assez estrange, appelleé Haüt* (fig.X) descreve essa criatura misteriosa:

> "... de la grãdeur d'un bien grãd guenon d'Afrique, son ventre est fort avalé contre terre. Elle à la teste presque semblable à celle d'un enfant, & la face semblablement, comme pouvez voir par la presente figure retirée du naturel. Estãt prise elle fait des souspirs comme un enfant afligé de douleur. Sa peau est cendrée & veluë comme celles d'un petit ours. Elle ne porte sinõ trois ongles aux pieds longs de quatre doigts, faits en mode de grosses arestes de carpe, avec lesquelles elle grimpe aux arbres, ou elle demeure plus qu'en terre. Sa queuë est longue de trois doigts, ayant bien que cette beste n'a jamais esté veuë manger d'homme vivant, encores que les Sauvages en ayant tenu longue espace de temps, pour voir si elle mangeroit, ainsi qu'eux mesmes m'ont recité."(THEVET,1558)[26].

O texto é ilustrado por uma xilogravura do autor (fig.11), feita a partir do natural, que retrata toda a estranheza da criatura. Seu comentário sobre a alimentação da criatura deve ter contribuído fortemente para a crença de que se alimentava de ar.

Essas descrições desde os períodos mais remotos contam com um aspecto em comum, as criaturas são todas avistadas em locais longínquos, nos limites do mundo. O deslocamento dessas criaturas para lugares remotos, permitia que sua existência não pudesse ser abertamente refutada, deixando espaço para sua função simbólica:

---

[26] É do tamanho de um mono africano adulto, apresentando um ventre tão grande que chega quase a se arrastar no chão. A cabeça lembra a de uma criança, assim como também a cara, conforme pode ser visto na gravura tirada ao natural. Quando preso, fica suspirando como uma criança que sente dores. Sua pele é cinzenta e felpuda como a de um urso pequenino. Tem patas compridas, cada uma com quatro dedos, três dos quais com unhas parecendo grandes espinhas de carpa, com as quais trepa nas árvores onde fica por mais tempo do que em terra. Quase não tem pelos na cauda, que mede três dedos de comprimento. Outra coisa notável é que pessoa alguma jamais viu este bicho se alimentando, nem mesmo os selvagens que já ficaram espreitando por longo espaço de tempo, querendo saber o que ele comeria, foi assim que eles mesmos me contaram. (tradução da autora)

> "…the Middle Ages conceived of the monster as a being that really existed, but whose existence was highly contingent: the monster existed, but *far away, not here*. This displacement of the physical reality to remote and unreachable locations secured the theory of the real existence of the monster by guaranteeing that it could not be empirically authenticated, while at the same time securing the symbolic reality as one corresponding to nothing that *is*"(WILLIAMS, 1996, p.14)[27].

Dois exemplos utilizados por Williams são bastante pertinentes em relação a essa função simbólica: o primeiro é relacionado aos monstros capazes de transformarem-se ou que possuem em seu corpo combinações de mais de um animal, o segundo é em relação ao que poderíamos denominar atitudes monstruosas, que mostram o aspecto monstruoso do próprio homem. Alguns exemplos do primeiro caso são: os *shape-shifters* (transmorfos) que fazem parte da categoria que possui a capacidade de se metamorfosear; e o dragão, a quimera e o centauro que fazem parte da categoria que combina elementos de mais de uma criatura. Segue o trecho que trata deste último:

> "So the monstrous centaur disperses elements of human anatomy and those of animal, to recombine them in the figure that confounds the very principle of differentiation and of order. The integrity of the human genus and the integrity of the genus horse are both negated in the centaur. But it is only in the beginning of the apophatic function of such a creature, for beyond its relation to each of the categories that it combines, it provides, like other grotesque combinations, a commentary on the very origins of form and order and suggests the common matrix of all differences in unity" (WILLIAMS, 1996, p.84)[28].

Segue o autor com um comentário bastante pertinente no que diz respeito a uma condição que antecede, ou precede, a forma: "It suggests to the human spirit its origin in simplicity, unity, nondifferentiation, stillness and silence, and such a reminder, achieved though the negation of cognition's discursive monuments, both lures and repulses"(WILLIAMS, 1996,

---

[27] A Idade Média concebeu o monstro como um ser que realmente existia, mas cuja existência era altamente contingente: o monstro existia, mas *longe, não aqui*. Este deslocamento da realidade física para locais remotos e inacessíveis assegurou a teoria da existência real do monstro ao garantir a impossibilidade de ser empiricamente autenticado, enquanto ao mesmo tempo assegurando a realidade simbólica como correspondente a nada que *é* (tradução da autora)

[28] O centauro monstruoso dispersa elementos da anatomia humana e do animal, para recombina-los em uma figura que confunde o próprio princípio da diferenciação e de ordem. A integridade da espécie humana e a integridade da espécie cavalo são ambos negados no centauro. Mas é só o início da função apofática de tal criatura, pois, além de sua relação com cada uma das categorias que ela combina, ela fornece, como outras combinações grotescas, um comentário sobre as próprias origens da forma e da ordem, e sugere a matriz comum de todas as diferenças na unidade (tradução da autora)

p.84)[29]. Ou seja, o monstro retoma um terror absolutamente primitivo de uma origem informe, daquilo que não somos capazes de imaginar de forma concreta e que desde sempre foi uma das maiores temáticas do questionamento humano: a origem e a morte, o retorno do ser a um estágio de indiferenciação.

> "In the great Neoplatonic scheme of creation the return of being into Being is, as John describes it 'terrifying' because it is the experience of negation (not unlike what Heidegger termed the encounter with *Dasein*). It is terrifying because it is exactly that loss of form that both beckons and repulses: it is death." (WILLIAMS, 1996, p.90)[30].

Como exemplo do segundo caso que se relaciona às atitudes, ou hábitos monstruosos, está o canibalismo, que trata de um medo que o autor coloca como ainda mais profundo que a morte:

> "The horror inspired by cannibalism attests to the reluctance of the mind to abandon distinction as the basis of being and identity. From the point of view of the victim, cannibalism threatens a greater and more complete annihilation then death, deep into the dread of obliteration and nonbeing, because it attacks the very notion of a natural relation between form, identity, and life." (WILLIAMS, 1996, p.145-146)[31].

Esse medo acaba também por ser o medo do não-ser, só que ainda mais incômodo, pois o indivíduo se funde à consciência do outro e, ali aprisionado, continua sua existência em um limiar entre o ser e o não-ser: "Without autonomy, without identity or even consciousness, the formless self continues as an imprisoned particle of the other"(WILLIAMS, 1996, p.146)[32]. Aprisionado esse ser perde tudo e fica sujeito a uma existência incompreensível.

---

[29] Isso sugere ao espírito humano a sua origem na simplicidade, unidade, indiferenciação imobilidade e silêncio, e tal lembrança, alcançada através da negação dos monumentos discursivos da cognição, tanto seduz como repulsa. (tradução da autora)

[30] No grande esquema Neoplatônico de criação, o retorno do ser ao Ser é, como João descreve "aterrorizante", porque é a experiência de negação (não muito distinto do que Heidegger chamou de encontro com o *Dasein*). É aterrorizante porque é exatamente a perda de forma que tanto atrai e repulsa: é a morte. (tradução da autora)

[31] O horror inspirado pelo canibalismo atesta a relutância da mente a abandonar a distinção como base do ser e identidade. Do ponto de vista da vítima, o canibalismo ameaça uma aniquilação maior e mais completa que a morte, profundamente interligado ao pavor de obliteração e não-ser, porque ataca a própria noção de uma relação natural entre forma, identidade e vida. (tradução da autora)

[32] Sem autonomia, sem identidade ou mesmo consciência, o ser informe continua como uma partícula aprisionada do outro.(tradução da autora)

O monstro, portanto, no contexto em que Williams o discute, como símbolo e metáfora, acaba por se aproximar de forma bastante concreta de sua origem semântica, originalmente ligada ao verbo mostrar (*monstrare*). Através de suas atribuições metafóricas o monstro nos mostra mais que apenas sua forma concreta, através de suas distorções físicas ele acaba por distorcer a própria ordem do real, deixando fissuras que nos permitem vislumbrar algo que está além da percepção. Nas palavras do autor: "Behind paradox, as behind the monster, exists a reality that, when encountered, completely overcomes the limitations of human constructs" (WILLIAMS, 1996, p.149)[33]. O monstro permite uma nova possibilidade de compreensão e permite um escape da rigidez do pensamento racional.

A função paradoxal que o monstro possuía no período medieval acaba por se perder com o advento do período moderno, que, em sua ênfase antropocêntrica, transporta a monstruosidade para a margem. O monstro se torna a exceção, uma aberração da natureza, algo que foge a regra. Deixa de ser um símbolo da multiplicidade para tornar-se um espécime danificado. A ordem do pensamento humano exclui de suas sistematizações tudo aquilo que incomoda suas regras, para com isso criar cadeias de pensamento lógicas, claras e sem falhas.

> "The mediaeval *imago mundi*, which had been endlessly full of Being and beings, witnesses to God's plenitude, is now replaced by a world that has no meaning other then the meaning that humans permit it. In the climate of postmediaeval science, where the goal of intellect is the discovery and reinforcement of order – an order that is often the image of the mind's logical structure – the monster not only has less appeal; it is also an affront" (WILLIAMS, 1996, p.330)[34].

O homem moderno perde com isso a grande potência questionadora do monstro, a abertura paradoxal que ele permite e a capacidade de perceber que na realidade a ordem científica é sempre uma ficção, uma tentativa de por ordem absoluta em um mundo que muitas vezes foge pelas tangentes e que a cada momento torna suas categorias inválidas,

---

[33] Por trás do paradoxo, como por trás do monstro, existe uma realidade que, quando encontrada, completamente supera as limitações das construções humanas.(tradução da autora)

[34] A *imago mundi* medieval, que tinha sido infinitamente cheia de Ser e seres, testemunhas à plenitude de Deus, é agora substituída por um mundo que não tem outro significado senão o significado que os seres humanos o permitam. No clima de ciência pós-medieval, onde o objetivo do intelecto é a descoberta e reforço da ordem - uma ordem que é muitas vezes a imagem da estrutura lógica da mente - o monstro não só tem menos apelo; ele é também uma afronta. (tradução da autora)

incapazes de conter. O paradoxo da realidade se mantém desde o período medieval. Os conhecimentos científicos avançaram e o monstro parece inicialmente ter perdido espaço. É claro que por um lado deixamos de pensar no monstro como uma presença real nos confins do mundo, mas ele continua extremamente presente no campo da ficção e da arte. Talvez essas releituras contemporâneas sejam uma forma atual de relembrar esse paradoxo essencial que o monstro simboliza.

O racionalismo excessivo começa a ser questionado pelos pensadores do século XX, de certa forma como uma recusa aos movimentos nacionalistas e ao fascismo. As teorias que surgem nas palavras de filósofos como Maurice Blanchot, Emmanuel Levinás, Georges Bataille e Derridá acabam por fazer renascer o paradoxo. Aqui se fortalece uma corrente que corrompe a ordem do pensamento estruturalista, e que começa a reintegrar o ser e seus questionamentos. Estes autores, principalmente Bataille, com o seu *informe*, e Blanchot com o *fora* e o *neutro*, parecem se aproximar aos questionamentos levantados por essas criaturas que se esquivam de qualquer definição.

3.2 Monstro Informe

Depois do declínio do período medieval e consolidação da era moderna, o monstro vai se tornando cada vez mais uma exceção à regra, um *outsider*, algo que fica sempre à margem do mundo desvendado e científico. Diferente do período medieval onde era visto como uma criatura e parte do mistério de criação divino, na modernidade o monstro começa a ser entendido como um erro, uma anomalia. Num mundo antropocêntrico o monstro perde sua importância, mesmo que ele tenha sido, desde sempre, uma metáfora ao que existe de desconhecido no próprio homem.

É principalmente depois da Primeira e Segunda Guerra Mundial que surgem filósofos que começam a questionar esse desconhecido em cada homem, que se aproxima muito a função paradoxal que o monstro possuía dentro da via negativa, como símbolo daquilo que é

incompreensível e inalcançável. Neste sentido o monstro se aproxima de ideias de autores distintos mas que se tangenciam como o informe, o outro, o neutro e o fora.

O informe ficou conhecido pela conotação que lhe foi atribuída por Georges Bataille, o autor define *l'informe* de forma pouco clara no último parágrafo do *Documents* volume 1 nº7 publicado em Dezembro de 1929. O trecho de um paragrafo é base para toda a discussão atual sobre o informe e deve ser reproduzido na integra:

> "Un dictionnaire commencerait à partir du moment où il ne donnerait plus le sens mais les besognes des mots. Ainsi informe n'est pas seulement un adjectif ayant tel sens mais un terme servant à déclasser, exigeant généralement que chaque chose ait sa forme. Ce qu'il désigne n'a ses droit dans aucun sens et se fait écraser partout comme une araignée ou un ver de terre. Il faudrait en effet, pur que les hommes académiques soient contents, que l'univers prenne forme. La philosophie entière n'a pas d'autre but : il s'agit de donner une redingote à ce qui est, une redingote mathématique. Par contre affirmer que l'univers ne ressemble à rien et n'est qu'informe revient à dire que l'univers est quelque chose comme une araignée ou un crachat " (BATAILLE, 1991, p.382)[35] .

A ideia do informe, como podemos ver é bastante imprecisa e aberta. O informe pode ser entendido justamente como aquilo que não pode ser definido, aquilo que ultrapassa a compreensão, que não é possível de ser classificado, aquilo que escapa, que deixa de ser um conceito no entendimento comum do termo para se tornar uma ideia aberta e cheia de possibilidades. Existe em Bataille uma implicação sarcástica de inutilidade, ou de futilidade em tentar explicar ou definir o informe. A definição de palavras, parece acordar no pensamento do autor esse sarcasmo. Para ele, dar um significado preciso às palavras era uma blasfêmia e colocá-las em "becas matemáticas" restringiria seu real significado, muito mais complexo e de certa forma impossível de definir. Com o informe, o autor parece justamente englobar essa impossibilidade, criando um termo esquivo e externo a qualquer ordem classificatória.

---

[35] Um dicionário começaria a partir do momento em que não fornecesse o sentido das palavras, mas suas tarefas. Assim, informe não é apenas um adjetivo que possui tal sentido, mas um termo que serve para desclassificar, geralmente exigindo que cada coisa tenha sua forma. Aquilo que designa não possui direitos em qualquer sentido, e se faz esmagar em toda parte como uma aranha ou um verme. Com efeito, para que os homens acadêmicos fiquem contentes, seria necessário que o universo adquirisse forma. A filosofia como um todo não possui outro objetivo: trata-se de fornecer uma beca àquilo que é, uma beca matemática. Por outro lado, afirmar que o universo não se parece com nada e que é apenas informe, equivale a dizer que o universo é alguma coisa como uma aranha ou um escarro. (tradução da autora).

O livro *Formless: a user's guide* de Yve-Alain Bois e Rosalind Krauss, trata do informe de Bataille de forma bastante difusa, ao invés de definir o termo o livro se preocupa com suas possibilidades de uso. O livro, uma compilação de textos na forma de dicionário, trata de textos bastante distintos todos à luz do informe, sem no entanto o tratar diretamente. As poucas vezes que o termo é abordado de forma direta são no sentido de deixar claro que o informe não deve ser definido. O livro, escrito como um catálogo da exposição *L'Informe: Mode d'emploi* (21 de Maio a 26 de Agosto de 1996), no Centro Pompidou em Paris, incluía artistas como Giacometti, Cindy Sherman, Robert Rauchenberg, entre outros. A exposição acabou por ser um exercício de classificação de obras modernas utilizando o termo, e, nesse sentido, foi criticada (HUGO, 1996), já que ao utilizar-se um sistema de curadoria classificatório, com uma série de regras, acaba por ser um pouco contrário ao pensamento anti-classificação que Bataille exprime através do informe.

O livro-catálogo, nesse sentido, parece redimir em parte essas críticas ao se aproximar mais da ideia do informe em sua forma de estrutura e ao evitar qualquer abordagem direta. Seu título, consequentemente, acaba por ser irônico, já que dá a entender com o termo "guia de usuário" algo bastante técnico e concreto, que tenha definições claras e precisas, quando, pelo contrário, o livro se isenta de fazer qualquer comentário definitivo sobre o termo. Os autores enfatizam o informe como operação, em suas palavras o informe "é uma operação (o que quer dizer, nem um tema, nem uma substância, nem um conceito)" (BOIS; KRAUSS, 1997, p.15) e utilizam-se dele dessa forma operativa para discorrer sobre os trabalhos presentes na exposição. Os momentos que tratam do informe de forma mais direta acontecem na introdução, e são ainda assim bastante esquivos. A primeira menção ao termo propriamente dito trata justamente do fato do próprio Bataille ter se recusado a definir o informe de forma direta:

> "Thus he refuses to define "informe": "It is not only an adjective having a given meaning, but a term that serves to bring things down [*déclasser*] in the world." It is not so much a stable motif to which we can refer, a symbolizable theme, a given quality, as it is a term allowing one to operate a declassification, in the double sense of lowering and of taxonomic disorder. Nothing in and of itself, the formless has only an operational existence: it is a performative, like obscene words, the

> violence of which derives less from semantics than from the very *act* of their delivery. The formless is an operation" (BOIS; KRAUSS, 1997 p.18)[36].

Nesse sentido o livro acaba por ser mais coerente já que foge de definições engessadas, e das temidas "becas matemáticas" que Bataille critica. Procura, portanto, dar exemplos tangenciais, que se apropriam do termo apenas de uma forma bastante abstrata. Os assuntos dos capítulos/textos, ordenados alfabeticamente, reproduzem um pouco o estilo dos textos dos *Documents*, com temas variados e desconexos como *Cadaver*, *Yo-Yo* e *Ray Guns*. Com sua organização diferenciada, a exposição, em conjunto com esse cátálogo/livro, consegue dar vida a uma das infinitas possibilidades do informe.

Voltando à (in)definição feita pelo próprio Bataille sobre o informe, vemos principalmente um aspecto de insubordinação ao discurso, ao dicionário e às classificações. O informe é aquilo que não é classificável e ao mesmo tempo é o caminho pelo qual essa impossibilidade de classificação ocorre. A função, ou operação – como o autor sugere – do informe, é permitir a quebra dessas clausuras. O autor aborda essa função em mais de um de seus livros, não utilizando-se diretamente do informe, mas muitas vezes usando ideias com operações bastante semelhantes.

Em *A Experiência Interior*, Bataille trata de um temor profundo de alcançar algo que nos ultrapassa. A experiência interior é monstruosa e impossível de definir, e está ligada a uma procura por aspectos reconditos do ser. Destaca que a filosofia muitas vezes se preocupa demais com conceptualizações e não experimenta aquilo do que está a falar, para ele "a diferença entre a experiência interior e a filosofia reside principalmente no fato de que, na experiência o enunciado não é nada, senão um meio, e ainda, não somente meio, mas obstáculo; o que conta não é mais o enunciado do vento, é o vento" (BATAILLE, 1992,

[36] Portanto, ele se recusa a definir "informe": "não é apenas um adjetivo possuindo tal sentido, mas um termo que serve para desclassificar [déclasser]" Não é tanto um motivo estável ao qual podemos nos referir, um tema simbolizável, uma determinada qualidade, como é um termo que permite operar uma desclassificação, no duplo sentido de descida e de desordem taxionómica. Nada em si e por si, o informe tem apenas uma existência operacional: é um performativo, como palavras obscenas, a violência do qual deriva menos da semântica do que do próprio *ato* de sua entrega. O informe é uma operação. (tradução da autora)

p.21). A experiencia interior é para ele uma experiência mística, um arrebatamento, algo que nos leva a uma vivência além dos horizontes pré-definidos.

Bataille fala de uma experiência interior assustadora, que se aproxima a uma espécie de morte, deixa-se de ser apenas homem, para então tornar-se mais que isso. Angústia leva a essa experiência, uma angústia da qual muitos homens se esquivam para não terem de a encarar de frente.

> "Esquecimento de tudo. Profunda descida na *noite* da existência. Súplica infinita de ignorância, afogar-se na angústia. Escorregar por cima do abismo e, na total escuridão, sentir o seu horror. Tremer, desesperar, no frio da solidão, mas não saber, ouvir a sua voz. Ignorá-la. Deus, última palavra, querendo dizer que todas as palavras, um pouco mais longe, faltarão: perceber sua própria eloquência (ela não é evitável), rir dela até a estupidez ignorante (o riso não precisa mais rir, nem o soluço soluçar). Mais adiante, a cabeça explode; o homem não é contemplação (ele só possui a paz, fugindo), ele é súplica, guerra, angústia, loucura" (BATAILLE, 1992, p.42).

Aqui quando fala da questão da *noite* da existência acaba por se aproximar de Blanchot. Ambos os autores tratam da questão da palavra como paradoxo, já que ela designa a ausência de algo e presentifica essa ausência. Bataille representa esse paradoxo com certa desconfiança "é verdade que as palavras, os seus dédalos, a imensidão esgotável dos seus possíveis, enfim, a sua traição, tem alguma coisa de areias movediças" (BATAILLE, 1992, p.22). Blanchot desdobrou essa fulguração noturna das palavras de fazer desaparecer e fazer aparecer o desaparecimento em dois tipos de noite:

> "A *primeira noite* é acolhedora, e nela descansamos através do sono, da morte e do esquecimento. A *outra noite* é sem intimidade, inacessível, incompleta e sem descanso. Em relação a ela estamos sempre do lado de fora, numa morte que não morre, num esquecimento que não esquece, num tempo que se repete e nunca acaba" (PELBART, 1989, p.77).

Como podemos ver a *outra noite* se aproxima bastante da *noite* da existência de Bataille, ela se desenvolve em uma experiência que aterroriza e prende o ser numa espécie de limbo existêncial, onde há angústia, medo e uma incapacidade de descrever ou entender de todo o seu entorno. Essa noção está presente no informe. Poderiamos dizer que essa experiência interior é informe no sentido que ela é incompreensível, e impossível de descrever com

palavras. Ela ultrapassa as barreiras dos conceitos e das formas para se tornar algo absolutamente *outro*.

> "O Outro metafísico é outro de uma alteridade que não é formal, de uma alteridade que não é um simples inverso da identidade, nem de uma alteridade feita de resistência ao Mesmo, mas de uma alteridade anterior a toda a iniciativa, a todo o imperialismo do Mesmo; outro de uma alteridade que não limita o Mesmo, porque nesse caso o Outro não seria rigorosamente Outro: pela comunidade da fronteira, seria, dentro do sistema, ainda o Mesmo. O absolutamente Outro é Outrem; não faz número comigo. A coletividade em que eu digo 'tu' ou 'nós' não é um plural de 'eu'. Eu, tu, não são indivíduos de um conceito comum" (LEVINAS, 1988, p.26).

Ele desenvolve esse conceito num momento onde há uma violência absoluta em relação ao outro. Levinas foi contemporâneo da Segunda Guerra Mundial, e como fugitivo judeu, viu o extremo que a violência contra esse outro pode chegar. Essa ideia do outro incompreensível a ser respeitado e percebido como algo que nunca poderá ser decifrado ou entendido, é de fundamental importância para o seu pensamento filosófico. Assim como o *informe* está além do nosso alcance e de nosso entendimento, qualquer tentativa de definir o outro é uma violência contra ele.

Blanchot no livro *A conversa infinita*, uma reunião de textos seus escritos entre 1953 e 1965, aborda questões relacionadas à comunicação, passando pela dificuldade em dialogar com este outro. Sobre o outro de Levinas comenta:

> "Outrem é o irredutivelmente Outro; o outro é o que me ultrapassa absolutamente. A relação com o outro que é outrem é uma relação transcendente, o que quer dizer que existe uma distância infinita e, em certo sentido intransponível, entre eu e o outro, o qual pertence à outra margem. Ele não tem comigo uma pátria comum e não pode de forma alguma posicionar-se num mesmo conceito, num mesmo conjunto, constituir um todo ou juntar-se ao indivíduo que eu sou" (BLANCHOT, 2001, p.99).

Blanchot aborda a conversa com esse outro como um apelo, uma invocação pelo que está fora de alcançe, o outro está "sempre além, e fora de mim, me ultrapassando e pairando acima de mim, posto que eu o peço, desconhecido, virar-se para mim, e, estrangeiro, ouvir-me" (BLANCHOT, 2001, p.103). A linguagem só existe devido a esse abismo que existe entre o eu e o outro. É o diálogo que permite a interação entre dois universos tão absolutamente distintos:

> "Há linguagem, porque não existe nada de "comum" entre aqueles que se exprimem, separação que é suposta – não superada, mas confirmada – em toda palavra verdadeira. Se nós não tivéssemos nenhuma *novidade* a comunicar, se pelo discurso não me viesse algo de estranho, capaz de me instruir, falar seria desnecessário" (BLANCHOT, 2001, p.103).

Blanchot divide a comunicação com o outro em algumas modalidades. A quarta modalidade é a que mais se aproxima à ideia do *outro* já que não pretende nem definir nem entender o outro como uma versão modificada do eu e sim entendê-lo como um sujeito separado por um abismo e, portanto, completamente impossível de conhecer em sua totalidade:

> "Agora, o que está em jogo e pede para entrar em relação, é tudo o que me separa do outro, quer dizer, o outro, na medida em que eu estou infinitamente separado dele, separação, fissura, intervalo que o deixa infinitamente fora de mim, mas também pretende fundar minha relação com ele sobre essa própria interrupção que é uma *interrupção do ser* – alteridade pela qual ele não é para mim, é preciso repeti-lo, nem um outro eu, nem uma outra existência, nem uma modalidade ou um momento da existência universal, nem uma sobre-existência, deus ou não-deus, mas o infinito em sua infinita distância" (BLANCHOT, 2001, p.133).

A relação com o outro se aproxima da relação *neutra*. O neutro tem a tendência de ser entendido como algo que está num campo intermediário, entre uma coisa e outra, e, portanto, que tem pouca potência. Algo que não é nem isso nem aquilo, mas um interstício morno entre as duas possibilidades. Porém, para Blanchot, o neutro se preenche de potencialidade justamente por essa característica, neste espaço cinzento ele permite a percepção de algo indefinível, que é mais que um ou outro extremo. Ao ser uma negação de duas posições concretas, abre-se ao neutro uma infinidade de possibilidades desconhecidas: "a relação neutra é o desmanchamento de um sujeito sob a avalanche silenciosa de um estranho, que não é um ser, nem uma ausência, mas a própria dimensão do desconhecido, ou do desconhecimento" (PELBART, 1989, p.97). Assim como na Teologia Apofática, é possivel perceber a negação como um caminho que permite mais abertura que a afirmação, já que dizer o que algo não é lhe tráz menos fronteiras que dizer o que é diretamente.

Nesse sentido é perceptível que o *informe*, o *neutro* e o *outro*, são complementares e nos dirigem por um mesmo percurso. Resta explorar essa relação com a Via Negativa, que pode

trazer frutos bastante promissores que abrem clareiras de entendimento a respeito de nossa criatura esquiva.

3.3 Diálogo infinito...

O diálogo entre a Teologia Negativa e as ideias fenomenológicas exploradas no capítulo anterior pode parecer a priori estranho, afinal como esses autores de épocas diferentes poderiam ter pensamentos comuns? Apesar disso esse diálogo se mostra extremamente necessário e pertinente. Existem inúmeros pontos de entrelaçamento. Estes aspectos são de fundamental importância para discutir nossa criatura e para entender as construções que ela sugere.

O que vemos são formas diferentes de encarar uma mesma ideia. Em alguns casos existem entrelaçamentos, relações, embora pouco exploradas. Bataille, trata da Teologia Apofática de forma bastante breve em *A Experiencia Interior*, embora seja apenas um pequeno trecho aponta no caminho das semelhanças existentes entre as duas linhas teóricas. Ao falar do Areopagita, Bataille ressalta a importância da via negativa para a compreensão daquilo que é impossível de definir, no caso de Dionísio, Deus:

> "Leio no Dionísio o Areopagita (Nomes divinos, I,5): "Aquele que, pela cessação íntima de toda operação intelectual, entram em união íntima com a luz inefável... não falam de Deus senão por negação." É assim desde o instante em que é a experiência que revela, e não a pressuposição (a tal ponto que , aos olhos do mesmo, a luz é "raio de treva"; ele teria chegado a dizer, segundo Eckhart: "Deus é nada"). Mas a teologia positiva – findada na revelação das Escrituras – não está de acordo com esta experiência negativa" (BATAILLE, 1992, p.12).

Essa menção é bastante breve, mas podemos ver através dela que o próprio Bataille já via a importância da negação no que se refere a falar daquilo que não pode ser dito. Aqui esboçada apenas como uma pequena crítica à teologia positiva. A relação entre a função do *informe* como operação, é muito semelhante à operação negativa. Gira em torno de falar sobre algo sem o definir irremediavelmente, ou seja, dar-lhe um significado rígido que não seja capaz de conter sua complexidade. Essa relação é pouquíssimo explorada considerando que

há mais de um ponto de encontro entre uma teoria e outra. Inclusive o entendimento do conceito ou ideia de Deus ultrapassar aquilo que pode ser entendido, ou seja que Ele é impossível de descrever ou de imaginar por completo, que é o cerne da Via Negativa, é justamente o que Bataille elabora em *A Experiencia Inteiror.*

Como essa *experiencia interior* para Bataille se aproxima da experiência mística, muitas vezes seu discurso aborda a ideia de Deus, apesar de o fazer de forma irônica, para dar conta de um espaço desconhecido. Da mesma forma que Dionísio, classifica Deus como uma das coisas que não pode nunca ser vista ou definida diretamente: ele elabora que é impossível alguém dizer que viu Deus, o absoluto ou o fim dos mundos, já que essa visão escapa ao entendimento, e mesmo alguém que tivesse a experiencia, não teria a capacidade de compreendê-la em sua totalidade (BATAILLE, 1992). Embora Bataile e Dionísio entendam Deus de formas absolutamente diferentes, compartilham a ideia da impossibilidade de sua definição como um conceito absoluto. Bataille o entende em alguns momentos como um caminho para a apreensão do desconhecido, ou seja atraves da procura por uma experiencia mistica, de encontro com Deus, pode se chegar ao proprio desconhecido. Mas deixa claro por outro lado que Deus é diferente do desconhecido por uma questão emocional:

> "Deus difere do desconhecido pelo fato de que uma emoção profunda, vinda das profundezas da infância, liga-se primeiro em nós a sua evocação. O desconhecido, ao contrário, deixa-nos frios, não se deixa armar antes de derrubar em nós todas as coisas como um vento violento. Do mesmo modo, as imagens perturbadoras e os meios-termos, aos quais recorre a emoção poética, nos tocam sem dificuldade. Se a poesia introduz o estranho, ela o faz pela via do familiar. O poético é o familiar dissolvendo-se no estranho, e nós mesmos com ele. Ele nunca nos desapossa totalmente, pois as palavras, as imagens dissolvidas, estão carregadas de emoções já sentidas, fixadas a objetos que ligam aos desconhecido" (BATAILLE, 1992, p.13).

Vale ressaltar que esse estranho, que ele menciona se manifesta no monstruoso, e tem o monstro como símbolo para ambos os autores. Neste sentido vemos muitos pontos de encontro entre uma linha teórica e a outra. Ambos os autores abordam um caminho circundante ao termo, ou seja, falam através do não-dizer, do negar. É apenas através do olhar desviado que se vislumbra algo do que se encontra numa espécie de olhar periférico mental, uma presença ou ausência que sempre desaparece ao ser encarada de frente.

> "As poetic figure the monster functions to negate the similitudes of mimesis; it denies the commensuration of sign and signified, widening the gulf between them. It undermines the adequation of symbol to symbolized so as to force the mind through the symbol and beyond it. Itself a paradox, the monster locates paradox at the hidden center of all discourse by inverting margin and text" (WILLIAMS, 1996, p.48)[37].

Para Bataille o próprio desconhecido é monstruoso, a experiência deste desconhecido nos leva a uma vivencia de medo e terror, já que aquilo que está além da razão é assustador em todos os sentidos, podemos voltar aqui ao que já foi dito anteriormente, dentro da *outra noite*, da *experiência interior* o sujeito se encontra de frente com o incompreensível e esse caos vai além do que se pode compreender, levando a uma espécie de loucura no mais absoluto terror existencial. O encontro com o monstro é sempre um encontro com nós mesmos no sentido mais profundo de encontro. O monstro é algo que não queremos ver, que está por trás do que compreendemos de nós mesmos. Blanchot nos confronta com esse aspecto quando nos reconta a história de Édipo em frente à Esfinge:

> "O homem, quando se interroga, sente-se interrogado por algo inumano, e se sente às voltas com algo que não interroga. Édipo, diante da Esfinge, é, à primeira vista, o homem diante do não-homem. Todo o trabalho da questão está a conduzir o homem ao reconhecimento de que, diante da Esfinge, do não-homem, ele já está diante de si mesmo" (BLANCHOT, 2001, p.49).

Vemos que ao interrogar esse estranho, esse *outro* Édipo encontra-o dentro de si, ou seja, quanto mais adentramos o campo monstruoso do ser mais nos aproximamos da resposta à pergunta da Esfinge: o homem. Ou seja é na resposta que dá à Esfinge que percebemos que Édipo está de fato a confortar-se consigo mesmo. E como podemos reverter essa lógica, Edipo, e a humanidade toda com ele, se torna monstro ao perceber que ele e a esfinge são iguais:

> "Trough the reversal of the usually correct answer, the Oedipus story identifies questioner with questioned, tester with tested, by an exchange of names that transfers the monstrosity of the Sphinx to Oedipus, as a metaphor of his own monstrosity. Thus, the convention of using the questioner's name as the answer to the riddle is not changed here but rather made a vehicle for identifying the hero

[37] Como figura poética o monstro tem a função de negar as similitudes da mimese; ele nega a correspondência entre signo e significado, ampliando o abismo entre eles. Ele mina a adequação do símbolo ao simbolizado como para forçar a mente através do símbolo e além dele. Em si um paradoxo, o monstro encontra o paradoxo no centro oculto de todo discurso, invertendo margem e conteúdo. (tradução da autora)

> with the monster. Further, by identifying the hero with humanity itself, by relating his name to the answer to the riddle, then, is only apparently not the same as the answer to the other riddles, for when the hero is identified with the sphinx, the correct response is his name, is her name, is our name: and the single name for all is 'monster'"(WILLIAMS, 1996, p. 251)[38].

Como Blanchot já havia percebido em *A conversa infinita* e Williams reitera em *Deformed Discourse* o encontro de Édipo com a Esfinge é o encontro com ele mesmo, é a partir do encontro com esse outro que ele percebe o desconhecido dentro de si. É no campo da metáfora, da lenda, da ficção, que o símbolo do monstro é eternamente recorrente. Sua função de trazer caos e questionamentos está completamente entrelaçada com a função criativa da ficção. O campo artístico é também um campo prolífero de estudo, será portanto de fundamental necessidade trazer para esse diálogo prolixo algumas formas de arte que representam de forma bastante pertinente esse paradoxo informe.

3.4 ...um paradoxo informe

Ao abordar o informe no campo artístico temos um grande paradoxo, a partir do momento que temos um objeto ou um traço no papel podemos falar de forma. Isso é claro acontece da mesma forma com as palavras, a partir do momento que descrevemos uma ideia lhe damos forma através das palavras que utilizamos, fazendo com que mesmo conceitos complexos e inimagináveis possam ser desenvolvidos metaforicamente. O que se propõe portanto nestas linhas teóricas que se aproximam do *informe* é criar espaço para o aparecimento de algo que está além daquilo que escrevemos, desenhamos ou pensamos. O *informe* é uma ideia que só pode ser compreendida através da negação, sua própria grafia o representa desta maneira, é informe aquilo que não possui forma, o prefixo "in" nega a forma. Mas algo que não possui forma é irrepresentável, ou pelo menos é essa nossa primeira

[38] Através da reversão da resposta geralmente correta, a história de Édipo identifica questionador com questionado, aquela que aplica o teste com o testado, por uma troca de nomes que transfere a monstruosidade da Esfinge à Édipo, como uma metáfora de sua própria monstruosidade. Assim, a convenção de usar o nome do questionador como a resposta para o enigma não é alterado aqui, mas sim feito veículo para identificar o herói com o monstro. Além disso, ao identificar o herói com a humanidade como um todo, e ao relacionar seu nome com a resposta para o enigma, apenas aparentemente não é a mesma que a resposta para os outros enigmas, pois quando o herói é identificado com a esfinge, a resposta correta é o seu nome, é o nome dela, é o nosso nome: e o único nome para todos é 'monstro'. (tradução da autora).

reação, já que a partir do momento que lhe damos qualquer apoio material lhe tiramos sua particularidade. Por outro lado vemos no trabalho de alguns artistas aproximações que nos remetem a esta ideia. O que se pretende portanto não é fazer um trabalho que seja em si informe, mas gerar questionamentos que nos dirijam a esse termo bastante intangível.

Sempre parece existir algo na obra de arte que não pode ser dito por completo, algo que é muitas vezes pessoal e inexplicável. Podemos retomar já em Heidegger a ideia de obra multifacetada e impossível de dizer em sua totalidade. Pensadores fenomenológicos como Bataille e Blanchot ecoam os pressupostos fenomenológicos de entender a obra de arte como algo que deve ser experienciado pessoalmente, sendo que para cada leitor ou expectador existe uma leitura ou vivência completamente diferente. A obra portanto não pode ser definida como um objeto fixo, mas deve ser pensada através da interação entre ela e alguém.

A forma de construir a obra pode passar pela interação com elementos a priori não artísticos mas que ganham potência através da forma de olhar. A observação é sempre um ato bastante pessoal e que possibilita inúmeras influências por parte de quem vê. No aspecto técnico vemos isso em artistas que utilizam-se da observação de coisas a princípio não artísticas como paredes com marcas, nuvens, desenhos da madeira, manchas de algum liquido derramado, para encontrar inspiração. Ou mesmo induzem esse processo criando manchas no papel que possam dar origem ao trabalho.

O escritor francês Victor Hugo (1802-1885) utilizava de forma recorrente esse processo, tanto para iniciar o processo de escrita quanto para gerar desenhos:

> "To his eye, the veins in the stone, the variegations of lichen, the patterns of foam were as complex as a mentality. One has only to glance at such forms to discover new things, unforseen developments, amusing, grotesque or fearsome analogies. The aim of Hugo's drawings is not so much to depict things as to promt discoveries and embark on little adventures of this kind" (RODARI, 1998, p.60)[39].

[39] Para seus olhos, os veios nas pedras, as variações dos líquens, os padrões de espuma, eram tão complexos quanto uma mentalidade. Basta olhar para essas formas para descobrir coisas novas, desenvolvimentos imprevistos, divertidas, grotescas ou temíveis analogias. O objetivo dos desenhos de Hugo não é tanto para retratar as coisas, mas para promover descobertas e embarcar em pequenas aventuras desse tipo. (tradução da autora)



Figura 12
Victor Hugo
Composição com taches, lavada
de tinta azulada sobre papel
dobrado em dois
43,2cm x 53,3cm
ca. 1875

Embora célebre por suas obras literárias Victor Hugo era também um desenhador amador de muito talento. Seus desenhos incorporam manchas de café, borrões de tinta ou nanquim, criados justamente com o propósito de gerar novas possibilidades menos óbvias. O autor aproveitava-se frequentemente de acidentes diários como o derramar de uma xícara de café para iniciar uma aguada. Mesmo quando iniciava um desenho geralmente criava primeiramente manchas a nanquim que podia depois espalhar e reelaborar. Muitos de seus desenhos contam apenas com esse *tache* (mancha) original, provavelmente a mancha era sozinha tão sugestiva que nada precisava ser adicionado. Os desenhos eram experimentações, muitas vezes feitas de forma lúdica.

A sua forma de trabalho bastante sem compromisso com a arte como movimento, permitiu que ele fosse a frente de seu tempo em muitas experiencias estéticas. Victor Hugo experimentava diversos materiais, improvisando fazia impressões de rendas de diversos tipos para criar padrões nas imagens, utilizava stencils e colagens, além de experimentos com dobraduras (fig. 12) que geravam desenhos espelhados.

Muitas destas técnicas que utilizava quase que por acaso, vieram a ser técnicas de vanguarda durante o período modernista. Era portanto uma espécie de precursor desconhecido, já que a maior parte de seus desenhos só foi vista publicamente depois de sua morte através de sua família. Os seus trabalhos possuem um frescor incomum em relação a trabalhos do período e conseguem ter um apelo extremamente forte à imaginação daquele que vê. Seus desenhos quase sempre com um ar de não acabados, sempre permitem uma exploração imaginativa da página, onde aquele que olha pode se aventurar. Victor Hugo parece ter se usado deste processo criativo, não só como um desenhador, mas também para inspirar e iniciar o processo de escrita.

Durante um período de exílio, entre 1853 e 1855, teve contato com as mesas girantes, ou mesas falantes (*table-turning*), que estavam em voga na época. Suas experiencias com o outro lado, levaram-no a experimentar o desenho a partir destes contatos. Os desenhos utilizavam a mesma forma de comunicação, prendendo o lápis à mesa para que pudesse

desenhar a partir da influencias externas. Victor Hugo mais tarde os elaborava, ou criava exercícios com o mesmo desprendimento, como desenhar de olhos fechados, ou seguindo uma melodia. Sempre muito aberto a novas experiências, o autor parecia estar sempre a procura de nova inspiração para sua arte:

> "Yet again, curiosity won the day with Hugo: he felt the need to venture into the dark that frightened him, not to titillate his senses, but with the object of exploring the world that lay behind the door, and enriching his mind with the knowledge of other realities" (RODARI, 1998, p.26)[40].

De alguma forma através dessas experiencias místicas acaba por se aproximar ainda mais do que Bataille denomina a *Experiencia Interior*. O que vemos nesses desenhos de Victor Hugo são tentativas de representar algo que é apenas uma presença muito sutil, da mesma forma que os espíritos podem utilizar a mão dos participantes para escrever mensagens, aqui usavam a mão do autor para traçar formas bastante caóticas e expressivas.

> "To let the hand run free without supervising it, to surrender to instinct or darkness for a while, to trust in the random impulses that disturb one's dreams, regardless of preconcieved ideas or aesthetic hierarchies, are beliefs to which Hugo remained committed throughout his life-long exploration of the unknown" (RODARI, 1998, p.120)[41].

Existe neste período um exercício, por parte de Victor Hugo, de abertura para as influencias do ambiente. Embora o ator tenha mais tarde abandonado seu entusiasmo pelo oculto, esse período de experimentação levou ao desenvolvimento de uma liberdade ainda mais completa em relação ao uso de materiais.

> "Nontheless, his freedom from aesthetic tradition and convention, his curiosity about the materials he used and the reactions they mutually exerted, his liking for experiment, his playfulness, too, and not least a kind of detachment he shows in the

---

[40] Mais uma vez, a curiosidade vencia o dia com Hugo: ele sentia necessidade de se aventurar no escuro que o assustava, não para excitar os sentidos, mas com o objetivo de explorar o mundo que estava atrás da porta, e enriquecer sua mente com o conhecimento de outras realidades.(tradução da autora)

[41] Deixar a mão correr livre sem supervisão, render-se ao instinto ou à escuridão por um tempo, confiar nos impulsos aleatórios que perturbam os sonhos, independentemente de idéias preconcebidas ou hierarquias estéticas, são crenças a que Hugo se manteve comprometido ao longo de sua exploração vitalícia do desconhecido. (tradução da autora)

> execution of his drawings, put him fairly and squarely on the track of twentieth-century art" (RODARI, 1998, p.23)[42].

Ao longo do século XX no ocidente, muitos movimentos artísticos passam a utilizar acidentes e formas de trabalho aleatórios para libertar o desenho das tradições artísticas. Essas estratégias se mantiveram e muitos artistas contemporâneos, utilizam-se do acaso para iniciar seu trabalho. Mas o desenho é apenas uma das formas em que o *informe* pode estar problematizado.

Samuel Beckett (1906-1989), escritor, poeta e diretor de teatro, foi um dos grandes nomes do teatro do absurdo. Seu livro *L'innommable* (O Inominável) de 1953 é o último da trilogia que inclui Molloy e Malone meurt ambos de 1951. É porém ao Inominável que daremos especial atenção.

O texto é um monólogo feito por um sujeito bastante indistinto, não sabemos quem, embora em alguns momentos a personagem se utilize do que chama de fantoches para conversar ou para falar de si, mas sempre desmentindo logo em seguida o que acabou de dizer. A forma da escrita é completamente contínua, com poucas pontuações, dando a ideia de um jorrar de palavras infinito. A personagem se encontra inicialmente num espaço, que não sabe definir se é escuro ou cinzento e onde não vê nada, não tem noção sequer se tem ou não um corpo. Em momentos pensa que sim, em outros pensa que não e assim o monólogo se distende através das páginas, em alguns momentos existem pequenas narrativas, que surgem como lembranças e depois são desmentidas como farsas.

Aparecem personagens como Manhood e Worm, que não se sabe se são projeções do personagem, lembranças do passado ou ficções criadas por aqueles que observam. Há durante todo o monólogo um medo de que as palavras sejam farsas colocadas na boca da personagem por seres desconhecidos que parecem julgar esse indivíduo solitário:

---

[42] Contudo, sua liberdade em relação às tradições e convenções estéticas, sua curiosidade sobre os materiais que utilizava, as reações que eles exerciam mutuamente, o seu gosto pela experiência, sua ludicidade, também, e não menos importante, uma espécie de desprendimento que ele demonstra na execução de seus desenhos, colocam-no claramente no caminho da arte do século vinte.

> "Não é a minha voz, não tenho voz, não tenho voz e tenho de falar, é tudo que sei, é em volta disso que se deve girar, é a respeito disso que se deve falar, com essa voz que não é minha voz, porque só existo eu, ou se há outros que não eu, a quem essa voz poderia pertencer, não vêm até mim, não direi mais nada, não serei mais claro" (BECKETT, 2002, p.31).

O monólogo se desenvolve nestes pensamentos internos da personagem que parece estar presa entre a morte e a vida numa espécie de limbo entre o ser e o não ser e onde nada parece fazer sentido. Essa angustia infinita e inominável está muito próxima a aquilo que o informe nos propõe, já que a posição deste ser que tem que sempre continuar falando sobre o nada mostra justamente a lacuna entre o discurso, as palavras, as classificações e aquilo que elas tentam definir. Aqui vemos uma torrente de palavras que não diz nada e ao mesmo tempo dizem tudo, e de forma emblemática e paradoxal encerram com o "tenho de continuar, não posso continuar, vou continuar" (BECKETT, 2002, p.189). Criando com isso um paradoxo de sentido como o que se presentifica ao longo da obra toda, é justamente no momento que escreve "vou continuar" que o ponto final aparece.

Ao longo do monólogo percebemos que o Inominável é muito próximo do *informe*, ambos são inalcançáveis e incompreensíveis. Existe algo sempre a flutuar por trás das palavras como uma presença indistinta mas que ao mesmo tempo se faz sentir, e esse algo sempre nos escapa.

As experimentações de Olivier De Sagazan (1959-), artista francês nascido na Africa, tem forte relação com o *Inominável* de Beckett e com o informe. O artista é conhecido de forma mais ampla por suas performances, embora trabalhe em outros meios, incluindo pintura e escultura.

Um trabalho que exemplifica a relação com Beckett é a performance *Transfiguration* (fig.13). Fundamentalmente uma metamorfose autoinfligida, é uma performance onde o artista aplica materiais em sua face e vai lhes modificando ao longo do tempo de forma enfática, a emitir sons incompreensíveis. Distorce as feições de forma bastante grotesca. Inicia a performance limpo e de terno e a encerra com o tronco exposto e completamente pintado pelos diversos materiais que utiliza.



Figura 13
Olivier De Sagazan
Performance Transfiguration
Foto: Didier Carluccio
Óleo sobre dibond
120cm x 180cm
2011

O artista percebe a importância do inominável para o seu trabalho e cita Beckett como forte referência. Em entrevista (SAGAZAN, 2012) o artista divide a ideia do inominável em dois aspectos dentro de seu trabalho, um físico e outro psicológico. O primeiro trata da ideia de que estamos sempre entre duas forças, uma externa que age sobre o "eu" de fora para dentro, que entra, e outra interna que parte do inominável "si", ela age de dentro pra fora, sai. Em objetos essas duas forças estão em equilíbrio, mas a vida para o artista é justamente o desequilíbrio entre as duas. Segundo Sagazan o cerne de seu trabalho é abordar a vida. Olivier entende o aspecto psicológico do inominável como um pensamento que permanentemente retoma a si mesmo. No momento em que esse "si" se desenvolve para tentar exprimir-se, ele passa a ser outra coisa e retorna ao inicio, esse ciclo de autoexplicação acontece sem nunca conseguir perceber concretamente o que é o "eu". É esse movimento que segundo ele nos faz avançar, mas do qual não podemos falar, porque para concretizar é necessário conseguir dizer, em suas palavras: "Portanto, somos pegos neste fenômeno de autorreferência que faz com que o inominável seja algo de perceptível, mas que nunca é descritível"(SAGAZAN, 2012, p.171).

Olivier De Sagazan exemplifica esse movimento psicológico no *Inominável* de Beckett, já que a personagem fala para perceber o que ela é, o escritor escreve para compreender-se, mas o objetivo se mantém eternamente fora de alcance. A identidade do individuo é portanto o conjunto de todas essas forças internas e externas, mas que é impossível de definir diretamente porque é justamente como o inominável. E é essa constante procura pela própria identidade, esse retorno eterno sobre si mesmo, que move o trabalho do artista.

Ele ressalta que temos um certo pressentimento, um sentimento que nosso pensamento, nossa consciência, seja capaz de ter acesso intuitivamente a algo desse inominável. É algo que tangencia mas nunca consegue alcançar, nunca consegue dizer. "Quer dizer que se tinha uma espécie de sentimento, mas que não se chegava à... É mais uma teologia negativa, ou seja, que se chegava a isto de maneira negativa..."(SAGAZAN, 2012, p.173). Ao perceber o desencaixe, a estranheza perante o mundo, vemos que existe dentro de nós mesmos algo que é estranho e incompreensível, e da mesma forma que não temos como

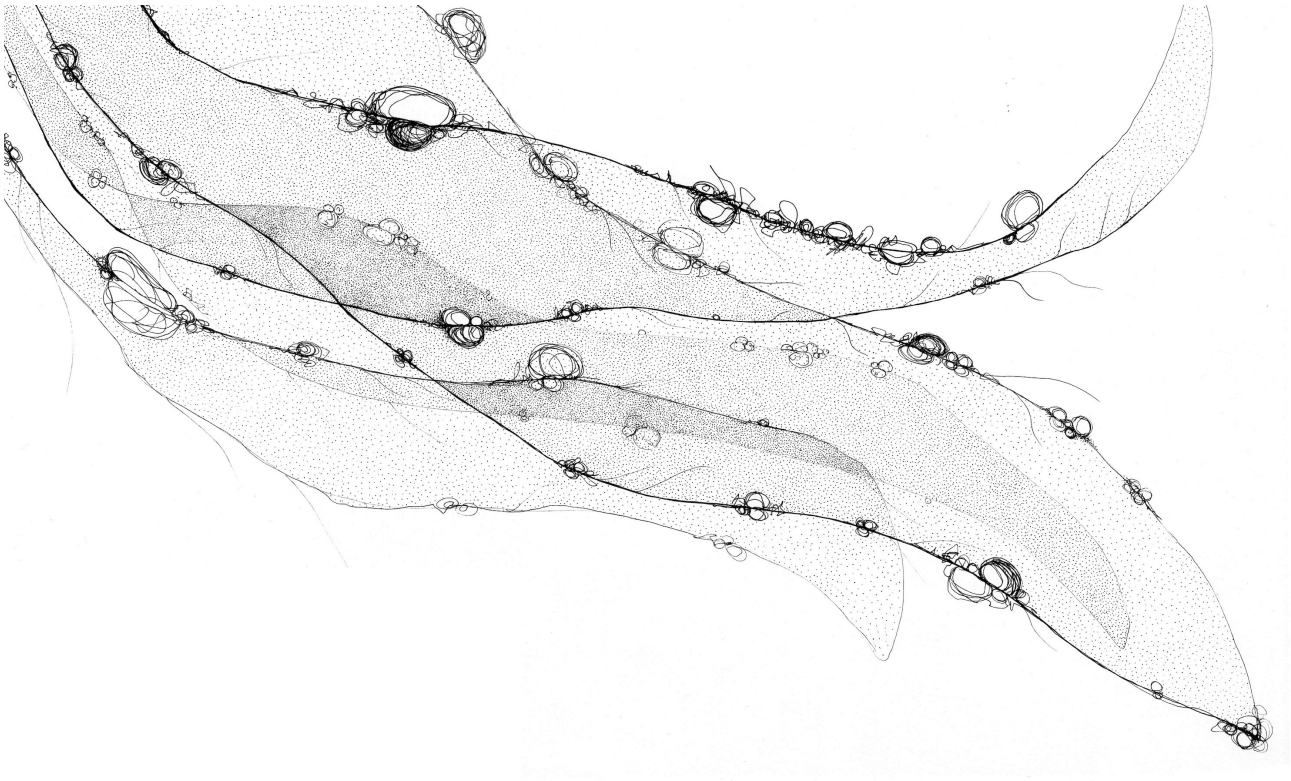
ter noção do todo completo do mundo não temos como ter noção do todo completo de nós mesmos.

Somos novamente remetidos ao monstro, esse estranho é o mesmo que Édipo encontra ao deparar-se com a Esfinge e que em seguida percebe estar dentro de si. O trabalho de Sagazan toca ainda em outra questão fundamental, a questão da metamorfose. A performance *Transfiguration* para o artista é uma procura pela identidade essencial, e seu processo para isso é a metamorfose. Williams já nos fala da importância dos monstros metamórficos em *Deformed Discourse*:

> "The monstrosity of the shape-shifter is inherent in the very concept of metamorphosis and transformation. It suggests, terrifyingly, that the boundaries of natural form are insecure, that it is somehow possible for a self to slip out of the protective clothing that declares its identity and become trapped in a shape that misidentifies and misrepresents it" (WILLIAMS, 1996, p.123)[43].

No pensamento simbólico o transmorfo é aterrorizante por sugerir uma perda da identidade, uma abertura das fronteiras da forma que leve à não diferenciação. A lógica de Sagazan parece ser diferente neste aspecto, parece que quanto mais o exterior se transforma mais o interior desconhecido pode vir à tona. É apenas através de sucessivas mudanças que somos capazes ter uma ideia do que há de comum e essencial. Na prática nada é descoberto, nada é revelado, temos apenas um pressentimento de que algo além do óbvio está enterrado em nossa própria individualidade. Esta essência indecifrável está talvez no cerne de toda obra de arte, é provavelmente isso que nos atrai à esse meio. A arte pode ser uma das poucas formas de entrar em contato com esse monstro desconhecido e informe, que parece estar sempre presente como um incomodo, uma sombra em nosso olhar periférico.

[43] A monstruosidade do transmorfo é inerente ao próprio conceito de metamorfose e transformação. Sugere, assustadoramente, que os limites da forma natural são inseguros, que é de alguma forma possível para um ser escorregar para fora da roupa de proteção que declara sua identidade e tornar-se preso em uma forma que o identifica e representa de forma deturpada. (tradução da autora)



4. A Criatura Intangível

"…El canto era fuerte ya, y la espesura muy densa, de manera que no podía ver casi a un metro delante de él, cuando la música cesó súbitamente. Oyó un ruido de maleza que se rompe. Se dirigió rápidamente en aquella dirección, pero no vio nada. Había casi decidido abandonar su búsqueda cuando el canto recomenzó un poco más lejano. De nuevo se dirigió hacia él; de nuevo el que cantaba guardó silencio y lo evadió. Llevaría más de una hora jugando a esta especie de escondite cuando su esfuerzo fue recompensado."

Jorge Luis Borges, *Um animal sonhado por C.S. Lewis*

A *Criatura Intangível* é um exercício de representação de algo que não pode ser representado, é o retrato de uma criatura invisível, é o colocar no papel de uma ideia sempre em constante transformação. Os desenhos representam todos a mesma criatura, mostrando parcialmente algumas de suas facetas. Cada imagem pode ser vista da forma que convier ao leitor e portanto foram libertadas deste formato. Impressos em folhas avulsas os desenhos podem ser vistos em qualquer posição que parecer conveniente. O exercício de encontro com a criatura deve portanto ser feito individualmente. Apenas as representações mais "contidas" estão anexadas aqui, já que extensão e espaço são fundamentais em alguns casos. Em outros é imprescindível o encontro com o original.

Algumas das imagens aqui anexadas estão divididas em partes, e podem tanto ser entendidas por cada uma de suas partes, como pelo todo que geram quando conectadas. É importante ressaltar novamente a pertinência do encontro com os originais tanto por um motivo de escala – os desenhos todos possuem a dimensão de 38 x 57,5 cm –, quanto pelas particularidades dos tipos de técnica utilizadas no processo. Como já foi abordado anteriormente o fato das tintas terem opacidades diferentes permite a sobreposição de desenho nas áreas negras, onde existem áreas opacas e áreas de brilho. Essa relação infelizmente se perde com as reproduções.

Aquilo que pode ser dito sobre o exercício de representação de algo informe é que ele é ao mesmo tempo algo infinito e impossível. Toda tentativa tanto de a pôr em palavras quanto de a desenhar é a priori frustrada. Mas é justamente esse paradoxo que está em questão nos desenhos. É a impossibilidade e a infinitude da tarefa que leva ao eterno retorno ao desenho. É essa problemática que move o ato de desenhar, que faz com que o desenho questione a si mesmo, e se reconfigure a cada nova versão. Os desenhos são informes quando os entendemos como um todo, como uma unidade. Todas essas representações são uma, são uma totalidade. E a criatura por trás de todas essas reflexões permanece tão inatingível quanto era no princípio. A criatura é intangível no sentido de que damos voltas a tentar representá-la ou dizê-la mas ao fim do percurso estamos tão distantes de tocá-la quanto sempre estivemos.

A criatura se mostra sempre esquiva, sempre provocadora, fazendo-nos pensar seguidamente que agora a entendemos, que agora estamos perto de decifrá-la. Esse é seu jogo, uma brincadeira que ela tem como levar adiante para todo o sempre, e cada um que procura lhe compreender fracassa. É a própria ideia de compreensão que não faz sentido neste contexto, é impossível compreender o incompreensível, pensar o impensável, desenhar aquilo que é inimaginável.

Mas é provável que sua função seja justamente essa, a de provocar a curiosidade para aquilo que se encontra fora do alcance. O monstro é justamente a figura que nos faz perceber

que os limites que impomos ao mundo e à realidade através da razão são pequenos e restritos. São apenas uma lente, uma faceta de algo muito mais complexo, que nos ultrapassa por inteiro. O monstro no entanto apenas nos mostra o quão fechadas são nossas categorizações e analises, sem nos deixar compreender aquilo que se encontra além delas.



5.Considerações Finais

> "Por um lado ela não é mais que a sombra da questão de tudo, uma sombra de questão, a ilusão de que ainda há algo a questionar quando já não há questão, neste sentido a mais superficial, a mais enganadora; por outro lado, a mais profunda, pois ela sempre parece não poder ser pensada e formulada se não dermos sempre um passo atrás, na direção daquilo que exige ser mais pensado, mesmo quando tudo, o todo, está pensado."
>
> Maurice Blanchot, *A Conversa Infinita*

Inspirados pela Conversa Infinita de Banchot podemos intuir que toda e qualquer investigação é um ato sem fim. Na prática desistimos de dizer tudo que pode ser dito e contentamo-nos com aquele pouco que conseguimos dizer. E na verdade tudo que dizemos sempre fica aquém daquilo que poderia ser dito. Pois o falar pode mesmo ser um ato interminável, sem nunca realmente dizer. Esse texto foi um exercício de discurso sobre aquilo que não pode ser dito, sobre o estranho, sobre o outro, sobre o inominável. É um texto que discute a impossibilidade de representar a complexidade absoluta daquilo que nunca poderemos entender. A criatura monstro foi a forma pessoal de lidar com esse outro.

Utilizando o monstro como figura poética e metafórica, desenvolvemos o pensamento através de dois elementos chave, a negação de Pseudo-Dionísio e o informe de Bataille.

Pela relação entre os dois autores ter sido muito pouco explorada, acreditamos que era pertinente desenvolvê-la de forma mais aprofundada. Embora cronologicamente sejam teorias bastante distantes, os pensamentos se complementam de forma curiosa. A Via Negativa pode ser entendida como uma forma de reflexão sobre conceitos que ultrapassam a compreensão, como o *informe*. A arte é uma das formas de percorrer o caminho da negação. Através dos questionamentos que a obra artística propõe, somos capazes de divisar metáforas que levam-nos além do óbvio. Símbolos como o monstro permeiam esse percurso, inserindo a ideia do paradoxo na própria forma, contribuindo assim para sua corrupção.

A pesquisa gráfica partiu de métodos historicamente importantes como a mancha, no contexto do método Cozens, da trama e do ponteado. Esses três métodos poderiam ainda ser explorados de forma muito mais aprofundada na contemporaneidade, levantando questões entre as diferentes formas de abordagem de cada artista. O foco aqui foi mais localizado no processo pessoal, o que o diálogo com o trabalho de mais artistas que utilizam soluções semelhantes seria capaz de trazer? Que particularidades se criam em cada meio utilizado para gerar criaturas? Como a gravação altera a imagem e que possibilidades novas ela é capaz de permitir se não nos prendermos ao seu uso tradicional?

Outra questão importante que foi levantada apenas de forma breve é a metáfora do monstro na narrativa ficcional, foi priorizada aqui a ideia do monstro como símbolo. O monstro no entanto, habita recorrentemente o imaginário ficcional. O que a imagem do monstro em narrativas populares adiciona ao seu simbolismo clássico? Como sua imagem tem se desenvolvido na contemporaneidade, e que interferências metafóricas ele provoca quando inserido na narrativa?

A série de desenhos feitos foi capaz de caminhar em direção a uma criatura cada vez mais liberta de predefinições figurativas. Mas esse é um caminho que pode ser percorrido até regiões fronteiriças muito mais extremas. Como a pesquisa, possuem a característica de serem

intermináveis ou infinitos, sempre podendo gerar novos questionamentos sobre os anteriores, e desconstruindo cada vez mais concepção da forma.

O projeto prático contaminou de forma intensa o desenvolvimento teórico, e essa relação é uma simbiose extremamente vantajosa. A pesquisa foi feita através da arte e não sobre a arte. Os conceitos foram destilados durante o fazer e amadureceram ainda mais o processo. Os desenhos engendram a investigação sobre a criatura, ela por sua vez sussurra ideias que se desenvolvem através da pesquisa, que por sua vez gera ainda mais criaturas. E assim o ciclo se mantem infinitamente, tornando-se cada vez menos palpável e mais próximo daquilo que não conseguimos entender. A função do desenho como um catalisador criativo, inclusive no processo de escrita é importantíssima para essa pesquisa, mas aparece de uma forma velada. Até que ponto autores de literatura utilizam o processo de desenho neste sentido? Podemos ver uma relação entre a forma de escrita dos autores que o utilizam? Esse processo de por as ideias no papel através do desenho, quase como um esboço de pensamento pode ser entendido como um processo de ilustração invertido?

A investigação produz perguntas, chegamos ao fim com menos respostas que tínhamos no começo. Mas é talvez pra isso que serve a pesquisa, para perceber que quanto mais profundamente adentramos no desconhecido, menos sentido fazem as concepções que tínhamos como certas. Quando nos aproximamos daquilo que nos é absolutamente outro, percebemos aquilo que há em nós de estranho e nesse sentido nos sentimos atraídos, no entanto, percebemos que esse outro não poderá nunca ser dominado, capturado ou conhecido.

6. Referências Bibliográficas

ANDERSEN, Hans Christian. *Hans Christian Andersen*: The Complete Fairy Tales. – Hertfordshire: Wordsworth Editions Ltd., 1997.

BACHELARD, Gaston. *A Poética do Espaço*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda. 1989.

BATAILLE, Georges. *A Experiencia Interior*. São Paulo: Editora Ática S.A., 1992.

BATAILLE, Georges (org.). *Documents*. Coleção: 1929 (vol.1,n.1) – 1930 (vol.2, n.8). Paris 1991. Disponível em: http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k32951f/f509.image acedido em: 12 de Março de 2013.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*, Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BECKETT, Samuel. *O Inominável*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2002.

BLANCHOT, Maurice. *A Conversa Infinita - 1*: A Palavra Plural. São Paulo: Escuta, 2001.

BLANCHOT, Maurice. *O Espaço Literário*. São Paulo: Rocco, 1987.

BLANCHOT, Maurice. *Thomas El Oscuro*. Valência: Pré-Textos, 2002.

BOIS, Yve-Alain; KRAUSS, Rosalind. *Formless*: A User's Guide. New York: Zone Books, 1997.

BORGES, Jorge Luis. *El libro de los seres Imaginários*. Buenos Aires: Emecé Editores, S. A.,1978.

BORGES, Jorge Luis. *Obras Completas de Jorge Luis Borges*. volume 2 – São Paulo: Globo, 1999.

BORGES, Jorge Luis. *O livro dos seres imaginários*. colaboração: Margarita Guerrero; tradução: Heloisa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

BOSSE, Abraham. *Tratado de Gravura*. Lisboa: Tipografia Chalcographica, Typoplastica, e Litteraria do Arco do Cego, 1801. Disponível em: http://purl.pt/208/3/ba-413-p_PDF/ba-413-p_PDF_08-G-R0072/ba-413-p_0000_anterrosto-est21_t08-G-R0072.pdf acedido em: 4 de Junho de 2013.

BUTLER, Cornélia H. *Afterimage*: Drawing Through Process. London, Cambridge: The MIT Press, 1999.

CASTRO, Roberto C. G. de, *Negatividade e participação*: a influência do Pseudo Dionísio

Areopagita em Tomás de Aquino – teologia, filosofia e educação. São Paulo: Universidade de São Paulo, Faculdade de Educação, 2009.

CENNINI, Cennino. *El libro del arte*. Madrid, Akal, 1988.

CHEREM, Rosângela (Org.). Catálogo da Exposição *Teleplastias*. Fundação Cultural BADESC, Florianópolis, 2009.

COTRIM, Cecília. *Arte e deriva*: a escrita como processo-invenção In: Arte & Ensaios Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – EBA/UFRJ, ano XV, número 17, 2008.

COUTINHO, Clara Pereira. *Metodologia de Investigação em Ciências Sociais e Humanas*: Teoria e Prática. Coimbra: Edições Almedina, S.A., 2011.

CROWLEY, Patrick; HEGARTY, Paul (Org.). *Formless*: Ways In and Out of Form. European Connections. Vol. 11; Oxford, Bern, Berlin, Bruxelles, Frankfurt am Main, New York, Wien: Peter Lang, 2005.

DACKERMAN, Susan. *Prints and the Pursuit of Knowledge in Early Modern Europe*. New Haven and London: Yale University Press, 2011.

DASTON, Lorraine; GALISSON, Peter. *Objectivity*. New York: Zone Books, 2007.

DEL PRIORE, Mary. *Esquecidos por Deus*: monstros no mundo europeu e ibero-americano: uma história dos monstros do Velho e Novo Mundo (séculos XVI–XVIII). São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

DESCARTES, René. *Descartes:* Selected Philosophical Writings. Cambridge: Cambridge University Press, 1988. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1017/CBO9780511805059 acedido em: 5 de Maio de 2013.

DONALDSON, Scott; NEWMAN, Ben. *The Bento Bestiary*. London Nobrow Ltd. 2010.

DRUCKER, Johanna. *The Century of Artist's Books*. New York: Granary Books, 1995.

DUARTE, Gustavo. *Monstros!*. Companhia das Letras, 2012.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. tradução Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FREUD, Sigmund. *Das Unheimliche*. (e-book) Gutenberg Project, 2010. Disponível em: http://www.gutenberg.org/ebooks/34222 acedido em: 14 de Outubro de 2012.

GELABERT, Lino Cabezas. Representación: arte, ciencia y tecnología. In: CEA, Manuel Vélez (coord.) *El dibujo del fin de milenio*, Granada: Universidad de Granada: 2001, p. 93-123.

GRIMM, Jacob e Wilhelm. *Os Contos de Grimm*. Tradução: Tatiana Belinky. São Paulo: PAULUS, 1989.

GUADIX, Juan Carlos R., QUARESMA, José. (coord.) *Ensaios sobre Reprodutibilidade*. Granada: Universidade de Granada, 2008.

HUGO, Joan. L'Informe: mode d'emploi. *Frieze*. London. Issue 31, Nov - Dec 1996. Disponível em: http://www.frieze.com/issue/review/linforme_mode_demploi/ acedido em: 17 de Janeiro de 2013.

IVINS, Williams M. *Prints and Visual Communication*. Cambridge: The M.I.T. Press, 1969.

JAMES, M.R. *Ghost Stories*. London: Penguin Books Ltd., 1994. (Penguin Popular Classics)

JORGE, Alice; GABRIEL, Maria. *Técnicas da Gravura Artística*: Xilogravura, Linóleo, Calcografia, Litografia. Lisboa: Livros Horizonte, 1986

JUNG, Carl (org.). *O Homem e seus Símbolos*. tradução: Maria Lúcia Pinho – Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira S.A. 1996.

KOVATS, Tania. *Drawing Book*: A Survey Of Drawing: The Primary Means Of Expression. Black Dog Publishing, 2006.

LAMBERT, Susan. *The Image Multiplied*: Five centuries of printed reproductions of paintings and drawings. New York: Abaris Books Inc., 1987.

LANG, Andrew (org.). *The Red Fairy Book*. – New York: The Viking Press. 1978.

LEBENSZTEJN, Jean-Claude. *L'art de la tache*: Introduction à la *Nouvelle méthode* d'Alexander Cozens, Paris: Editions du limon, 1990.

LEVINAS, Emmanuel. *Algunas reflexiones sobre la filosofia del hitlerismo*. Barcelona: Catedra, 1993.

LEVINAS, Emmanuel. *Da Existência ao Existente*. São Paulo: Papirus, 1998.

LEVINAS, Emmanuel. *La Muerte y El Tiempo*. Barcelona: Catedra, 1993.

LEVINAS, Emmanuel. *La Realidad e sua Sombra*. Madrid: Trotta, 1994.

LEVINAS, Emmanuel. *Sobre Blanchot, Maurice*. Edicion de José M. Cuesta Abad. Editorial Trotta S.A., 2000.

LEVINAS, Emmanuel. *Totalidade e infinito*. Trad. José Pinto Ribeiro. Lisboa: Edições 70, 1988.

LEVI, Tatiana Salem. *A Experiência do Fora*: Blanchot, Foucault e Deleuze. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003.

LUBBOCK, Percy. *A técnica da ficção*. tradução de Octavio Mendes Cajado. São Paulo, Cultrix, Ed. da Universidade de São Paulo, 1976.

MASSIRONI, Manfredo. *The Psychology of Graphic Images*: Seeing, Drawing, Communicating. New Jersey, London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2002.

MOEGLIN-DELCROIX, Anne. *Esthétique du livre d'artiste:1960/1980*. Paris: Jean-Michel Place/Bibliothèque Nationale de France, 1997.

MONTEIRO, Paulo Filipe (org.). *Ficções*: Revista de comunicação e lingagens. Relógio D'Água Editores, Lisboa, 2003.

MURUGARREN, Miguel; CASTÁN, Javier Sáez. *Animalário Universal do Professor Revillod*. tradução: Manuel Portela. Lisboa: Orfeu Negro, coleção Orfeu Mini 2ª edição, 2011.

PARSHALL, Peter; SELL, Stacey, BRODIE, Judith. *The Unfinished Print*. Washington: National Gallery of Art, 2001.

PELBART, Peter Pál. *Da Clausura do Fora ao Fora da Clausura*: Loucura e Desrazão. São Paulo: Editora Brasiliense, 1989.

PETHERBRIDGE, Deanna. *The Primacy of Drawing*, London: Yale University Press, 2011.

PLATÃO, *Platão*. – São Paulo: Abril Cultural, 1979. (coleção Os Pensadores).

REGNAULT, Geneviève. *Les Écarts de la nature, ou Recueil des principales monstruosités que la nature produit dans le genre animal, peintes d'après nature, gravées et mises au jour par les Sr et Dr Regnault*. Paris: L'auteur, 1775 disponível em: http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8453981x acedido em: 27 de Outubro de 2012.

RODARI, Florian. et al. *Shadows of a Hand*: the Drawings of Victor Hugo. London: Merrell Holberton Publishers Ltd, 1998.

SAGAZAN, Olivier De. *Interfaces da Carne: Entrevista com Olivier de Sagazan*. Tradução de Telma

Duarte. *Urdimento*. Florianópolis: UDESC, v.2, n.19, p.169-179, 2012. Entrevista concedida a Elisa Schmidt.

SCHAEFFER, Jean-Marie. *Why Fiction?* University of Nebraska Press, Lincoln and London, 2010.

SCHELLER, Robert W., *Exemplum*: Model-Book Drawings and the Practice of Artistic Transmission in the Middle Ages (ca. 900 – ca. 1470). Amsterdam: Amsterdam University Press, 1995.

SILVEIRA, Paulo Antônio. *A página violada*: da ternura à injúria na construção do livro de artista. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2001.

SOUSA, Márcia Regina Pereira de. *O livro de artista como lugar tátil*. Florianópolis: Editora da UDESC, 2011.

TAUNEY, Afonso d'Escragnolle, 1876-1958. *Monstros e Monstrengos do Brasil*: ensaio sobre a zoologia fantástica brasileira nos séculos XVII e XVIII; organização Mary Del Priore. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

THEVET, F. André. *Les singularitez de la France antarctique.* Paris: Chez les Heritiers de Maurice de la Porte, 1558. Disponível em: http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k109516t/f1.image acedido em: 15 de Fevereiro de 2013.

TOFANI, Annamaria P.; RODINÓ, Simonetta P. V.; SCIOLLA, Gianni C. *Drawing*: Forms, Techniques, Meanings. Torino: Gruppo Sanpaolo, 1991.

UNIVERSITY OF ABERDEEN. *Aberdeen Bestiary*. Aproximadamente 1200. Disponível em: www.abdn.ac.uk/bestiary/ acedido em: 29 de Janeiro de 2012.

VASARI, Giorgio. *Las vidas de los más excelentes arquitectos, pintores y escultores italianos desde Cimabue a nuestros tempos (Antología)*. Madrid: Editorial Tecnos, 1998.

VINCI, Leonardo da. *Bestiário, Fábulas e Outros Escritos*. Lisboa: Assírio & Alvim, 1995.

WILLIAMS, David. *Deformed Discourse*: The Function of the Monster in Mediaeval Thought and Literature. Exeter: University of Exeter Press, 1996.

7. Anexo α

Seguem os contos de Jorge Luis Borges, nos quais foram baseadas as ilustrações apresentadas na Introdução. Para que o leitor possa ter contato com o texto que as inspirou. Todos são retirados da edição em espanhol do livro *El libro de los Seres Imaginários*.

EL SQUONK

(*Lacrimacorpus dissolvens*)

La zona del *squonk* es muy limitada. Fuera de Pennsylvania pocas personas han oído hablar de él, aunque se dice que es bastante común en los cicutales de aquel Estado. El *squonk* es muy hosco y generalmente viaja a la hora del crepúsculo. La piel, que está cubierta de verrugas y de lunares, no le calza bien; los mejores jueces declaran que es el más desdichado de todos los animales. Rastrearlo es fácil, porque llora continuamente y deja una huella de lágrimas. Cuando lo acorralan y no puede huir o cuando lo sorprenden y lo asustan se disuelve en lágrimas. Los cazadores de *squonks* tienen más éxito en las noches de frío y de luna, cuando las lágrimas caen lentamente y al animal no le gusta moverse; su llanto se oye bajo las ramas de los oscuros arbustos de cicuta. El señor J. P. Wentling, antes de Pennsylvania y ahora establecido en St. Anthony Park, Minnesota, tuvo una triste experiencia con un *squonk* cerca de Monte Alto. Había remedado el llanto del *squonk* y lo había inducido a meterse en una bolsa, que llevaba a su casa, cuando de pronto el peso se aligeró y el llanto cesó. Wentling abrió la bolsa; sólo quedaban lágrimas y burbujas.

WILLIAM T. COX:
Fearsome Creatures of the Lumberwoods.
Washington, 1910

LOS YINN

Alá, según la tradición islámica, hizo a los ángeles con luz, a los yinn con fuego y a los hombres con polvo. Hay quien afirma que la materia de los segundos es un oscuro fuego sin humo. Fueron creados dos mil años antes de Adán, pero su estirpe no alcanzará el día del Juicio Final. Al-Qazwiní los definió como vastos animales aéreos de cuerpo transparente, capaces de asumir varias formas. Al principio se muestran como nubes o como altos pilares indefinidos; luego, según su voluntad, asumen la figura de un hombre, de un chacal, de un lobo, de un león, de un escorpión o de una culebra. Algunos son creyentes; otros, heréticos o ateos. Antes de destruir un reptil debemos pedirle que se retire, en nombre del Profeta; es lícito matarlo si no obedece. Pueden atravesar un muro macizo o volar por los aires o hacerse bruscamente invisibles. A menudo llegan al cielo inferior, donde sorprenden la conversación de los ángeles sobre acontecimientos futuros; esto les permite ayudar a magos y adivinos. Ciertos doctores les atribuyen la construcción de las Pirámides o, por orden de Salomón, Hijo de David, que conocía el Todopoderoso Nombre de Dios, del Templo de Jerusalén.

Desde las azoteas o los balcones lapidan a la gente; también tienen el hábito de raptar mujeres hermosas. Para evitar sus depredaciones, conviene invocar el nombre de Alá, el Misericordioso, el Apiadado. Su morada más común son las ruinas, las casas deshabitadas, los aljibes, los ríos, y los desiertos. Los egipcios afirman que son la causa de las trombas de arena. Piensan que las estrellas fugaces son dardos arrojados por Alá contra los yinn maléficos.

Iblis es su padre y su jefe.

ANIMALES DE LOS ESPEJOS

En algún tomo de las *Cartas Edificantes y Curiosas* que aparecieron en París durante la primera mitad del siglo XVIII, el P. Zallinger, de la Compañía de Jesús, proyectó un examen de las ilusiones y errores del vulgo de Cantón; en un censo preliminar anotó que el pez era un ser fugitivo y resplandeciente que nadie había tocado, pero que muchos pretendían haber visto en el fondo de los espejos. El P. Zallinger murió en 1736 y el trabajo iniciado por su pluma quedó inconcluso; ciento cincuenta años después, Herbert Allen Giles tomó la tarea interrumpida.

Según Giles, la creencia del pez es parte de un mito más amplio, que se refiere a la época legendaria del Emperador Amarillo.

En aquel tiempo, el mundo de los espejos y el mundo de los hombres no estaban, como ahora, incomunicados. Eran, además, muy diversos; no coincidían ni los seres ni los colores ni las formas. Ambos reinos, el especular y el humano, vivían en paz; se entraba y se salía por los espejos. Una noche, la gente del espejo invadió la Tierra. Su fuerza era grande, pero al cabo de sangrientas batallas las artes mágicas del Emperador Amarillo prevalecieron. Éste rechazó a los invasores, los encarceló en los espejos y les impuso la tarea de repetir, como en una especie de sueño, todos los actos de los hombres. Los privó de su fuerza y de su figura y los redujo a simples reflejos serviles. Un día, sin embargo, sacudirán ese letargo mágico.

El primero que despertará será el pez. En el fondo del espejo percibiremos una línea muy tenue y el color de esa línea será un color no parecido a ningún otro. Después, irán despertando las otras formas. Gradualmente diferirán de nosotros, gradualmente no nos imitarán. Romperán las barreras de vidrio o de metal y esta vez no serán vencidas. Junto a las criaturas de los espejos combatirán las criaturas del agua.

En el Yunnan no se habla del pez sino del tigre del espejo. Otros entienden que antes de la invasión oiremos desde el fondo de los espejos el rumor de las armas.