

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES - DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

Gustavo Souza

**ENTRE MÁSCARAS E PRÓTESES:
DESENVOLVIMENTO DE PROCESSOS FICCIONAIS DE QUATRO
PERSONAGENS**

Porto Alegre, 2017

Gustavo Souza

**ENTRE MÁSCARAS E PRÓTESES:
DESENVOLVIMENTO DE PROCESSOS FICCIONAIS DE QUATRO
PERSONAGENS**

Projeto apresentado ao Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais.

Orientadora:

Prof.^a Dr.^a Maria Ivone dos Santos

Banca examinadora:

Prof.^a Dr.^a Bianca Knaak

Prof.^a Dr.^a Daniela Kern

Porto Alegre, 2017

CIP - Catalogação na Publicação

Souza, Gustavo

Entre próteses e máscaras: Desenvolvimento de processos ficcionais de quatro personagens / Gustavo Souza. -- 2017.

110 f.

Orientadora: Maria Ivone dos Santos.

Coorientadores: Daniela Pinheiro Machado Kern, Bianca Knaak.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Curso de Artes Visuais, Porto Alegre, BRRS, 2017.

1. Processos ficcionais. 2. Próteses. 3. Máscaras. I. Santos, Maria Ivone dos, orient. II. Kern, Daniela Pinheiro Machado, coorient. III. Knaak, Bianca, coorient. IV. Título.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a esta universidade federal, seu corpo docente, a direção, aos funcionários e aos administradores que oportunizaram ensino público, gratuito e de qualidade.

Aos professores: Adolfo Bittencourt; Bianca Knaak; Daniela Kern; Felix Bressan; Nico Rocha; Roberto Scarpellini (Design – ULBRA); Fernando Merlo (Desenho Artístico - END) e Walter Amorim (SENAI) que fizeram parte do meu aprendizado.

A professora orientadora Dra. Maria Ivone dos Santos por acreditar no meu trabalho, pelas dicas, pelas críticas e incentivo.

As revisões e dicas fundamentais de Flávia Quadros, Daiana Schropel e Clea Motti.

Agradeço a minha namorada Pauline pelo amor e toda a parceria que vai além deste projeto.

Aos meus pais e irmã.

RESUMO

O trabalho de conclusão de curso busca materializar e apresentar em uma instalação três camadas de pensamento, elaborando, através de processos artísticos, aspectos de meu imaginário e vivências e percepções existenciais colhidas em minha vida profissional. Apresento aspectos presentes em minha prática anterior, destacando os documentos de trabalho e os procedimentos de identificação do processo de criação: as classificações de Lombroso; as fichas de RPG; assim como a identificação que se aplica aos suspeitos em uma delegacia de polícia. Na construção de personagens e de narrativas, utilizam-se distintos meios, como o texto, *storyboards*, pinturas e vídeos que apoiam a construção de próteses e demais objetos escultóricos que constituem a cenografia da instalação. O referencial poético e teórico embasa-se em Cesare Lombroso e no contraponto do autor Stephen Jay Gould, em textos e pinturas de William Burroughs, nas próteses corporais de Stelarc, nas esculturas de Félix Bressan, assim como nas *videoperformances* de Matthew Barney, que trazem questões sobre o perverso, abjeto, cruel e as passagens do real a ficção.

Palavras-chave: Imaginários; Escultura; Máscaras; Personagem; Próteses.

ABSTRACT

This undergraduate thesis intends to materialise and present three layers of thinking in one installation, elaborating, through artistic processes, several aspects of my imaginary, experiences and perceptions in my working life. I present here some dimensions from my former practice, highlighting work documents and identification procedures in my creation process: Lombroso's ratings, RPG files, and identification methods used by police departments. Several means are used to build up characters and narratives, such as texts, storyboards, paintings and videos, that support the creation of prostheses and other sculptural objects used as scenography in the installation. The theoretic and artistic background are based on Cesare Lombroso and Stephen Jay Gould, writings and painting of William Burroughs, Sterlac's body prostheses, Félix Bressan's sculptures, as well as the videoperformances of Matthew Barney, that raise issues about what is perverse, abject, cruel and also discuss the transit between reality and fiction.

Keywords: sculpture, masks, characters, prostheses.

Lista de Figuras

Fig. 01 – Prótese produzida pelo sapateiro James Gillingham entre 1900 e 1924.	12
Fig. 02 – Prótese produzida pelo sapateiro James Gillingham entre 1900 e 1924.	13
Fig. 03 – Organograma do primeiro capítulo.	15
Fig. 04 – O Dr. Octopus, <i>alter ego</i> de Otto Octavius, <i>The Amazing Spider-Man 3</i> (1963). 16	
Fig. 05 – Drizzt Do'Urden. Personagem criado por Greenwood (1963).....	19
Fig. 06 – Mapa da cidade de Faerun – um dos reinos de <i>Forgotten Realms</i> (1997).	20
Fig. 07 – Delegacia de Polícia, arquivo pessoal (2012).....	23
Fig. 08 – Rostos de criminosos, revistas contemporâneas de Lombroso.	25
Fig. 09 – Boletim de Características Individuais B.C.I. Modelo utilizado em 2001.....	29
Fig. 10 – Imagem do ferro-velho situado na Zona Norte de Porto Alegre (2017).	33
Fig. 11 – Matthew Barney, <i>River of Fundament</i> (2014).	36
Fig. 12 – Matthew Barney, <i>River of Fundament</i> (2014).	37
Fig. 13 – Matthew Barney, <i>The Cremaster Cycle</i> (1994-2002).	38
Fig. 14 – Matthew Barney, <i>The Cremaster Cycle</i> (1994-2002).	39
Fig. 15 – Gustavo Souza. <i>Simulacro Plástico</i> , 2016. Cerâmica, gesso, couro e ferro. 110 cm x 45 cm x 45 cm. Montagem: sobre cubo branco. (2016).....	42
Fig. 16 – Gustavo Souza. <i>Simulacro Plástico</i> , 2016. Detalhe da vista posterior (2016).....	43
Fig. 17 – Gustavo Souza. <i>Transfixação</i> , 2014. Ferro, gesso, massa plástica e tela. 130 cm x 90 cm (2014).	44
Fig. 18 – Imagem de vergalhões, Porto Alegre (2017).....	46
Fig. 19 – Matthew Barney. Série <i>Drawing Restraint</i> (1987 e atualmente).	47
Fig. 20 – Félix Bressan. <i>Sem Título</i> (2001 - 2007).	48
Fig. 21 – Félix Bressan. <i>Sem Título</i> , da Série <i>Corpo Ausente</i> (1994).	49
Fig. 22 – Atelier. Porto Alegre (2017).....	51
Fig. 23 – Esboço da personagem <i>Vingen</i> (2016).	54
Fig. 24 – Gustavo Souza. Prótese <i>Vingen</i> (2016). Ensaio fotográfico (2017).....	55
Fig. 25 – Esboço do personagem <i>A Besta</i> (2016).....	56

Fig. 26 – Gustavo Souza. Prótese <i>A Besta</i> (2016).....	57
Fig. 27 – Esboço do personagem <i>Vulkin</i> (2016).....	58
Fig. 28 – Gustavo Souza. Prótese <i>Vulkin</i> (2016).....	60
Fig. 29 – Esboço do personagem <i>O Avaro</i> (2016).	61
Fig. 30 – Gustavo Souza. Prótese <i>O Avaro</i> (2016).	62
Fig. 31 – Guichê de delegacia (2015).	66
Fig. 32 – Página 01 do <i>Storyboard</i> do personagem <i>A Besta</i> (2017).....	68
Fig. 33 – Segunda página do <i>Storyboard</i> do personagem <i>A Besta</i> (2017).....	70
Fig. 34 – <i>Storyboard</i> do personagem <i>O Avaro</i> (2017).....	72
Fig. 35 – Esboço de objeto para <i>O Avaro</i> (2017).	73
Fig. 36 – Imagem retirada do vídeo <i>Brasília</i> (2017).	75
Fig. 37 – <i>Storyboard</i> para o vídeo <i>Disparos</i> (2017).	76
Fig. 38 – Preparação para o vídeo <i>Disparos</i> (2017).	77
Fig. 39 – Gustavo Souza. Vídeo <i>Disparos</i> (2017).	79
Fig. 40 – Conto de P.M.T.	81
Fig. 41 – Instalação e <i>performance</i> com colegas da disciplina de Atelier de Escultura II na Casa de Cultura Mario Quintana (2016).	82
Fig. 42 – Fotomontagem. Prótese <i>Vulkin</i> (2016).....	83
Fig. 43 – Fotomontagem. Prótese <i>Vingen</i> (2016).....	84
Fig. 44 – Esboço para instalação <i>Entre Máscaras e Próteses</i> (2017).	86
Fig. 45 – Esboço n.2 para instalação <i>Entre Máscaras e Próteses</i> (2017).	87
Fig. 46 – Esboço para objeto <i>Mesa</i> (2017).	88
Fig. 47 – Gustavo Souza. <i>Mesa</i> (2017). Metal e madeira. 50 cm x 50 cm x 160 cm.	89
Fig. 48 – Gustavo Souza. <i>Pupa</i> n.1. Metal e tecido (2017).	90
Fig. 49 – Gustavo Souza. <i>Pupa</i> n.2. Metal e tecido (2017)	91
Fig. 50 – Gustavo Souza. <i>Vingen</i> . Acrílica sobre tela (2017)	92
Fig. 51 – Esboço de personagem (2017)	102
Fig. 52 – Esboços (2017).....	103
Fig. 53 – Esboço (2017).....	104
Fig. 54 – Esboço (2017).....	105
Fig. 55 – Esboços (2017).....	106

Fig. 56 – Esboços (2017).....	107
Fig. 57 – Esboços (2017).....	108
Fig. 58 – Esboços de objetos (2017).....	109
Fig. 59 – Esboços de objetos (2017).....	110

SUMÁRIO

Introdução	10
1. Imaginários e vivências	11
1.1. Entre Máscaras e Próteses: da escultura à máscara, e processos de criação de personagens	40
2. Laboratórios e Narrativas	53
2.1. Performatizar narrativas e personagens através de vídeos, fotografias e outras linguagens	63
3. Limite entre o real e o ficcional	85
3.1. Dobra: montagem e instalação	87
Conclusão	94
Referências	96
Anexo I - Glossário	99
Anexo II - Outros personagens, esboços e fotos.	102

Introdução

Em sua primeira camada, esta pesquisa se inicia com a construção de quatro objetos, utilizando como materiais principalmente o tecido, o ferro e o couro. Estes objetos têm por função vestir a cabeça de uma pessoa. A partir destes objetos, concebidos como próteses corporais, passo ao desencadeamento de camadas ficcionais que irei explorar através de vídeos, fotografias e outros meios, e que apresentarei sob a forma de instalação.

Em *Imaginários e Vivências* introduzo o processo de criação de quatro personagens que desenvolvi nessa pesquisa, que partem das minhas vivências como agente da polícia judiciária, confrontado com um cotidiano que me aporta um conjunto de relatos e histórias que vêm sendo elaboradas em meu processo de criação, e que se entremeiam com meu imaginário de leitor de histórias em quadrinhos e de praticante de jogos de mesa *RPG*.

Na segunda camada de análise, *Laboratórios e Narrativas*, detalharei as etapas do processo de concepção e de fabricação dos objetos a partir da criação dos personagens, inicialmente através do desenho e da enunciação de características desenvolvidas no processo escultórico.

Avançando na elaboração de um processo ficcional com estas próteses, na terceira parte, *Limite entre o real e o ficcional*, apresentarei os eventos e as situações que colocam em movimento esses personagens, desdobrando-os em narrativas com vídeos e fotos que serão reunidos na instalação. Surge, nessa instância, uma terceira camada de reflexão, pois em meio ao processo surgem questionamentos sobre a realidade, sobre as desigualdades sociais, sobre as faces que sofrem e reproduzem sofrimentos. A máscara e as próteses estão no meio de quem as observa e de quem é observado.

Assim, o objetivo deste trabalho é materializar e apresentar em uma instalação essas três camadas de pensamento, onde aspectos de meus imaginários e influências se entremeiam com vivências e com percepções existenciais apresentadas como arte.

1. Imaginários e vivências

O processo de construção das máscaras e próteses, que eu venho realizando para os personagens, parte de um desenho prévio a partir do qual eu vou delimitando as escolhas dos materiais e dos processos que irei empregar. Crio personagens a partir de imagens que se impõem a mim, assim como penso por meio de *storyboards* nos papéis que cada qual desempenhará a partir de suas características próprias. Visito lojas de ferro-velho que comercializam sucatas, em busca de materiais que utilizo em esculturas em ferro, e emprego igualmente o couro que é cortado, modelado e costurado. As tiras que prendem a máscara na cabeça possuem fivelas e elementos de encaixes e de ajustes ao corpo. A estrutura de metal, que na maioria das máscaras fica sobre o couro, é cortada, esmerilhada, soldada e presa ao couro através de costuras ou fivelas. Em meu processo, a construção dessas máscaras não tem como objetivo esconder o rosto para simular um personagem. Elas são uma forma de reconfigurá-lo e essa adição as aproxima das próteses, que formalmente se assemelham àquelas criadas no século passado por James Gillingham¹, sapateiro que viveu entre 1838 e 1924 e que criava membros artificiais para pacientes amputados. Ao utilizar ferro, couro e fivelas para efetuar os ajustes, ele empregava costuras e tiras para prender a prótese. Gillingham se preocupava com o registro fotográfico, construindo nos fundos de sua sapataria um estúdio para este fim. Segundo o autor Derrick Warren, através das fotografias Gillingham propõe que um membro artificial possa substituir completamente um real e que uma beleza danificada, mesmo a beleza sexual, possa ser reconstituída através do poder da imaginação artística. “É uma presunção modernista que a beleza protética pode substituir a beleza idealizada. Aqui no gabinete, a arte e a medicina são interpretadas de forma ambígua”. (WARREN, 2001).

¹ James Gillingham viveu na cidade de Chard, na Inglaterra, entre 1838 e 1924. Construiu um estúdio fotográfico nos fundos de sua sapataria para registrar em imagens as próteses que confeccionou ao longo de sua vida. Em seus catálogos havia fotografias de amputados que modelavam membros artificiais belamente esculpidos. Tratou de mais de 15 mil pacientes e criou diversos dispositivos ortopédicos. Há negativos de suas fotografias no Museu da Ciência de Londres e no Museu de Chard.



Fig. 01 – Prótese produzida pelo sapateiro James Gillingham entre 1900 e 1924.

O aparato desenvolvido por James Gillingham deveria ser moldado ao corpo a fim de atender a uma ou mais funções, ser resistente e possibilitar a retirada quando necessário. Com grande engenhosidade, o sapateiro utilizou cadarços, couro,

madeira e metal, possibilitando articulações para movimentação que resultaram em uma estética *Steampunk*.²



Fig. 02 – Próteses produzidas pelo sapateiro James Gillingham entre 1900 e 1924.

O conceito de máscara, como objeto sem fim teatral, nos faz acessar um sentido profundo, já que este objeto dá ao usuário a possibilidade de transfiguração e de

² Trata-se de obras ambientadas no passado, no qual os paradigmas tecnológicos modernos ocorreram mais cedo do que na História real (ou em um universo com características similares), mas foram obtidos por meio da ciência já disponível naquela época - como, por exemplo, computadores de madeira e aviões movidos a vapor.

encarnação, conforme a definição do escritor Georges Bataille, no livro *História do olho*.

Máscaras representam “uma obscura encarnação do caos”: são formas “inorgânicas” que se impõem aos rostos, não para ocultá-los, mas para acrescentar-lhes um sentido profundo. Na qualidade de artifícios que se sobrepõem à face humana, com o objetivo de torná-la inumana, essas representações “fazem de cada forma noturna um espelho ameaçador do enigma insolúvel que o ser mortal vislumbra diante de si mesmo”. Por essa razão, conclui o escritor, “a máscara comunica a incerteza e a ameaça de mudanças súbitas, imprevisíveis e tão impossíveis de suportar quanto a morte” (BATAILLE, 2003, p. 24).

Trago, nesta etapa inicial, o relato de algumas vivências que antecedem a construção deste projeto, meu interesse por histórias em quadrinhos assim como pela prática de jogos de mesa (RPG), seguidas por relatos reais, provenientes do meu cotidiano profissional como agente da polícia judiciária na cidade de Guaíba (RS).

Para auxiliar na compreensão desse processo, proponho a imagem do organograma diagramado em três eixos: o universo dos quadrinhos, o *Role Playing Game* e a atuação como policial civil. Essa imagem, de certo modo, organiza um ambiente inexato e caudaloso, conforme detalharei a seguir.

1. IMAGINÁRIOS E VIVÊNCIAS

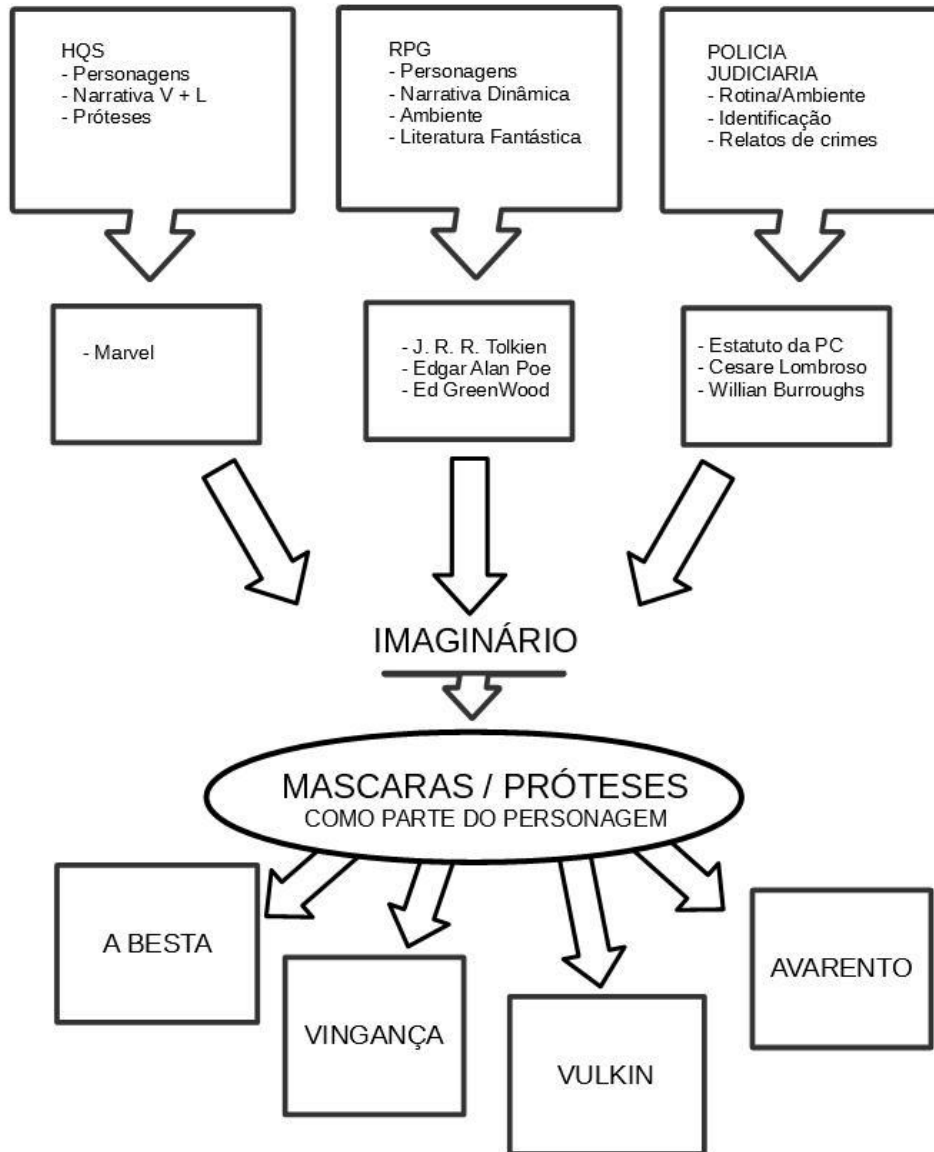


Fig. 03 – Organograma do primeiro capítulo.

As histórias em quadrinhos ou HQs são a junção de imagem e linguagem escrita que constrói uma forma de comunicação única. No campo da arte, ela ainda é vista como um produto menor, talvez justificada por sua origem comercial, que coincide com o surgimento da cultura de massa (MENDONÇA, 2009, p. 75). Posteriormente, algumas técnicas criadas nesse período foram utilizadas por artistas,

deslocando-as do seu meio de origem, como ocorreu na Pop Art. Um artista deste movimento, Roy Lichtenstein, se apropria da estética dos quadrinhos, reproduzindo procedimentos gráficos para problematizar a cultura de massa (HENDRICKSON, 2000). A utilização dos quadrinhos na construção de narrativas se torna um meio acessível para obter uma história. O cinema e vídeos comerciais, por exemplo, utilizam o recurso do *storyboard* nos processos iniciais de criação. Em alguns casos, características advindas dos quadrinhos são empregadas nos vídeos que eu realizei, como veremos na sequência.



Fig. 04 – O Dr. Octopus, alter ego de Otto Octavius, *The Amazing Spider-Man* 3 (1963).

A capa da revista acima mostra a primeira aparição do Dr. Octopus, *alter ego* de Otto Octavius, numa história de Stan Lee e Steve Ditko. Trata-se de um cientista nuclear que foi exposto à radioatividade e adquiriu a capacidade de controlar os tentáculos mecânicos que usava em seu laboratório.

As HQs da empresa Marvel dos anos 1990 têm, em alguns de seus heróis, personagens que possuem uma vida prosaica, mas que detêm superpoderes, atributos que são adicionados aos seus corpos e que amplificam suas forças, capacitando-os para grandes desempenhos e aventuras. Consumi muito esse tipo de literatura, o que de certo modo me trouxe um conhecimento sobre as potencialidades narrativas envolvendo um personagem e seus contextos de atuação.

Durante a minha adolescência, tive contato com o mundo da literatura fantástica através dos jogos de mesa chamados RPG (*Role Playing Games*) e do sistema *Advanced Dungeons and Dragons* (GYGAX, 1988). Neste jogo, cada componente do grupo cria e controla um único personagem. Em seu decorrer, cada jogador dirige as ações de seu personagem e suas interações com outros personagens. Os resultados das escolhas do grupo e a história básica do jogo são determinados pelo mestre (participante), de acordo com as regras e as interpretações feitas por ele.

O mestre escolhe e descreve os vários Personagens do Mestre (*PdMs*), que os jogadores encontram durante a sessão do jogo. O cenário em que essas relações ocorrem e os resultados desses encontros são baseados nas escolhas e ações dos jogadores. As extensas regras do jogo, que cobre áreas diversas como interações sociais, usos de magia, combate e o efeito do ambiente nos personagens, ajudam o mestre em suas decisões. O Mestre do Jogo pode escolher quais regras publicadas ele vai usar e até mesmo criar regras novas, se achar necessário. Os mestres e jogadores também podem desenvolver seus próprios mundos para usarem como cenários de campanha.

Gygax³ e tantos outros autores de jogos de RPG ambientaram seus personagens, regras, magias e armas a partir das descrições elaboradas por J. R. R. Tolkien em *O Senhor dos Anéis* (1937-1949). Tais criadores realizam ações, socializam, decidem e vivenciam com os personagens que criam sobre esta base que é o mundo fantástico criado por Tolkien. O mundo de Tolkien é repleto de raças e povos. Tolkien foi criticado por privilegiar, em seu processo de criação, os personagens principais, figurados como brancos, loiros, olhos claros para representar o lado do bem, exaltando o sangue azul do povo *Dúnedain*, entre os heróis da raça humana, e os Elfos⁴. Em alguns escritos de Tolkien percebe-se que ele foi um crítico do Nazismo e que repudiava qualquer forma de perseguição, mas não declinava que seu romance era de um ponto de vista eurocêntrico.

Existem também outros mundos concebidos para o desenrolar destes jogos. Um dos mais conhecidos é *Forgotten Realms*, de Ed Greenwood, e um de seus personagens chama-se Drizzt Do'Urden, um elfo negro (Drow) de classe *ranger* que utiliza duas cimitarras mágicas. O personagem ganhou força com o autor *Robert Anthony Salvatore*⁵, que utilizou o personagem em seus romances. Drizzt representa a raça de *Drows* que se alinharam com a Deusa do Mal, *Lolth* (Rainha das Aranhas). O protagonista abandona o submundo e seu povo para viver na superfície, sendo vítima de preconceito, e mantém um relacionamento amoroso com uma humana, o que lhe causa transtornos pelo medo que sente – caso tenha filhos e as crianças sejam discriminadas assim como ele. Existem mapas, cidades e personagens esmiuçados pelo escritor que continuam abastecendo a criação para que outros autores possam criar aventuras a partir das suas delimitações (GREENWOOD, 1995).

³ Gary Gygax (1938-2008), autor considerado responsável pelo formato moderno dos jogos de mesa, criou o sistema mais utilizado até hoje, o *Dungeons & Dragons*, que foi publicado pela primeira vez em janeiro de 1974 como três livretos condicionados em uma caixa de papelão: *Men & Magic*, *Monsters & Treasure* e *Underworld & Wilderness Adventures*.

⁴ Os Elfos são descritos como altos e belos, parecidos com anjos; divididos em três famílias. *Vanyar* significa "Louros", referindo-se aos seus cabelos dourados. Eles tinham olhos azuis e eram considerados os mais belos.

⁵ Robert Anthony Salvatore, nascido em 20 de janeiro de 1959, em Leominster, Massachusetts, que escreve sob o nome de R. A. Salvatore, é um autor de fantasia e ficção científica conhecido por suas histórias ambientadas no cenário de RPG "Forgotten Realms".



Fig. 05 – Drizzt Do'Urden. Personagem criado por Greenwood (1963).

Nesses jogos, se desejar, o mestre pode construir sua própria cidade e cavernas, assim como habitantes para se relacionarem com os jogadores, sendo necessário imaginar e desenvolver o local, as características destes habitantes/criaturas/monstros. Durante o jogo, o mestre deve descrever oralmente o cenário (mundo mágico), as criaturas que estão nele e as reações destas com os personagens criados pelos jogadores. Sendo um jogo dinâmico, as ações podem se modificar a cada rodada. Elas giram em torno do enredo criado para que os jogadores desempenhem as tarefas e descubram os mistérios.



Fig. 06 – Mapa da cidade de *Faerun* – um dos reinos de *Forgotten Realms* (1997).

Minha participação no jogo era como mestre da mesa, quando utilizava diversos dados para calcular a periculosidade do inimigo, as armas que estes utilizavam e em qual ambiente ocorria a ação. Passados alguns anos, esses exercícios me auxiliaram na descrição de crimes durante a elaboração de declarações de vítimas e ocorrências policiais.

Durante o trabalho como policial, que exerço desde 2008, tenho vivenciado experiências fortes e potentes que muitas vezes se desdobram em processo de criação de meus personagens. Cito, a título de exemplo, uma ocorrência presenciada por mim durante um plantão na delegacia da cidade de Guaíba. Na rotina da delegacia, transitam muitos dramas sociais que tipificam indivíduos em vulnerabilidade, sendo cotidianamente confrontado com uma série de crimes e dramas, situações que me instigam na criação de figurações fantásticas.

Era quarta-feira de noite (normalmente no meio da semana as noites são tranquilas). Em torno de 22 horas, eu estava deitado no quarto do setor do plantão, um quarto que foi confeccionado utilizando uma pequena divisória, restando como espaço físico de dois metros e meio por dois metros, suficientes para posicionar um

beliche, uma mesa de escritório e um armário suspenso. Ouvimos o bater das portas de um veículo no lado de fora. Já sabíamos que era a Brigada Militar, pois eles costumam fechar as portas com força e, normalmente, os veículos com muito uso têm um som característico de peças tremendo. Meu colega levantou e abriu a porta. Logo em seguida, levantei e fui atender os policiais, pois meu colega iria sair para o intervalo.

Deparei-me com dois policiais militares de pé na frente do guichê. Sentado no banco de madeira estava um indivíduo de cabeça muito baixa, rosto virado paralelo ao chão, algemado com as mãos para trás, em silêncio. Ao lado direito, estavam dois homens; um deles mantinha o olhar fixo no bandido algemado. Logo os policiais explicaram que o homem detido estava tentando roubar um botijão de gás, mas não havia conseguido retirá-lo. Os donos da residência conseguiram pegá-lo, enquanto outro comparsa fugiu. Entendi, então, porque os dois homens que o acompanhavam estavam afoitos, mas com o olhar determinado. Acredito que ainda estavam com a sensação primitiva de quem acabou de caçar uma presa. Logo, o bandido, na sua forma mais humilde possível, se mantinha quieto e em posição de total submissão. Os policiais informaram que não conseguiram os dados necessários para verificar os antecedentes do bandido. Visto que ele era “nordestino”, perguntei o nome ao preso, que me respondeu sem olhar para cima. Perguntei de novo de forma mais enfática. Também perguntei mais alguns dados. Mandeí-o olhar para mim. Mal levantava a cabeça já tornava a baixá-la. Neste momento, pensei que este indivíduo era um bandido experiente. Já devia ter “puxado cadeia”, pois todos voltam muito mais respeitosos depois de passar uma temporada no presídio. Verifiquei que o indivíduo não era deste estado, obtive alguma informação sobre sua vida pregressa, porém não poderia confirmar exatamente se ele já havia feito alguma coisa errada no seu estado de origem. Saí do guichê, fiz a volta no balcão e fui questionar o bandido para tentar descobrir o que realmente aconteceu. Perguntei o porquê de estar roubando. Ele falou que era para comer, tinha vindo ao Rio Grande do Sul há pouco tempo para trabalhar como mascate, foi explorado pelo patrão, era muito pobre e não tinha dinheiro. Realmente tratava-se de alguém necessitado. Apesar do frio ele estava sem nenhum calçado (seus pés eram “cascudos” e grandes em relação ao seu corpo franzino, magro, porém com musculatura vigorosa; como todos os andarilhos moradores de rua, sua roupa era bem usada). Não estava machucado, o que é muito raro em situações em que as próprias vítimas seguram o autor. Sobre o que ocorreu durante o fato, me volvei para os policiais (por questão de educação, pergunto primeiro aos profissionais, que teoricamente contam a versão verdadeira do acontecimento). Estes relataram que, no momento da chegada, ele já estava detido pela vítima. Sendo assim, solicitei a versão da vítima, que contou que o

criminoso estava tentando furtar um botijão sem obter sucesso. Quando saíram atrás deles, um fugiu e o detido foi pego. A vítima, ainda eufórica, proferiu algumas palavras duras ao bandido, que se manteve em silêncio. Era justo e uma relação natural entre os dois. O bandido não negou a tentativa do crime.

Neste momento, eu ainda não conseguia entender o que realmente o autor do crime pensava. Durante todo o tempo foi muito educado. Perguntei se ele usava algum tipo de droga e ele negou. Determinei que ele mostrasse os dedos, visto que, caso ele fosse usuário de crack, as pontas dos dedos indicador e polegar estariam amareladas e com camadas de pele fragmentadas devido ao fogo. E, de fato, os dedos do bandido estavam totalmente amarelos e com cicatrizes. Questionei novamente com ênfase. O indivíduo, desta vez, respondeu rapidamente que era devido ao uso de palheiro (tabaco enrolado em papel de seda). Estranho foi que ele respondeu de forma muito rápida e firme. Neste momento, fiquei mais intrigado. Não sabia se aquela fora uma manobra inteligente da parte dele ou se realmente ele não era viciado em crack. Sentia um pouco de pena, mas tentava pensar que ele era um indivíduo muito esperto e que estava agindo daquela forma para amenizar sua imputação no crime. Mesmo na dúvida, me reportei ao policial militar, tentando não demonstrar minha “fraqueza” por sentir pena do bandido, e disse: “Este é um baita malandro...”. O policial militar me olhou fixo e parou alguns segundos, como alguém que está pensando no que decidir. Eu conhecia este policial há alguns anos e sabia que ele era correto e de bom coração. Entrei em contato com a delegada plantonista, que determinou apenas o registro e liberação do indivíduo. Quando informei aos policiais que ele seria solto, este policial perguntou se seria logo em seguida e se ele poderia esperar. Respondi afirmativamente, quando me veio a ideia de que eles poderiam agredi-lo na saída como forma de castigo. Perguntei o que eles iriam fazer, e este policial me respondeu que iria pagar um cachorro-quente ao bandido. Senti-me um idiota.

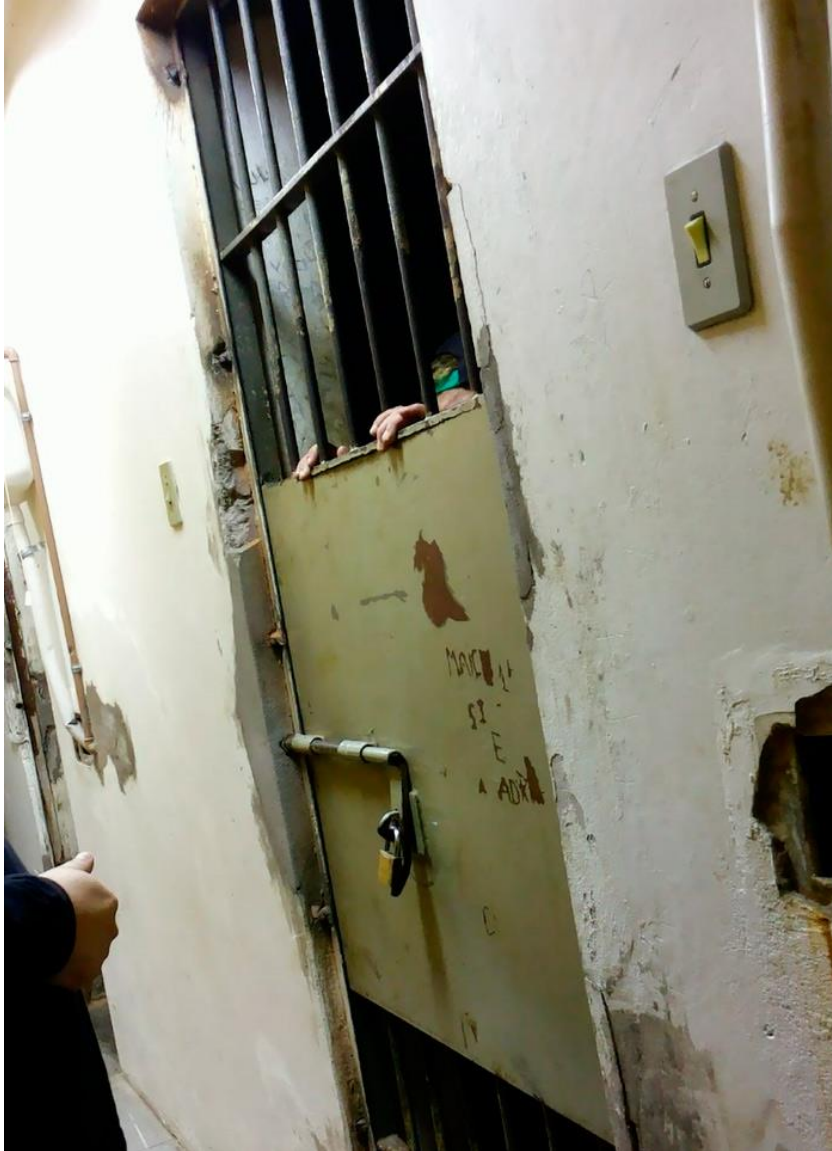


Fig. 07 – Delegacia de Polícia, arquivo pessoal (2012).

Na experiência acima relatada, existem diversos índices que podem ser interpretados de múltiplas formas. De fato, uma delegacia é um ambiente com uma grande carga de contradições onde surgem conflitos de interesses que devem ser gerenciados da maneira mais eficiente possível durante o trabalho policial. Efetuando um desdobramento dessas vivências, vislumbro na arte a possibilidade de alterar o sentido, adicionando, retirando ou transformando as relações entre personagens e coisas. Busca-se na criação gatilhos para os desdobramentos ficcionais a partir desses imaginários, deslocando cenas e criando novos eventos.

No artigo *Sobre os limites da interpretação*, Eduardo R. Rabenhorst discorre sobre uma discussão entre o semiólogo Umberto Eco e o filósofo Jacques Derrida acerca da interpretação e do uso do texto. “O uso ampliaria o universo de sentido do texto” (RABENHORST, *apud* ECO, 2002, p.02). O autor nos esclarece sobre o uso do signo que abre e dispara possíveis sentidos:

Um signo, entende Eco, não é apenas alguma coisa que está no lugar de outra coisa, mas ele é aquilo que sempre nos faz conhecer algo mais. A condição de um signo não é só a substituição, mas a de que exista uma possível interpretação. Dessa forma, se o signo “é sempre o que me abre para algo mais”, não há “interpretante que, ao conformar o signo que interpreta, não modifique, mesmo que só um pouco, seus limites” (RABENHORST, 2002, p.03).

Deslocando essa reflexão para a rotina da delegacia podemos então pensar na situação do criminoso em questão, que apresentava mãos fortes, com dedos grossos, e seus pés não estavam calçados, apesar do frio. Ele possuía certas características que indicavam ao agente informações sobre um dado índice de sensibilidade corporal.

O médico Cesare Lombroso, autor de pesquisas sobre criminosos, escreveu há mais de 150 anos que estes indivíduos possuem analgesia (insensibilidade à dor), que ele assim descreve ao observar os pés e mãos desses sujeitos: “levaram-me a suspeitar que haja neles uma sensibilidade à dor mais abafada do que a das pessoas comuns” (LOMBROSO, 2013, pag. 47). Relatou ainda, em estudo de caso, que um demente moral, em um curto período de tempo, apresentou analgesia e cometeu diversas infrações, incluindo um homicídio. Depois de ter-se recomposto, o sujeito recobrou sua sensibilidade tátil e retomou sua vida. A musculatura vigorosa pode ser detectada na maioria dos criminosos, pois lhes proporciona grande agilidade.

Coincidentemente, na narrativa acima se destaca uma característica levantada por Lombroso que sabemos ser descabida, pois a polícia não pode deter indivíduos simplesmente por apresentarem formas anatômicas conforme tipologia criada pelo médico. Como se fosse possível antever crimes e manter presos indivíduos pelo formato da sobrancelha ou por terem insensibilidade à dor. Neste projeto, as colocações de Lombroso servem como material de apoio para construção dos personagens e podem ser aplicadas em um mundo formado a partir do desdobramento desta realidade, como criação ficcional.



Fig. 08 – Rostos de criminosos, revistas contemporâneas de Lombroso.

Em pontos extremos de suas análises, Lombroso informa ainda que indivíduos canhotos e daltônicos têm tendência ao cometimento de crimes. O autor identifica as seguintes características na fisionomia dos criminosos:

A fisionomia dos famosos delinquentes reproduziria quase todos os caracteres do homem criminoso: mandíbulas volumosas, assimetria facial, orelhas desiguais, falta de barba nos homens, fisionomia viril nas mulheres, ângulo facial baixo (LOMBROSO, 2013, p. 197).

Outros autores, como Stephen Jay Gould, desqualificam as colocações categoriais de Lombroso: “A ciência, uma vez que deve ser executada por seres humanos, é uma atividade de cunho social. Seu progresso se faz por meio do pressentimento, da visão e da intuição. Boa parte das transformações que sofre ao longo do tempo não corresponde a uma aproximação da verdade absoluta, mas antes a uma alteração das circunstâncias culturais, que tanta influência exercem sobre ela. Os fatos não são fragmentos de informação puros e imaculados; a cultura também influencia o que vemos e o modo como vemos. Além disso, as teorias mais criativas com frequência são visões imaginativas aplicadas aos fatos, e a imaginação também deriva de uma fonte marcadamente cultural.” (GOULD, 1991).

Logo, apesar de reificar e graduar diversos aspectos da identidade e de características da anatomia humana, reduzindo e limitando sua existência, produz-se nessa leitura de meu cotidiano de policial um material farto que vem favorecendo um desdobramento e um desembarque em um novo plano simbólico a partir da criação ficcional.

Como documentos de trabalho, eu recorro a três formas de identificação que embasam meu processo de criação: as classificações de Lombroso, as fichas de RPG e a identificação que se aplica atualmente a criminosos dentro da delegacia de polícia.

Qualquer pessoa que entre em uma delegacia hoje para fazer um registro policial e que não possua documento de identificação será parcialmente identificada, tendo cadastrado seu nome, endereço, cor dos olhos, altura, nomes do pai e da mãe, data de nascimento, sexo, cabelo e outros. Além dos dados colhidos na delegacia, a pessoa poderá ser qualificada também em outros órgãos e situações, como no Instituto de Identificação do Estado, ao confeccionar um documento de identidade, ou no Departamento Médico Legal (DML). A carteira de identidade já constitui um procedimento de padronização e adequação do sujeito, pois ele ganha um número, uma foto e um cadastro.

Se ocorrer uma prisão, o criminoso (a) é identificado na delegacia onde é produzido o B.I.F.E. – Boletim Individual para Fins Estatísticos – e é cadastrado também na entrada do presídio ou cadeia. Essa pessoa é igualmente fotografada em três posições, tem suas impressões digitais colhidas e é verificada a existência de tatuagens e/ou cicatrizes, além de outras características que abastecem o banco de dados policiais e que poderão ser usadas futuramente, se necessário, em investigações criminais.

B.I.F.E., o nome dessa forma de cadastro de um indivíduo em uma delegacia, nos reenvia paradoxalmente ao nome que atribuímos à carne, ao açougue, sendo o bife uma fatia de um corpo, como transmutação que nos reenvia ao aspecto escatológico de uma existência. Por ironia, o termo B.I.F.E. é também uma forma de fatiar um homem, separando-o da sociedade. Este boletim é um dos cadastros pelo qual passa um indivíduo antes de ser encarcerado em presídios, que pelas características atuais são espaços desumanos que mais se assemelham a matadouros ou hospícios onde coabitam muitos indivíduos que, como carne, são amontoados longe dos olhos da sociedade.

Dentro de um presídio, os indivíduos têm que andar em fila, em corredores delimitados por faixas amarelas pintadas no chão, e devem olhar para baixo e manter as mãos para trás. Policiais vestindo luvas de látex empunham longos bastões e emitem ordens para que os grupos de detentos caminhem para o próximo recinto, transitando por espécies de bretes. Conhecer a Cadeia Pública de Porto Alegre nos permite ter a visão de outro mundo e talvez seja um dos lugares mais perversos possibilitado pelo capitalismo. Neste sentido, cabe ressaltar estudos sobre esse assunto (13th, 2016).

Dentre as características observadas atualmente no “BIFE”, consta uma lista de escolhas que servem para tipificar o sujeito inquirido:

Características: paraplégico, coxo, surdo, mudo, bócio, vesgo, cego de um olho, cego, gago, fanho, bitate, deficiência mental, Síndrome de Down, cambota, anão, falta olho, agenesia, lábio leporino, corcunda.

Pele: albino, índio, sarará, mulato, parda, indígena, branca, preta, amarela.

Vícios: bebidas alcoólicas, jogos, narcóticos.

Lábios: finos, normais, grossos.

Cicatrizes: locais.

Amputações: locais.

Tatuagem: locais.

Cor dos olhos: cores.

Nariz: achatado, arrebicado, curto, fino, afilado.

Compleição: muito magro, magro, normal, troncado, forte, gordo, muito gordo.

Existe também, no conteúdo de registro policial, a classificação de periculosidade do indivíduo, seu histórico de ataques a agentes públicos, se exerce liderança entre os criminosos e o modo como atua, chamado *modus operandi*. Dentre estes, há o *modus rififi*, *modus arara*, *modus mão-grande*, *modus punça*, escalada, furto *chuca*, furto *punça*, furto *descuido*, furto *mão-grande*, entre outros (COSTA, 2014).

Dentro do B.I.F.E. cadastram-se os aspectos do crime que o indivíduo cometeu, dividido em três eixos: lugares, meio empregado e causas presumíveis.

03 - NOME DO INDICIADO		04 - RG	
05 - SEXO M	06 - DATA NASC 07/04/1969	07 - NOME DO PAI	
08 - ESTADO CIVIL Solteiro		11 - GRAU INSTRUÇÃO 2.º Grau	
09 - CIC / CPF		10 - NOME DA MÃE	
12 - ENDEREÇO RESIDENCIAL / RUA AV		Nº 5510 204	COMPL. Bairro Cobalinda
13 - ENDEREÇO COMERCIAL / RUA AV		Nº	COMPL. ANDAR
14 - DOC. APRES. TIPO		UF	DATA EMISSÃO
15 - PROFISSÃO PRINCIPAL		CÓD.	

16 - COR DE PELE		17 - CABELO COR		18 - CABELO TIPO		19 - CABELO VOLUME		20 - CABELO ALTER.		21 - ROSTO TIPO		22 - SOBRANCELHAS	
1	<input type="checkbox"/> BRANCO	1	<input type="checkbox"/> BRANCO	1	<input type="checkbox"/> CARAPINHA	1	<input type="checkbox"/> ABUNDANTE	1	<input type="checkbox"/> PINTADO	1	<input type="checkbox"/> OVAL	1	<input type="checkbox"/> FINA
2	<input checked="" type="checkbox"/> PRETO	2	<input type="checkbox"/> CASTANHO	2	<input checked="" type="checkbox"/> CRESPO	2	<input type="checkbox"/> MÉDIO	2	<input type="checkbox"/> PERUCA	2	<input type="checkbox"/> REDONDO	2	<input checked="" type="checkbox"/> GROSSA
3	<input type="checkbox"/> AMARELO	3	<input type="checkbox"/> GRISALHO	3	<input type="checkbox"/> LISO	3	<input checked="" type="checkbox"/> POUCO	3	<input type="checkbox"/> RASPADO	3	<input checked="" type="checkbox"/> FINO	3	<input type="checkbox"/> UNIDA
4	<input type="checkbox"/> MULATO	4	<input type="checkbox"/> LOIRO	4	<input type="checkbox"/> ONDULADO	4	<input type="checkbox"/> CALVO PARC.	4	<input type="checkbox"/> CALVO PARC.	4	<input type="checkbox"/> ACHATADO	4	<input type="checkbox"/> NORMAL
5	<input type="checkbox"/> SARARÁ	5	<input checked="" type="checkbox"/> PRETO	5	<input type="checkbox"/> ALISADO	5	<input type="checkbox"/> CALVO TOTAL	5	<input type="checkbox"/> CALVO TOTAL	5	<input type="checkbox"/> QUADRADO	5	<input type="checkbox"/> APARADA
6	<input type="checkbox"/> ALBINO	6	<input type="checkbox"/> RUIVO	6	<input type="checkbox"/> RASTAFARI							6	<input type="checkbox"/> PINTADA
7	<input type="checkbox"/> INDIO											7	<input type="checkbox"/> RASPADA

23 - BIGODE TIPO		24 - OLHOS COR		25 - OLHOS TIPO		26 - NARIZ TIPO		27 - DENTES		28 - LINGUAGEM		29 - LÁBIOS	
1	<input type="checkbox"/> NÃO TEM	1	<input type="checkbox"/> AZUL	1	<input type="checkbox"/> FUNDOS	1	<input checked="" type="checkbox"/> ACHATADO	1	<input type="checkbox"/> DENTES POST.	1	<input checked="" type="checkbox"/> POPULAR	1	<input checked="" type="checkbox"/> GROSSOS
2	<input checked="" type="checkbox"/> FINO	2	<input checked="" type="checkbox"/> CASTANHO	2	<input type="checkbox"/> SALTADOS	2	<input type="checkbox"/> ARREBITADO	2	<input type="checkbox"/> SEPARADOS	2	<input type="checkbox"/> CORRETA	2	<input type="checkbox"/> FINOS
3	<input type="checkbox"/> FURTO	3	<input type="checkbox"/> PRETO	3	<input type="checkbox"/> RASGADOS	3	<input type="checkbox"/> COMPRIDO	3	<input checked="" type="checkbox"/> FALTA DENTE	3	<input type="checkbox"/> INCORRETA	3	<input type="checkbox"/> NORMAIS
4	<input type="checkbox"/> APARADO	4	<input type="checkbox"/> VERDE	4	<input checked="" type="checkbox"/> NORMAIS	4	<input type="checkbox"/> CURTO	4	<input type="checkbox"/> DENTE OURO	4	<input type="checkbox"/> GIRIA		
5	<input type="checkbox"/> CENTRAL	5	<input type="checkbox"/> INDEF. CLARO	5	<input type="checkbox"/> DIF. ENTRE SI	5	<input type="checkbox"/> NORMAL	5	<input type="checkbox"/> DEFEITO	5	<input type="checkbox"/> SOT. REGIONAL		
6	<input type="checkbox"/> LATERAIS	6	<input type="checkbox"/> INDEF. ESCURO			6	<input type="checkbox"/> AFILADO	6	<input type="checkbox"/> DENTUÇO	6	<input type="checkbox"/> SOT. ESPANHOL		
		7	<input type="checkbox"/> LENTES CONT.			7		7	<input type="checkbox"/> NORMAL	7	<input type="checkbox"/> OUT. SOTAQUES		
						8		8	<input type="checkbox"/> DESDENTADO	8	<input type="checkbox"/> LINGUA ESTR.		

30 - VOZ		31 - COMPLEXÃO		32 - BARBA TIPO		33 - ANOMALIA SEXUAL		34 - CICATRIZES-SINAIS-TATUAGEM																																																											
1	<input type="checkbox"/> GRAVE	1	<input type="checkbox"/> MUITO MAGRO	1	<input type="checkbox"/> IMBERBE	1	<input type="checkbox"/> LÉSBICA	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>C</th> <th>S</th> <th>T</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>CABEÇA</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>ROSTO</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>PESCOÇO</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>TRONCO FRENTE</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>TRONCO COSTA</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>TRONCO LADO</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>MÃO</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>BRAÇO</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>PÉ</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>PERNA</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>NÁDEGAS</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>SEIOS</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>DESCRIÇÃO:</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					C	S	T	CABEÇA				ROSTO				PESCOÇO				TRONCO FRENTE				TRONCO COSTA				TRONCO LADO				MÃO				BRAÇO				PÉ				PERNA				NÁDEGAS				SEIOS				DESCRIÇÃO:			
	C	S	T																																																																
CABEÇA																																																																			
ROSTO																																																																			
PESCOÇO																																																																			
TRONCO FRENTE																																																																			
TRONCO COSTA																																																																			
TRONCO LADO																																																																			
MÃO																																																																			
BRAÇO																																																																			
PÉ																																																																			
PERNA																																																																			
NÁDEGAS																																																																			
SEIOS																																																																			
DESCRIÇÃO:																																																																			
2	<input checked="" type="checkbox"/> NORMAL	2	<input type="checkbox"/> MAGRO	2	<input type="checkbox"/> RASPADA	2	<input type="checkbox"/> TARADO																																																												
3	<input type="checkbox"/> AGUDA	3	<input checked="" type="checkbox"/> NORMAL	3	<input checked="" type="checkbox"/> POR RASPAR	3	<input type="checkbox"/> HOMOSSEXUAL																																																												
4	<input type="checkbox"/> ROUCA	4	<input type="checkbox"/> TRONCUDO	4	<input type="checkbox"/> BARBUDO																																																														
5	<input type="checkbox"/> FRACA	5	<input type="checkbox"/> FORTE	5	<input type="checkbox"/> CAVANHAQUE																																																														
6	<input type="checkbox"/> FALSETE	6	<input type="checkbox"/> GORDO	6	<input type="checkbox"/> COSTELETA																																																														
		7	<input type="checkbox"/> MUITO GORDO																																																																

36 - VEST. FORMA		37 - ALTURA		38 - VÍCIOS	
1	<input type="checkbox"/> MALTRAJADO	1	<input type="checkbox"/> ATÉ 1,60	1	<input type="checkbox"/> BEBIDAS ALC.
2	<input checked="" type="checkbox"/> NORMAL	2	<input checked="" type="checkbox"/> DE 1,61 A 1,80	2	<input type="checkbox"/> JOGOS
3	<input type="checkbox"/> BEM-TRAJADO	3	<input type="checkbox"/> ACIMA DE 1,81	3	<input checked="" type="checkbox"/> NARCÓTICOS
4	<input type="checkbox"/> EXTRAVAGANTE			4	<input checked="" type="checkbox"/> TABAGISMO
5	<input type="checkbox"/> REGIONAL				
6	<input type="checkbox"/> ESPORTE				

39 - AMPUTAÇÕES		40 - DEFEITOS FÍSICOS		41 - FOTO	
1	<input type="checkbox"/> ORELHA	1	<input type="checkbox"/> PARAPLÉGICO	NÚMERO	
2	<input type="checkbox"/> NARIZ	2	<input type="checkbox"/> COXO	CÓD. ÓRGÃO	
3	<input type="checkbox"/> DEDO MÃO	3	<input type="checkbox"/> SURDO		
4	<input type="checkbox"/> MÃO	4	<input type="checkbox"/> MUDO		
5	<input type="checkbox"/> BRAÇO	5	<input type="checkbox"/> CORCUNDA		
6	<input type="checkbox"/> DEDO PÉ	6	<input type="checkbox"/> BOCIO		
7	<input type="checkbox"/> PÉ	7	<input type="checkbox"/> CEGO 1 OLHO		
8	<input type="checkbox"/> PERNA	8	<input type="checkbox"/> CEGO		
9	<input type="checkbox"/> SEIO	9	<input type="checkbox"/> DÉBIL MENTAL		
10	<input type="checkbox"/> OLHO	10	<input type="checkbox"/> VESGO		
		11	<input type="checkbox"/> LÁBIO LEPORINO		
		12	<input type="checkbox"/> GAGO		
		13	<input type="checkbox"/> FANHO		
		14	<input type="checkbox"/> BITATO		
		15	<input type="checkbox"/> CÂMBOTA		
		16	<input type="checkbox"/> ANÃO		
		17	<input type="checkbox"/> MONGOLOIDE		
		18	<input type="checkbox"/> FALTAM OLHOS		

Fig. 09 – Boletim de Características Individuais B.C.I. Modelo utilizado em 2001.

Lugares: cafés/bares ou similar; casa de prostituição; edifício público; edifício frequência pública; estabelecimento agropecuário; estabelecimento comercial; estabelecimento de ensino; estabelecimento de diversões; estabelecimento industrial; estrada; residência coletiva; residência particular; veículo; via pública; outros.

Meio empregado:

Arma de fogo; arrombamento; astúcia; atos libidinosos; fogo; força física; instrumento contundente; fraude; instrumento cortante; instrumento perfurante; ofensas; subtração; veículo; veneno; outros.

Causas presumíveis:

Alienação mental; ambição; ciúmes; desavença; devassidão; embriaguez; imprudência; imperícia; legítima defesa; motivo fútil; motivo íntimo; negligência; ódio; questões familiares; outras.

Quando os crimes são vinculados ao tráfico de drogas, normalmente ocorrem de forma violenta, incluindo mortes ou mutilações.

Utilizando outro ponto de vista, diferente do que é a função do policial, temos o indivíduo que cometeu algum crime e está em situação de custódia pelo Estado ou ainda indivíduo em liberdade, sem amparo público para atendimento de princípios básicos como saneamento, educação e segurança, e que acaba por cometer novos ilícitos. Observa-se, igualmente, que os criminosos possuem certos códigos de honra, sendo recorrentes os relatos sobre os códigos que os guiam, em casos de delação.

William Burroughs, em sua obra literária *Almoço Nu* (2016), nos relata o momento em que um traficante vende uma porção de droga envenenada a um usuário que ele deseja eliminar.

– O cara me dedou – expliquei, com ar ressentido (Nota: “Dedar” é uma gíria da ladroagem para “delatar”). Cheguei mais perto e encostei meus dedos de *Junky* sujo em sua manga de viscoso. – E a gente era como irmãos de sangue, dividindo a mesma agulha suja. Anota aí, esse cara entrou na fila pra levar um pico quente. (Nota: Trata-se de uma cápsula de heroína envenenada, vendida ao viciado que alguém quer eliminar. Costuma ser dada a informantes. Quase sempre se prepara o pico quente com estricnina, que é parecida com *junk* e tem o mesmo gosto).

- Já viu um pico quente batendo, garoto? Vi o Manco levar um pico desses lá na Filadélfia...Nem chegou a tirar a agulha do braço...Foi encontrado bem assim, com um conta-gotas cheio de coágulos de sangue cravado no braço todo roxo. Precisava ver os olhos dele quando o pico bateu. Garoto, aquilo foi de dar água na boca... (BURROUGHS, 2016, p. 10).

Na literatura exposta de Burroughs, a vivência dos viciados, traficantes e policiais é relatada de forma crua e real, fazendo um paralelo com o material principal

deste projeto. Além disso, são referências suas criações no âmbito das artes plásticas com pinturas feitas por disparos de arma de fogo, um dos quais ocasionou a morte da própria esposa, tendo assim rompido o limite entre o ficcional e o real.

No Brasil, drogas como o *Junky* (substâncias relacionados ao ópio ou sintéticas com ação similar) não são tão disseminadas, porém a conduta dos usuários e traficantes é bastante semelhante. Temos um caso real, que aconteceu na região metropolitana de Porto Alegre em 2012, envolvendo dois traficantes que mantinham uma sociedade, num ponto de tráfico. Um deles traiu o seu sócio contratando um pistoleiro de Porto Alegre que chegou no meio de uma refeição e efetuou diversos disparos contra a vítima. Desconfiada da traição, a esposa do falecido contratou um pistoleiro de outra facção de Porto Alegre para vingar seu companheiro. Chamou o ex-sócio do marido falecido para conhecer a filha de 6 meses e, enquanto estavam em sua casa, chegaram três veículos. Deles desceram oito homens armados que iniciaram um tiroteio que matou todos os que estavam na casa, inclusive a mandatária, restando com vida apenas a criança.

Essa realidade das periferias e a prática de crimes envolvendo o tráfico estão presentes em algumas letras de músicas do *rap* no Brasil. Temos um exemplo em *Tô ouvindo alguém me chamar*, do álbum *Sobrevivendo no Inferno*, de 1997, do grupo de *rap* Racionais MC's. Outra música, *Capítulo 4 Versículo 3*, começa com uma denúncia. “60% dos jovens de periferia sem antecedentes criminais já sofreram violência policial / A cada 4 pessoas mortas pela polícia, 3 são negras / Nas universidades brasileiras apenas 2% dos alunos são negros / A cada 4 horas, um jovem negro morre violentamente em São Paulo / Aqui quem fala é Primo Preto, mais um sobrevivente”. Depois segue pormenorizando alguns fatos que tornam a vida nos bairros pobres mais difícil: “Irmão, o demônio fode tudo ao seu redor / Pelo rádio, jornal, revista e outdoor / Te oferece dinheiro, conversa com calma / Contamina seu caráter, rouba sua alma / Depois te joga na merda sozinho / Transforma um preto tipo A num neguinho”.

E a prática de crimes para uso de drogas: “Tem mano que te aponta uma pistola e fala sério / Explode sua cara por um toca-fita velho / Click pláupláupláu e acabou / Sem dó e sem dor / Foda-se sua cor / Limpa o sangue com a camisa e manda se foder / Você sabe por quê? pra onde vai? pra quê? / Vai de bar em bar / Esquina em esquina / Pegar 50 conto / Trocar por cocaína”.

Minha rotina de policial me coloca no campo do controle social. Porém, em minha prática artística eu encontro a possibilidade de extravasamento pela elaboração simbólica da violência e de suas transfigurações, como na criação dos personagens *A Besta* e *Vingen*. Através da arte posso criar e figurar a transformação pela qual passa um indivíduo exposto à vulnerabilidade social, ou que concomitantemente possui transtornos de personalidade. Se cabe ao policial garantir a adequação à vida social, cabe ao artista, por outro lado, conviver com o inadequado, o submetido, o escondido e o domesticado. Exponho nessa discussão, de certo modo, a vida do policial, mostrando como essa visão é sufocada e que o policial tem sentimentos, paixões, medos, tendo que se autocontrolar para poder desempenhar seu trabalho.

Dentre os deveres do cargo de Agente de Polícia Civil é função averiguar delitos penais por meio da investigação policial. Geralmente, a investigação policial é um procedimento administrativo que se caracteriza por sua forma inquisitorial, servindo de base à pretensão punitiva do Estado. Após uma denúncia de crime, ocorre o período de investigações em que o policial procura indícios, provas. Além do boletim de ocorrências, reúnem-se fotos, declarações, laudos periciais, textos e vídeos que são anexados ao inquérito policial.

Neste período de investigações, deve-se ter atenção aos detalhes, aos resquícios, aos semblantes dos suspeitos, aos motivos do crime, entre tantas outras propriedades às quais devemos estar atentos, sendo este um dos aspectos que aproxima o trabalho do policial ao do artista. Como um comissário de polícia costumava dizer: quando chega a *bronca*, deve-se dar um tempo, deixar o acontecimento “*amadurecer*”, tem que sentir o ambiente.

Numa sociedade, os cidadãos naturalmente criam máscaras. A mídia denuncia os crimes de uma forma rasa, e se criam estereótipos de pessoas do bem e do mal. Os jornais mostram as faces de quem pratica os crimes, o que constrói uma cultura do medo, e o coletivo pensa em modos de controlar a irrupção destas faces criminosas em seus cotidianos.

Desta forma, proliferam o sistema carcerário e as formas de repressão policial. Como artista, busco problematizar essas máscaras assim como explorar as

figurações do mal e do incontrolável com o absurdo das narrativas que chegam em meu cotidiano de policial.

A busca de materiais que eu utilizo me leva igualmente a lugares desconfortáveis e monocromáticos. Lugares daquilo que resta e que nos remetem a solidão, a rigidez, sujeira, medo, desvalorização, exposição, controle. As sucatas das cidades mimetizam as grandes prisões. Para a mídia de massa é lugar onde pouca coisa se aproveita, lugar onde poucos querem estar, representa o resto de outras coisas, a inutilidade, o descaso social, o abjeto e o monstruoso.

Cada material que utilizo é atenciosamente escolhido, limpo, lixado, moldado para poder caber em um rosto, para poder voltar para a sociedade em expressão, em destaque.



Fig. 10 – Imagem do ferro-velho situado na Zona Norte de Porto Alegre (2017).

As próteses que desenvolvo no processo de ficcionalização incorporam esse imaginário, gerando seres fantásticos. Elas não tornam um homem mais apto, nem se associam a máquinas, tampouco à tecnologia, como o fazem os braços hidráulicos do

Dr. Octopus ou os itens mágicos criados por Ed Greenwood. Elas possuem formas próximas aos produtos de *design* de James Gillingham (1866) e distanciam-se das preocupações de Leonardo Da Vinci (1452-1519), que em seus estudos sobre asas ou tanques buscava tornar o homem mais apto.

Recorro a referências artísticas que me auxiliam a situar melhor a questão das próteses e seu potencial de ativação. Stelarc, artista performático contemporâneo, afirma que o corpo está obsoleto, de modo que as próteses são transformadoras e apontam para uma adaptação do corpo ao seu objetivo final e a suas intenções como ações.

O corpo não é nem muito eficiente nem muito durável. A falta de um desenho modular para o corpo e o seu sistema imunológico hiperativo dificultam a reposição de órgãos em mau funcionamento. (...) É somente quando o corpo atenta para esta sua posição é que ele pode mapear uma estratégia pós-evolutiva. Não é mais uma questão de perpetuar a espécie humana pela reprodução, mas sim de reforçar o intercuro macho-fêmea pela interface humano-máquina. O CORPO É OBSOLETO (sic). Nós estamos no final da filosofia e da fisiologia humana. O pensamento humano recua para o passado humano. (LABRA, 2017).

O corpo, segundo concepção de Stelarc, torna-se o que pensa ou o que precisa, em processo análogo ao desenvolvimento mutagênico natural do mais apto, como definido em *A origem das espécies*, de 1872, de Charles Darwin.

Alguns objetos corporais que eu crio se aproximam dos trabalhos de *Stelarc*, na medida em que adquirem uma forma que sugere a ação.

A partir do momento em que reconfiguramos o rosto, o novo formato coloca o indivíduo dentro da exceção. Esta definição, para a ciência geneticista, é a criação do monstro. A monstruosidade se confunde com crenças diversas.

Culturalmente, o monstro, ser que possui características inusitadas, está associado ao misterioso, ao místico que vai além da deformação (KURTZ, 2014). O significado de monstro sofre constantes mutações e também pode ser caracterizado como um ente de características inusitadas, expressando um objeto ou ser de caráter sobrenatural. Estas características são exploradas neste projeto; as próteses foram pensadas com trânsito por meio etéreo e misterioso. (KURTZ, 2014, pg. 26).

O Homem Delinvente, de Cesare Lombroso, escrito em 1876, já trata da maldade e a deformação do rosto como causa ou consequência para atos maldosos.

Remete à noção de monstro elaborada por Foucault (2001), quando não há uma adequação subjetiva do indivíduo ao seu estado anatômico. Ressaltam-se as figuras descritas como aquele indivíduo que possui, entre outros aspectos, “transtorno de conduta”, “tendência antissocial” e “dificuldade de estabelecer relações estáveis”. De acordo com Foucault, “o que define o monstro é o fato de que ele constitui, em sua existência mesma e em sua forma, não apenas uma violação das leis da sociedade, mas uma violação das leis da natureza” (2001, p. 69-70).

Do medo como prazer estético, dois tipos de narrativas: tanto aquelas em que os “medos reais” de uma sociedade são literariamente representados quanto as que produzem “medos ficcionais”, isto é, os processos e técnicas de produção do efeito simbólico do medo, a literatura que descreve e que nos permite observar os medos. Mary Shelley, Edgar Allan Poe e Howard Phillips Lovecraft são todos ficcionistas reconhecidos pela tradição em literatura fantástica ⁶.

A criação de personagens, em meu processo, é amparada em fatos e crimes reais. Quase sempre existem nestes seres o perverso, o abjeto e o cruel. Esta face da maldade se expõe de uma maneira muito importante, porque existe o local onde ocorreu o crime, existem os participantes, existe a arma utilizada na ação. Quando se está lidando com o conteúdo material nestas diversas formas que são apresentadas, a experiência se torna potente.

A representação literária dos “medos reais” é capaz de despertar, em seu leitor, a emoção do medo, através de procedimentos de construção narrativa.

Lidar com a categoria ampla do medo permite ampliar a pesquisa. Tradicionalmente, as narrativas que lidam com o medo produzido por causas sobrenaturais são a principal forma de representação da ficção de horror. Fazem a ligação entre os eventos reais perversos/cruéis com a ficção das criações monstruosas fantásticas, que transitam em mais de um plano, entre o fantasmagórico, credices populares, religiões e sentimentos desonrados dos homens.

⁶ Literatura fantástica é um gênero literário em que narrativas ficcionais estão centradas em elementos não existentes ou não reconhecidos na realidade pela ciência dos tempos em que a obra foi escrita. Todo texto fantástico tem elementos inverossímeis, imaginários, distantes da realidade dos homens.

O artista Matthew Barney⁷ apresenta de forma plástica diversos destes medos contidos no nosso cotidiano contemporâneo. Em suas *performances*, ele evidencia a luxúria, o absurdo, rituais egípcios com deuses supersexualizados, ações escatológicas, entre outras. O artista se autointitula *performer* abstrato. Em seu último filme, *River of Fundament* (2014), o artista sai de um rio de fezes. No decorrer do filme, ele entra no rio novamente, e em uma das primeiras cenas vai até uma privada e pega fezes com a mão.



Fig. 11 – Matthew Barney, *River of Fundament* (2014).

Na narrativa visual, vemos um veículo que cai de uma ponte, assim como imagens do ferro em seu estado líquido que escorre para uma grande fôrma. Guindastes erguem pesadas estruturas. Um homem sai de dentro do corpo de uma vaca morta, sendo que os atores tiveram que se preparar para contracenar com animais sem vida. Em uma das cenas do filme, o artista caminha com uma máscara

⁷ Matthew Barney nasceu em 1967, em São Francisco. Em 1989, formou-se na Universidade de Yale. Desde então, ele criou um trabalho que funde instalações escultóricas com arte de performance e vídeo. Sua visão singular evidencia os rigores físicos do esporte e suas correntes eróticas para explorar os limites do corpo e da sexualidade.

de barro/fezes que vai se descolando e caindo aos poucos. Revela um lado carnal, visceral, que produz angústia.



Fig. 12 – Matthew Barney, *River of Fundament* (2014).

Nos filmes da série *The Cremaster Cycle* (1994-2002), o artista explora cenas com ênfase na escultura. São ações restritas e lentas que exploram detalhes, iluminação e nuances de esculturas/*performances*. O projeto é abundante em alusões a órgãos sexuais e movimentos eróticos. Matthew utiliza próteses em rostos, produzindo monstros híbridos entre animais e humanos, apresenta mutilações, sangue, cortes.



Fig. 13 – Matthew Barney, *The Cremaster Cycle* (1994-2002).

Estes rostos manipulados são próximos às próteses que construo, pois determinam uma nova identidade ao personagem e alteram sua forma de se apresentar com ações/vídeos, demonstrando a necessidade de ritualizar e dar movimento às esculturas, o que acaba ocorrendo em ambos processos.



Fig. 14 – Matthew Barney, *The Cremaster Cycle* (1994-2002).

Por fim, o interesse de Barney pelo abjeto, instintos primitivos, pelo visceral, o proibido/escondido vai ao encontro do meu projeto.

1.1. Entre Máscaras e Próteses: da escultura à máscara e processos de criação de personagens

Apresentarei alguns trabalhos anteriores à criação dos personagens e ao processo ficcional que desenvolvo para esse projeto, retrazando os caminhos de objetos que migraram da prática da escultura, quando modelei uma cabeça, até chegar ao rosto coberto por próteses cranianas. Algumas questões surgem: qual caminho eu percorri? Por que o foco na representação de cabeças e depois em próteses, principalmente para a cabeça?

Em 2016, na exposição *Culpados*, no espaço Ado Malagoli do Instituto de Artes, mostrei sete esculturas produzidas em diversos tipos de materiais, predominando a cerâmica e o ferro. Todas as obras foram produzidas durante o período de 2013 a 2015. As formas criadas eram constituídas por elementos familiares ao cotidiano da vida de policial, como trancas de prisões, cadeados, chapas de aço, vergalhões. Os meus documentos de trabalho eram os B.I.F.E.s, acima referidos, fotos policiais (frente e perfil de criminosos) e imagens de locais de crimes.

Nesse conjunto de trabalhos utilizei diversos recursos, como seccionamento, camadas, vistas explodidas, transfixação de objetos, rostos (foragidos/culpados), e também trabalhei com materiais translúcidos e com transparências. Durante o processo de criação, desenvolvo ações para resolver as formas sem criar barreiras quanto ao uso de técnicas e materiais, acreditando que o “desenvolver/fazer/processo” e as novas descobertas destes cruzamentos são um ponto importante.

Flávia Campos de Quadros⁸ assinou a curadoria de minha exposição e apresentou a série de esculturas *Culpados*:

...Entre a rigidez do ferro e a plasticidade da argila, essas máscaras são fatiadas, descarnadas, sufocadas, aprisionadas. Rostos sem identidade e sem história são matéria-prima para exploração de

⁸ Professora de Fotografia na FAMECOS/PUCRS, mestre em História da Arte e jornalista. Mora em Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

universos que sugerem sofrimento físico e psíquico. Desembarcam no plano da arte através de uma poética tensa, incômoda, aberta, evocando talvez as culpas em cada um de nós.

No texto, Flávia comenta que as esculturas são rostos sem história. Mas, por eu estar intimamente ligado aos documentos que nutriram o meu processo de criação e nos quais me amparo, eu afirmo que cada escultura elaborada remete a uma situação real. Os dramas decorrentes da marginalização e o descaso social nunca serão floridos, doces e alegres. São cólera, são amargos, rígidos e viscerais, mesmo que escondidos ou apenas explorados pela mídia sensacionalista. Por detrás das representações e simbolizações apresentadas em *Culpados*, existem vidas e histórias reais.



Fig. 15 – Gustavo Souza. *Simulacro Plástico*, 2016. 110cm x 45cm x 45cm. Cerâmica, gesso, couro e ferro. Montagem: sobre cubo branco (2016).



Fig. 16 – Gustavo Souza. *Simulacro Plástico*, 2016. Detalhe da vista posterior (2016).



Fig. 17 – Gustavo Souza. *Transfixação*, 2014. 130 cm x 90cm. Ferro, gesso, massa plástica e tela (2014).

Desde 2013, passei a trabalhar com três dimensões. Pesquisei novos materiais e técnicas. Conheci diversas ligas de metais, embora desconheça a composição ou a forma como são feitas, mas sei que são conhecidas sempre por duas dezenas escritas juntas, como 6020, 6010, sendo uma parte de carbono e outra parte de outro componente, talvez zinco. Descobri que o zinco dificulta a oxidação e torna a liga muito difícil de soldar; cria-se um dilema, pois o material não enferruja. Mas me atraem os metais com acabamento mais oxidado, com um aspecto de objeto esquecido, como quando encontramos ferros empoeirados em algum galpão, quando ficamos com a dúvida se ainda é forte o suficiente para o que foi destinado e se é necessário tratá-lo. Então, entorta-se para tentar fazer com que o metal ceda e, após o teste, ele retorna à sua função ou ao seu descanso novamente.

A produção destes objetos que venho realizando se dá pelo embate físico: cortar, entortar e conformar esta liga. Na visita ao ferro-velho, misturado a outras inúmeras barras, tubos, chapas, eu não sabia ainda o que iria encontrar. A descoberta ia se produzindo aos poucos, e o que eu estava vendo solicitava outros sentidos. Após segurar um tubo já percebia, através do peso, que se tratava de uma parede espessa ou fina. Depois era só olhar a ponta dele para ter uma ideia da força daquele tubo. Se a parede fosse fina, sentia um desdém pelo tubo, se fosse extremamente fina, eu pensava que não serviria para nada depois de enferrujar. Em uma semana ele cederia a qualquer coisa, perdendo a resistência. A parede extremamente grossa torna o objeto eterno, mesmo se deixado ao ar livre sem nenhum tratamento.

Após avaliar a espessura, verificamos se está totalmente alinhado, qual é seu comprimento, se tem alguma deformidade, se tem rosca em alguma parte. Quando observava alguma alteração no tubo, eu relembrava conhecimentos do curso de *Design*. Pensava em rosca interna, chaveta, sextavado, etc. Depois desta primeira análise faltava saber do que o material era constituído. O primeiro teste é raspar a ferrugem ou a tinta e olhar a cor do metal. Os metais têm diversas cores e reconheço os que são zincados, o alumínio, o inox ou os cobreados (ligas de cobre que formam bronze).



Fig. 18 – Imagem de vergalhões, Porto Alegre (2017).

Gosto de pensar que a barra, depois de curvada, tem alterada a sua estrutura em partes microscópicas, e que não retorna à forma original mesmo que você a entorte de volta ao alinhamento anterior. Suas moléculas ficam com aquela “marca”, fragilizando o material. Ao dobrar qualquer metal é necessária uma energia que se transfere e se transforma, e parte dela gera calor enquanto outra parte fica retida na barra, alterando sua resistência e sua estrutura. Quanto mais espessa e mais resistente for uma liga, maior será a energia contida no objeto depois de recurvado e maior será a cicatriz dele. Ferro doce, fácil de trabalhar, tem baixa quantidade de carbono, tornando-se maleável. Logo, preserva pouca energia e é preterido. Uma boa barra de metal é aquela que oferece uma boa resistência. Por sua conformação, possui texturas e se oxida facilmente. Isso faz com que o material me imponha certa resistência, exigindo-me força. Existe, então, um embate físico entre o artista e seus materiais que está manifesto na obra.

Procedimento similar adotou Matthew Barney em “*Drawing Restraint*”, onde ele elabora um projeto no qual realiza desenhos a partir de algumas dificuldades por ele mesmo impostas, como estruturas e equipamentos para contenção física, de modo que o ato criativo esteja limitado aos movimentos corporais e que, somente através

do esforço, seja possível a criação desses desenhos nos seus diversos suportes. A proposta é criar uma atividade na qual o corpo atue como elemento ativo no processo, fazendo com que o ato de desenhar, de fato, seja um desdobramento de experiências relacionadas à resistência muscular, inserido neste projeto de forma mais ampla. (COSTA e VALENTE, 2014).



Fig. 19 – Matthew Barney. Série *Drawing Restraint* (1987 e atualmente).

No ano de 2005, trabalhei no atelier do artista plástico Félix Bressan, juntamente com outros dois estagiários, Renata Correa e Bruno Teixeira. No local, auxiliávamos o artista na construção de esculturas, moldes, peças de *design* e cenários. Foi um período importante, tendo em vista que se tratava do contato próximo com o processo de criação desse artista que é referencial para a arte no país.

Em algumas séries de esculturas, Félix alterava a realidade, transformando coisas comuns em formas expandidas. Seccionava, por exemplo, um forçado em diversas partes e ampliava sua abrangência, utilizando perfis de metal e parafusos. Durante essa expansão, os objetos faziam, na maioria das vezes, curvas compostas, girando em dois ou três eixos. Na série *Corpo Ausente*, Félix Bressan confecciona

corpetes e roupas femininas, utilizando materiais inusitados como couro, tubos de PVC, tubos metálicos, parafusos, chapas metálicas, rebites, madeira. Assim como Matthew Barney, já mencionado, Bressan utiliza em suas esculturas a concepção de próteses para o corpo. Os corpetes feitos de material impróprio para vestir se parecem com prolongamentos dotados de funções. Diego dos Santos (2014) comenta esta série dizendo que *“a obra tem forte conotação sexual, de viés fetichista, não apenas pelas formas, mas pelo material: couro e metal”*.



Fig. 20 – Félix Bressan. *Sem Título* (2001 - 2007).

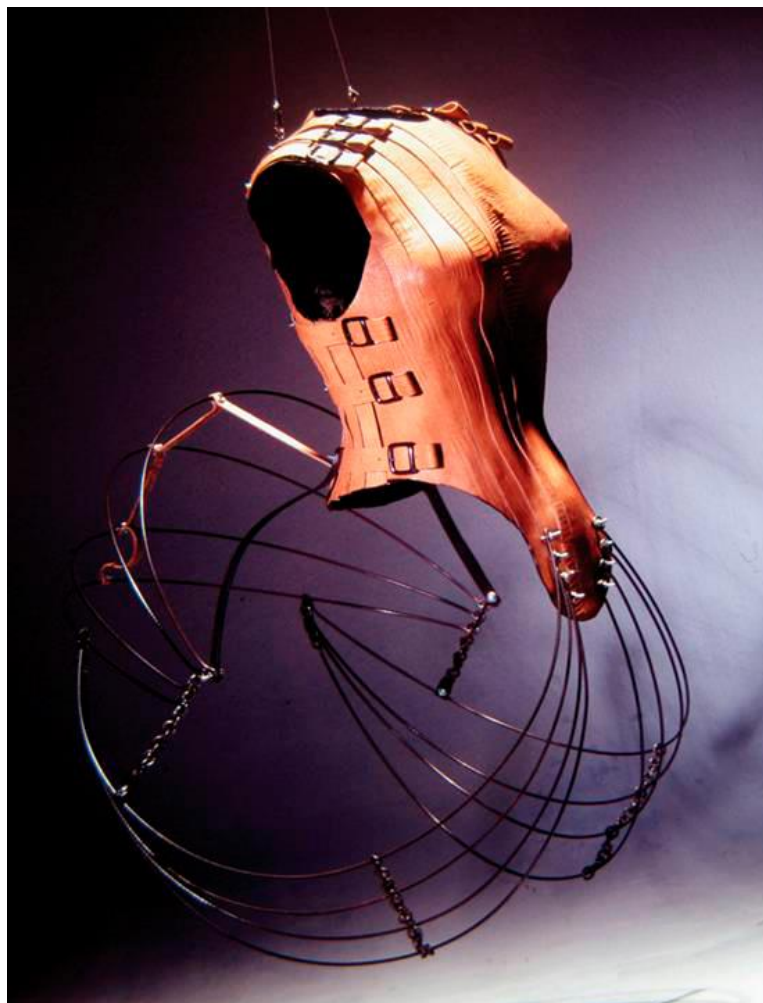


Fig. 21 – Félix Bressan. *Sem Título*, da *Série Corpo Ausente* (1994).

Venho utilizando materiais similares e técnicas aprendidas no atelier, além de fatores como o aprisionamento do corpo por material robusto, mecanismos que lembram máquinas de tortura. O meu trabalho se aproxima das esculturas de Bressan no modo como elas são resolvidas formalmente e estruturalmente, modificando linhas industriais para um aspecto orgânico e medieval.

A construção das próteses em meu processo criativo, conformando o aço sem utilização de calor, exige maior energia do corpo e torna a ação limitada à força do agente. Mesmo com procedimentos e objetivos distintos, nos dois casos relacionados o corpo é propulsor das ações, operando em um limiar de tensão que ultrapassa os limites da mera configuração e da estética para se fundarem no eixo conceitual desses trabalhos e em suas respectivas poéticas.

O ferro escolhido, torcido e reconfigurado, como dito anteriormente, foi sendo analisado conforme sua resistência. Após as primeiras experiências, foi deixado de lado o ferro doce (feito para construção de grades residenciais), optando pelos vergalhões de construção que, além de serem mais resistentes a dobras, ainda possuem texturas em seu corpo que variam, dependendo da marca, de épocas. Existem diversos tipos de texturas quando oxidados, e apresentam maiores variações. Esses vergalhões podem ser alisados e soldados normalmente (solda-se com um pouco mais de dificuldade). Na sua forma natural, quando vistos, eles remetem à estrutura exposta, o que me agrada. Lembrando que todas as técnicas relatadas são empíricas, baseadas em experiências.

Após o jogo de forças com o material, passo para uma segunda fase, que é a criação de problemas. Partindo de uma imagem, uma ideia ou, então, de uma construção da imagem mental, vou transpondo ao processo escultórico que é metodicamente elaborado até a finalização. Se a ideia se mostra complexa, é feito um rascunho para verificar sua eficiência como imagem no qual são anotadas as dificuldades técnicas da confecção.

Essas esculturas foram, aos poucos, elaborando a representação da cabeça, e sentia uma necessidade de maior interação entre o rosto modelado e o objeto metálico que o cobria. Gostava da energia despreendida pela força da imagem e dos materiais. Buscava cada vez mais que o objeto se impusesse à cabeça. Por este motivo, me desagradava pensar nas formas metálicas pelo conceito de máscara, como algo que pode ser vestido e retirado, algo que pode ser usado para representar uma falsa imagem, uma veste teatral, como se tudo, no fim, não fosse uma representação. Posteriormente, surgiu no processo de orientação o termo “prótese” – objetos realizados com ferros, vindos do meio do crânio e que atravessam o couro e avançam, projetando-se no espaço, alterando a imagem da face. Essa concepção do objeto como prótese foi fundamental para pensar os modos de produção dos personagens conforme veremos.



Fig. 22 – Atelier Gustavo Souza. Porto Alegre (2017).

O couro é um dos materiais que mais me espanta pela força que possui. Percebi sua potencialidade utilizando as luvas de couro para soldar, e o encontrei à venda em uma loja de retalhos no centro de Porto Alegre. Comprei pedaços de sola com uma grande espessura e fiz quase os mesmos testes que faço com o metal. Percebi a resistência do material, rusticidade, as ranhuras internas que eram de fato pedaços de pele fina ressecada, assim como observei a parte externa, formada por desenhos de “gomos” orgânicos e muito bem organizada, além dos pelos e das cores. Para furar, utilizei uma furadeira de bancada e, para costurar, utilizei linha de *nylon* encerada de cor crua.

O contato com o couro me fez lembrar da minha adolescência, dos aperos gaudérios, dos rodeios e passeios a cavalo na cidade de Mostardas. Inclusive aprendi a fazer pequenas tranças com finos tentos de couro. Lembro que na porta do galpão de chão batido, pendurei um pedaço de couro cru no prego. Peguei uma faca de aço *Solingen*⁹ e comecei a cortar um tento bem fino. Lembro que a faca me escapou e que

⁹ Solingen é uma cidade da Alemanha, conhecida como "Cidade das lâminas", uma vez que diversas forjas de renome estão instaladas há séculos na cidade, fabricando espadas, facas, tesouras e navalhas. Entretanto, ao redor do mundo, muitas cutelarias se denominaram com o nome fantasia *Solingen*.

cortei o dedo. Nas encilhas gaudérias é comum o uso do metal e do couro juntos; são argolas trançadas com couro, fivelas, freios etc., assim como nas primeiras próteses criadas pelo sapateiro Gillingham. Para guardar os apetrechos do gaúcho, é comum pendurar nos galpões todas as peças juntas, e utiliza-se um dispositivo feito de arame fino para segurar uma base circular de chapa de zinco, que serve para proteger os artefatos em couro do ataque de ratos.

2. Laboratórios e Narrativas

Entre 2016 e 2017, eu passei a trabalhar na produção de quatro personagens. Os desenhos preparatórios e os textos deram origem à criação escultórica de *A Besta*, *Vulkin*, *Vingen* e *Avarento*. Cada qual possui suas características, amparadas em uma qualificação criada com inspiração nas categorias de autores e nas fichas de RPG, conforme detalhei anteriormente. Após a criação desses personagens, eu passo à concepção de eventos, fazendo alguns laboratórios onde experimento colocá-los em ação, criando cenas descontínuas com diversos pontos de vista, interligando linguagens como vídeo, quadrinhos e escultura.

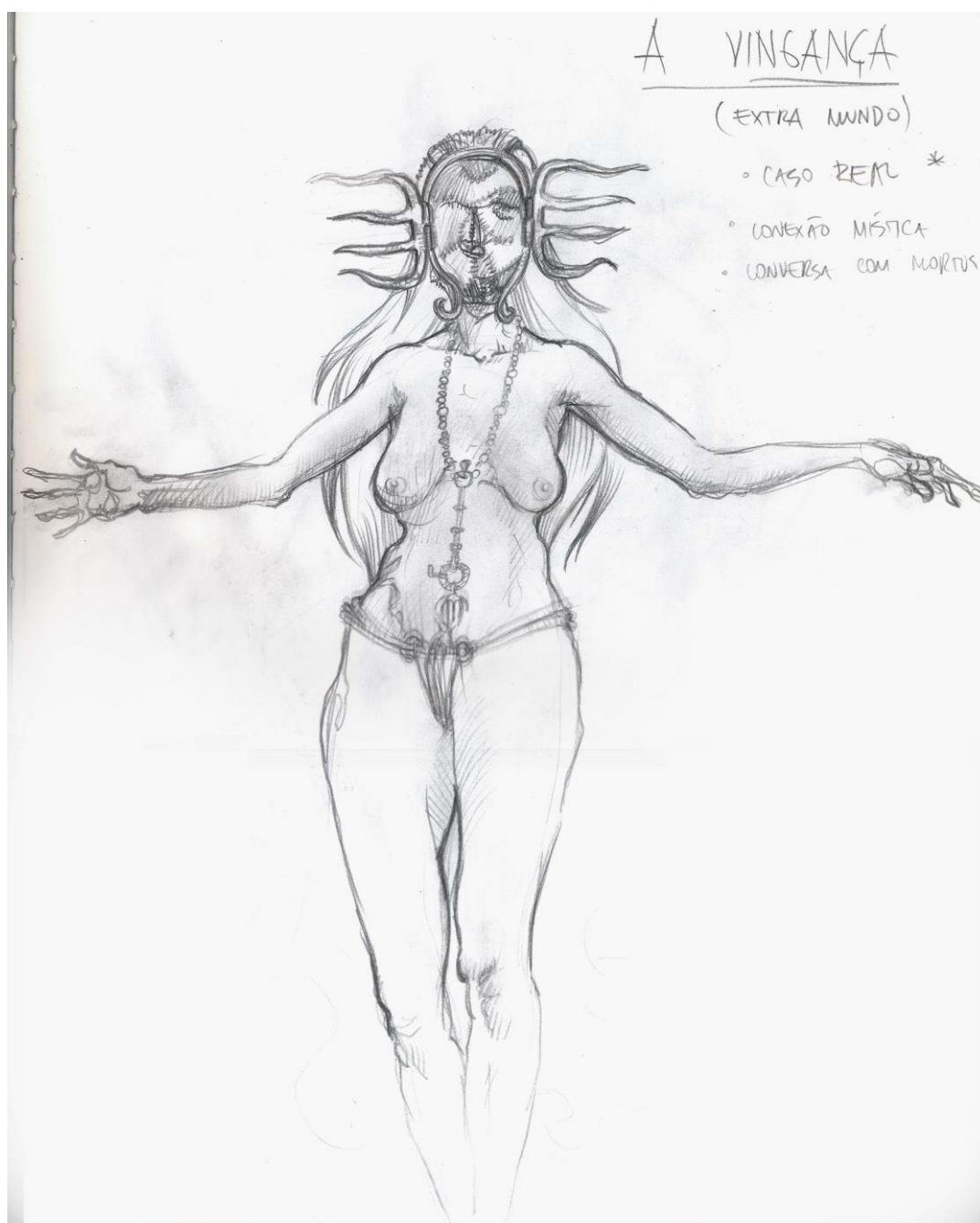
Vingen

Fig. 23 – Esboço da personagem *Vingen* (2016).

Personagem feminino (morta-viva, *Lich*¹⁰), possui forma humana, aproximadamente 23 anos, mãe de 3 filhos, cabelos lisos e loiros, pele clara, corpo

¹⁰ Os lichs são os restos de grandes magos que abraçaram a morte-vida como meio de se preservarem. Eles aprofundam seu próprio poder a qualquer custo, não tendo nenhum interesse nos assuntos dos vivos, exceto onde esses assuntos interferem nos seus próprios. Conspiradores e insanos, eles anseiam por conhecimento há

curvilíneo, olhos claros. Durante seu percurso na terra buscou vingança para seu companheiro que foi assassinado pelo sócio. A personagem encontrou uma forma de se comunicar com o esposo utilizando rituais místicos (procurou terreiros, enviou oferendas, conversou com mães de santo).

Após conseguir seu intento, matando o traidor, a esposa dele e causando sua própria morte, seu amor e total devoção ao companheiro fez com que sua obsessão a transformasse em uma entidade espectral, seguidora da deusa Sehanine, divindade da trapaça, lua, amor e outono.

Mago morto-vivo/espectral de nível médio, pode fazer magias através de rituais.

Perícias: arcanismo e investigação

Tendência: caótico e neutro

Magias: Sono, Porta Dimensional, Dominar Pessoas, Passo das Brumas, Dedo da Morte e Desintegrar.



Fig. 24 – Gustavo Souza. Prótese *Vingen* (2016). Ensaio fotográfico (2017).

muito esquecido e pelos mais terríveis segredos. Já que a sombra da morte não paira sobre eles, os lichês podem conceber planos que levam anos, décadas ou séculos para darem frutos.

A Besta

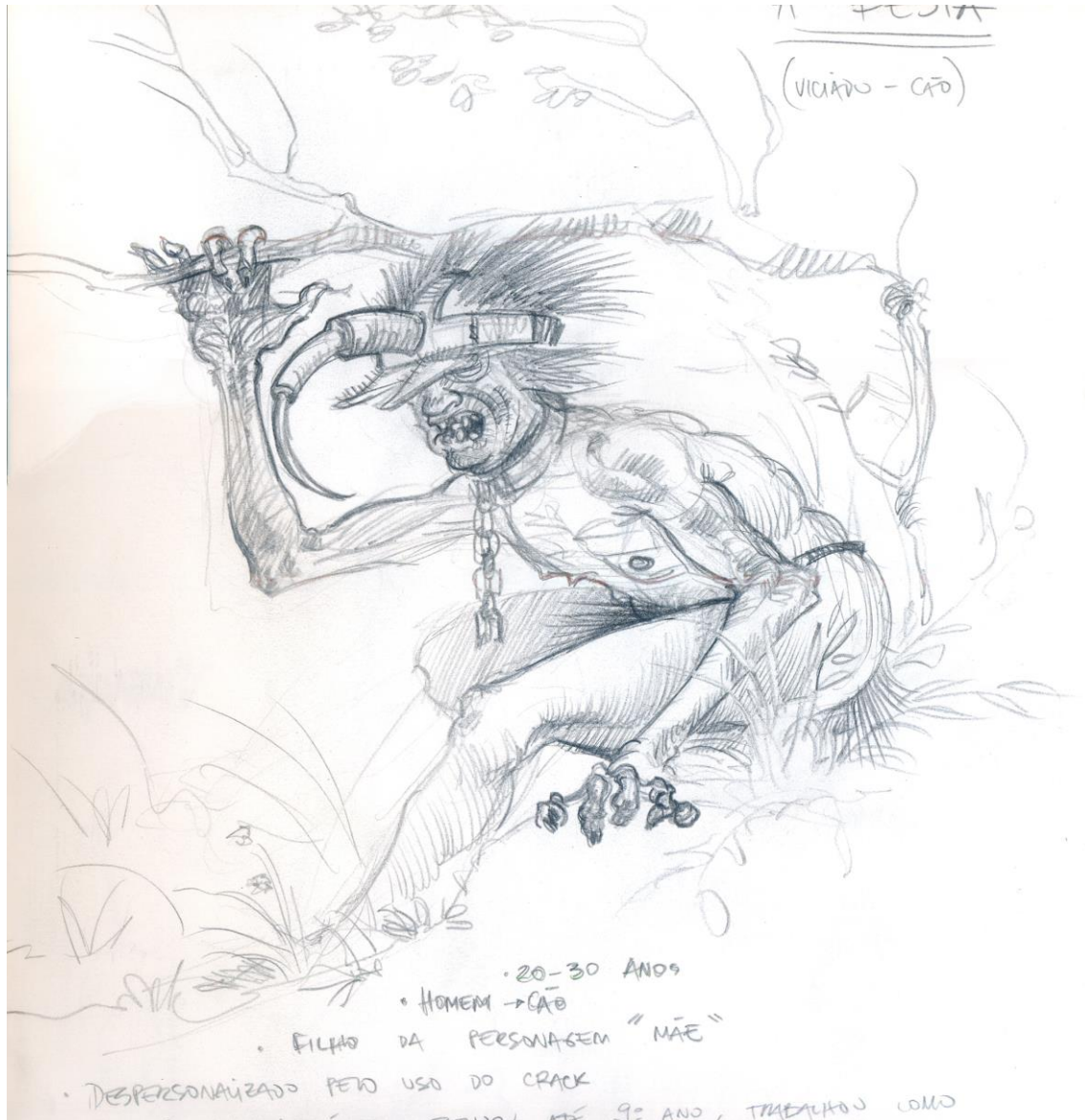


Fig. 25 – Esboço do personagem A Besta (2016).

Homem viciado em drogas, transformado aos poucos em um animal, despersonalizado, que se resume aos instintos básicos e uso de drogas, além de ser muito agressivo. A transformação é lenta, desgastante e sofrida para ele e família, lembrando o romance *A Metamorfose*, de Kafka.

Por fim, se torna um ser bestial.

Sua tendência é maligna e caótica.

Seguidor da divindade *Tharizdun*, que é senhor da aniquilação e da loucura.

Licantropo (forma próxima a lobisomem, transformação levou anos), nível médio, ataque físico com garras, mordida, *convocar animais*.

Habilidades: regeneração, furtividade animal e medo (rosnado).



Fig. 26 – Gustavo Souza. Prótese *A Besta* (2016).

Vulkin

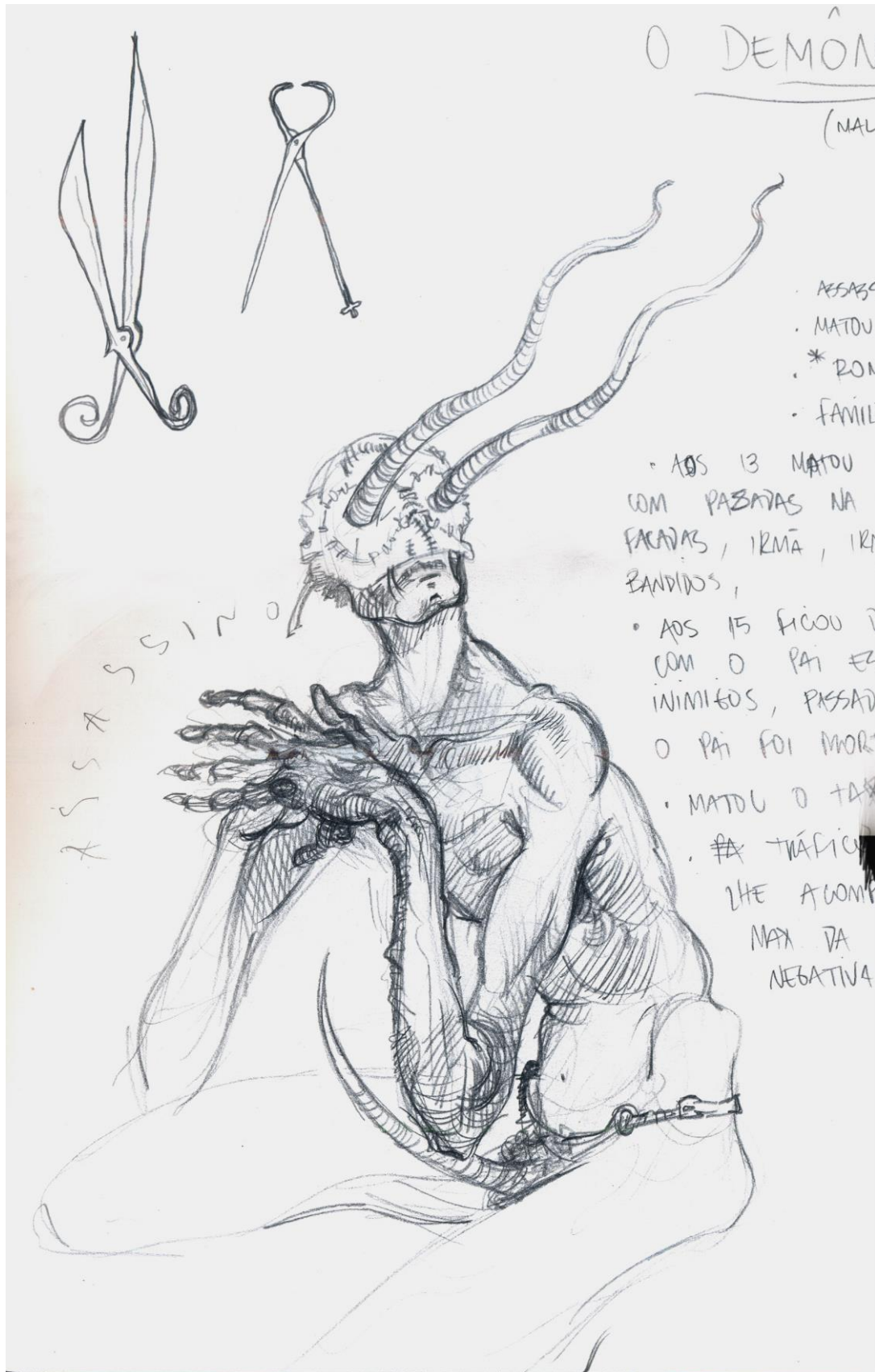


Fig. 27 – Esboço do personagem *Vulkin* (2016).

Corruptor da raça *glabrezu*, atualmente encarnado em corpo humano de um bruxo maligno chamado *Elther* (humano, magro, alto, ossos proeminentes, dedos compridos, pescoço longo), *Vulkin*, o personagem por mim criado, é superior a muitos outros demônios. Quando morto no mundo material, ele se transforma em uma nuvem fétida com cheiro de enxofre e pus, retornando ao mundo abissal que é seu local próprio e voltando à forma original de humanoide, com cerca de 3 metros, forte, pele vermelha, chifres pequenos, dois braços fortes e dois braços com pinças enormes em suas extremidades. Seguidor do lorde demônio GRAZ'ZT, senhor da mentira e da destruição.

Personificação da maldade, é o homem sem pudor, sem ressentimentos, sem empatia, seja por ele ou pelos outros, por isso é tão corajoso ou apenas insensível.

Segundo o *Livro dos Monstros de Dungeons and Dragons*, corruptores são criaturas perversas nativas dos Planos Inferiores. Alguns são servos de divindades, mas a maioria trabalha sob a liderança de arquidiabos e príncipes demônios. Sacerdotes e magos malignos, às vezes invocam corruptores para o mundo material para fazer seus pactos.

Demônios carregam a mácula da corrupção com eles e sua mera presença muda o mundo para pior. As plantas murcham e morrem em áreas onde brechas abissais e demônios surgem. Animais afastam -se dos locais onde um demônio tenha realizado um assassinato. A raça *glabrezu* tem grande prazer em destruir os mortais através da tentação, e essas criaturas estão dentre os poucos demônios que oferecem seus serviços para as criaturas tolas o bastante para invocá-los.

Apesar dos *glabrezus* serem devastadores em combate, eles preferem tentar suas vítimas para levá-las à ruína, usando poder ou riqueza como isca. Engajado em artimanha, trapaça e barganhas malignas, um *glabrezu* esconde riquezas que são usadas para cumprir promessas feitas a invocadores desatentos e mortais de vontade fraca. No entanto, caso sua tentativa de seduzir ou enganar falhar, um *glabrezu* tem a força para lutar e ganhar (GYGAX, 1974).

Sua orientação é caótica e maligna.

Demônio do tipo 3.

Habita o corpo de um bruxo Necromancer nível médio.

Magias: escuridão, confusão e voo.

Imune a veneno, armas não mágicas, fogo e gelo.



Fig. 28 – Gustavo Souza. *Prótese Vulkin* (2016).

O Avaro

Fig. 29 – Esboço do personagem O Avaro (2016).

Raça humana, homem de meia-idade, ganancioso; para ele, pessoas são objetos e sua propriedade.

Mestre de emboscadas e mãos rápidas para furtar bolsos de viajantes. Conhece a linguagem de outros ladrões e suas gírias, além de participar da guilda de ladrões conhecida como *Anjos Caídos*.

Sua orientação é neutra e maligna.

Seguidor do Deus Tiamat, senhor da riqueza, avareza e vingança.

Perícias: enganação, furtividade, intimidação, intuição, percepção e persuasão.



Fig. 30 – Gustavo Souza. Prótese *O Avaro* (2016).

2.1. Performatizar os personagens através de vídeos, fotografias e outras linguagens.

Num guichê da delegacia as pessoas que ali aportam, contam fatos reais, em alguns casos com uma carga emocional difícil de entender, além de extraordinários, o que leva a imaginação e criação de cenas, elaborando o que está sendo contado. Com este exercício, criamos novos lugares, pessoas e coisas. Há uma troca que se produz entre o ouvinte e o comunicante (que quase sempre está à procura de ajuda). Para se ter êxito, existem dois itens que devem ser supridos: o entendimento do fato e a disponibilidade do policial/ouvinte, o que seguidamente não é alcançado por falta de treinamento (empatia) ou por falta de recursos públicos.

O processo artístico surge, então, como exercício para o entendimento e transformação em ficção, como forma de elaboração simbólica pela apropriação do fato. Por vezes, essas narrativas reais e alteradas aproximam-se da literatura fantástica, como no texto a seguir:

Mais um plantão na delegacia. Estava sozinho, como nos últimos dois meses; era verão e às 20 horas em ponto entrou pela porta uma senhora aparentando ter seus 55 anos e estava com um olhar triste e cansado. Sentou-se na frente do guichê. Após pegar seu documento e ver sua data de nascimento, percebi que ela tinha menos de 40 anos. Me contou sobre um problema com o filho. O histórico da ocorrência se concretizou da seguinte forma, num Boletim de Ocorrência:

DECLARA QUE SEU FILHO EH DROGADITO E COSTUMA INVADIR A RESIDENCIA DA VITIMA, SE A PORTA ESTA CERRADA: ELE A ROMPE IMPONDO FORCA BRUTA! ENTAO A MAE ACABA DEIXANDO O OBSTACULO ABERTO, EVITANDO DESCONFORTO. INFORMA QUE JA EXISTE OCORRENCIA CONTRA O ACUSADO (FILHO) E MEDIDAS PROTECIONISTAS, POR EXEMPLO, HOJE AO MEIO-DIA ELE INVADIU O LOCAL, COMEU UM GRANDE PRATO DE

COMIDA, "SE SERVE" NAS PANEAS COM MUITO IMPETO, DEVORA TODOS OS GENEROS ALIMENTICIOS E POR FIM, EXIGE DINHEIRO, MAS NUNCA EH SUFICIENTE, ELE ESTA VICIADO EM FALTA DE CARINHO, SAIU UTILIZANDO UM CARRINHO PARA LIMPAR PATIOS IMPUROS, TIRAR ERVAS DANOSAS QUE INSISTEM EM NASCER ENTRE AS PEDRAS, TAIS QUAIS SUAS AMBIÇÕES, ENTENDE QUE NAO EXISTE DINHEIRO "QUE CHEGUE" PARA O SEU FILHO. EM TEMPO: AMEAÇOU DIZENDO QUE HOJE A NOITE AS 21:37 VAI ROUBAR A PROPRIA MAE. QUE CONSEGUIU COMPRAR UM BOTIJA DE GAS NA ULTIMA SEMANA E TEM CERTEZA QUE O ACUSADO VAI FURTA-LO. EM TEMPO (15/09/16): RETORNA A ESTA DELEGACIA A VITIMA PARA ADICIONAR QUE AOS POUCOS SEU FILHO REGREDIU A SITUAÇÃO ANALOGA DE UM ANIMAL, MORA EM UM MATO PROXIMO A CASA DELA, VINDO SE ALIMENTAR DE TEMPOS EM TEMPOS, SEMPRE MUITO CESTOSO, NOS ULTIMOS DIAS A VITIMA COSTUMA JOGAR ARROZ E RESTOS DE COMIDA NO PATIO ONDE SE ACUMULAM ALGUNS CACHORROS PARA COMER, VIU SEU FILHO ENTRE ELES, LEVANTAVA A CABEÇA RAPIDAMENTE OLHAVA PARA OS LADOS E VOLTAVA A COMER OS RESTOS DE COMIDA QUE ESTAVAM NO CHAO, ACREDITA QUE O CRACK FEZ ISSO COM SEU FILHO NAO NECESSITA MAIS DE PROTECAO DA JUSTIÇA, APESAR DE TRISTE ESTA FELIZ. DESEJA CANCELAR O PROCESSO DE VIOLENCIA DOMESTICA QUE ESTA EM VIGOR EMITIDO EM DATA ANTERIOR (20 DE MAIO DE 2016). PROCESSO N. 052/2023170101857-2. NADA MAIS.

Ao término da confecção da ocorrência, pergunto se ela já pensou em tentar internar o filho. Ela balança a cabeça assertivamente e me entrega um caderno velho. Diz: este era o caderninho dele, ele levou para o tratamento no sítio e escreveu essa redação.

“Estava indo tudo muito bem, as noites pertenciam somente a mim, me divertia com meus amigos, diziam que eu tinha um magnetismo pessoal muito forte, todos do bairro me reconheciam e respeitavam. Poxa, não era pra menos, eu trabalhava fortemente durante a semana numa metalúrgica, sempre fui rápido e bem articulado. Logo seria responsável técnico pelo meu setor, só me faltava os estudos pá e pum. Tinha uma moto reluzente, adicionava acessórios com a grana extra que entrava. Ah e as noites eu rodava pelos postos de gasolina da cidade, azarava as mais gatas, bebíamos uma ceva e quando estava demasiadamente cansado, alternava energético e cocaína. Meus amigos íntimos me chamavam de flecha, sempre rápido e calculista. Com o passar dos dias eu buscava cada vez menos pelos energéticos e já gastava os extras somente com a cocaína. Perdi o cargo aquele, de responsável técnico, um colega careta concluiu os estudos antes de mim- e eu pegava as estagiárias por ele-. Tive que vender a moto, mas meu plano era recuperá-la com o décimo terceiro. Não sentia mais fome, o magnetismo foi perdendo a força, passei a ter pensamentos confusos, perdia o horário na firma, uma zica interminável. O décimo não chegou, pois fui demitido antes, fizeram fofoca no meu setor, fiquei magoado e sabia que ia decepcionar o natal lá em casa. Sem peru na mesa e olho de gato nas ruas-apelido da moto-eu me obriguei a gastar os últimos pilas com o famoso crack, não posso detalhar essa noite, eu não lembro muito bem. Mas lembro de quando acordei na praça sem as sobancelhas, um maluco (e novo amigo) me contou que as queimei com o isqueiro. As noites e dias pareciam uma só, ia esquecendo as coisas que me magoavam no mesmo passo que esquecia como era ser o Cleiton, uma voz me chamava de besta o tempo todo, essa voz nunca fazia visita, era minha companheira, como um dia a olho de gato foi. Aparecia esporadicamente em casa, nem entrava, procurava

comida e algum objeto para vender e na sequencia comprar mais crack. O lado bom é que ninguém mais me reconhecia, eu ficava meio invisível e nem lamentava mais pela falta de magnetismo pessoal e toda essa ladainha. Escrevo menos agora, pois fico menos tempo lúcido e inspirado.



Fig. 31 – Guichê de delegacia (2015).

O texto acima tem como base uma ocorrência policial real, na qual eu fui o escrivão responsável por ouvir e escrever a declaração da comunicante. Esta pessoa passava por uma situação muito difícil. Seu filho era dependente químico, costumava agredi-la e furtar objetos. Percebi que, devido à abstinência, o filho da comunicante perdeu os escrúpulos e seguia instintos básicos na busca pelo alimento e droga. Deixando de lado o respeito à própria mãe.

Imaginei como seria este agressor, fiz uma analogia com a lenda do Lobisomem, parte homem, parte animal, que durante algum período de tempo se torna selvagem e sem controle. O lobisomem entra em atividade durante as noites de lua cheia, o agressor, nos períodos de intensa abstinência.

Este relato foi base para a criação do personagem *A Besta*.

Outra forma de registrar os acontecimentos que ocorriam durante a rotina de policial foi conceber um romance em que o personagem principal passava por diversos fatos, misturando eventos reais com ficcionais. A trama se passa em uma cidade metropolitana, e nesta cidade os moradores sofrem mutações decorrentes da poluição de uma indústria. O enredo gira em torno de um adolescente com dificuldades (como as verificadas na periferia) que sofria desamparo do Estado. Sofria agressões de outros indivíduos e, gradualmente, entrava no mundo do crime como coadjuvante. No decorrer da história, tornava-se um traficante. Este conto foi utilizado apenas como documento de trabalho, para lembrar alguns crimes que ocorreram realmente.

Essas narrativas geraram um *storyboard*, um modo simples e barato de se narrar uma história. Ao longo desse projeto, foram realizados quatro *storyboards* que colocam os personagens em ação.

O primeiro narra a transformação de um jovem no personagem *A Besta*. Na primeira cena, ocorre um plano geral onde se vê um posto de combustível com diversos veículos parados, algumas motocicletas com pessoas ao redor, conversando e bebendo cerveja em garrafas. As cenas seguintes mostram o jovem de porte médio, robusto, bem vestido, saindo com uma garota na carona de sua motocicleta.

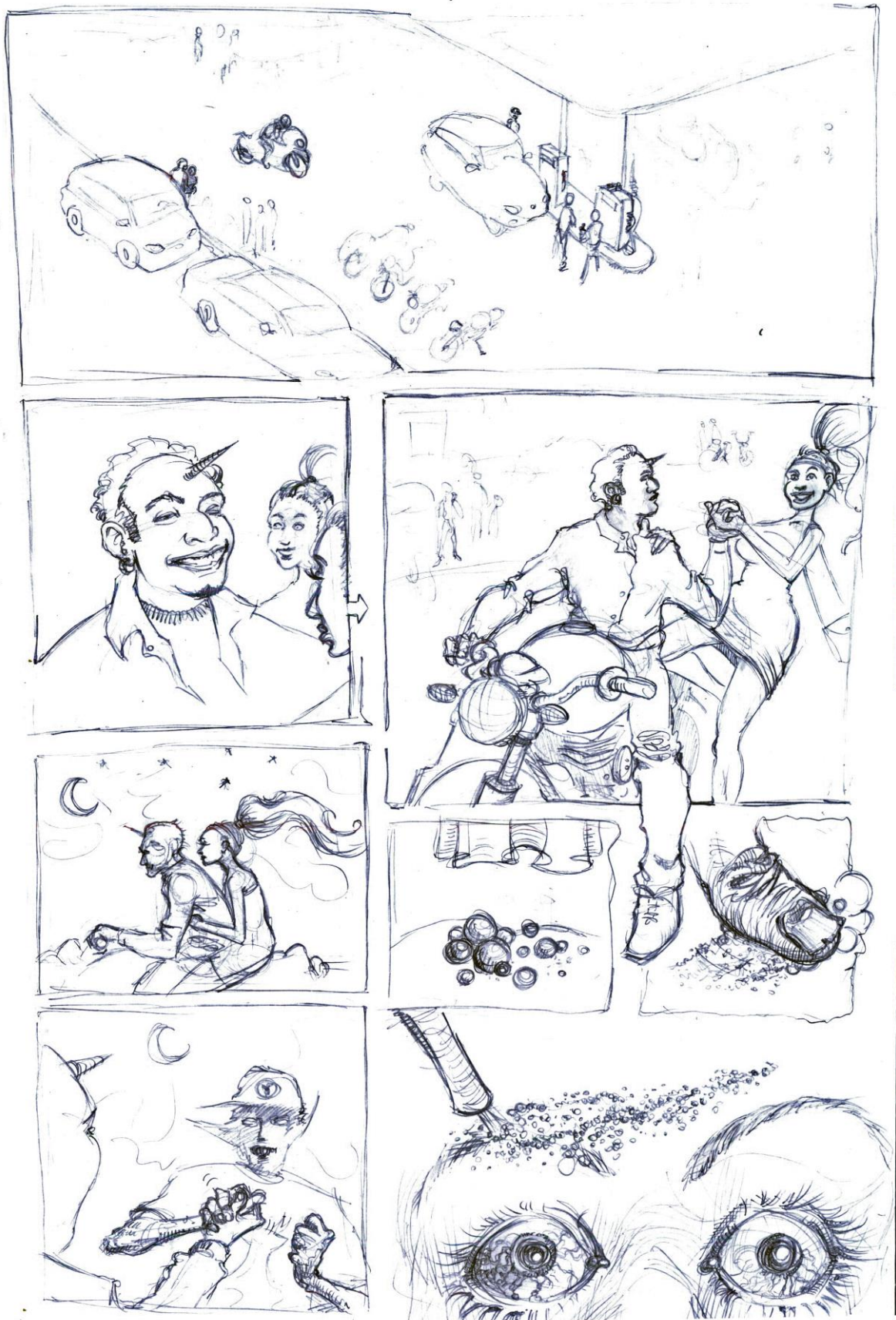


Fig. 32 – Primeira página do storyboard do personagem *A Besta* (2017).

Parece feliz e, em seguida, visualiza-se o mesmo jovem mais delgado e com o semblante sério. Anda na mesma motocicleta, porém desacompanhado. Um corno começa a nascer em sua testa e nas próximas cenas ele caminha, e a cada quadro ele se apresenta mais magro, o rosto marcado por profundas olheiras e seu olhar vaga no infinito.

A cena apresenta o indivíduo se alterando à medida que o tempo passa. Nos próximos quadros seu corno está crescido e curvado, apontando para o próprio rosto do personagem. A ponta afiada vai se contorcendo e representa o macabro risco de ele se ferir. O rosto encontra-se totalmente deformado e seus dentes estão podres. Apenas alguns tufo de cabelos ressecados permanecem presos à sua cabeça e ele não fala mais, apenas emite grunhidos. Anda em meio aos cachorros e se mantém apoiado no solo pelos quatro membros, braços e pernas. Cresce uma pequena cauda.



Fig. 33 – Segunda página do storyboard do personagem *A Besta* (2017).

A segunda historieta com imagens é do personagem *O Avaro*. A narrativa inicia com o personagem caminhando pela esplanada de Brasília, arrastando um objeto que não é possível identificar, possivelmente um emaranhado de lixo. Atravessa uma rua, entra em uma loja para comprar algo. Sai da loja, caminha, mas nunca solta seus pertences. Para, sente um mal-estar e vomita parafusos, peças metálicas. Guarda os parafusos e segue caminhando.

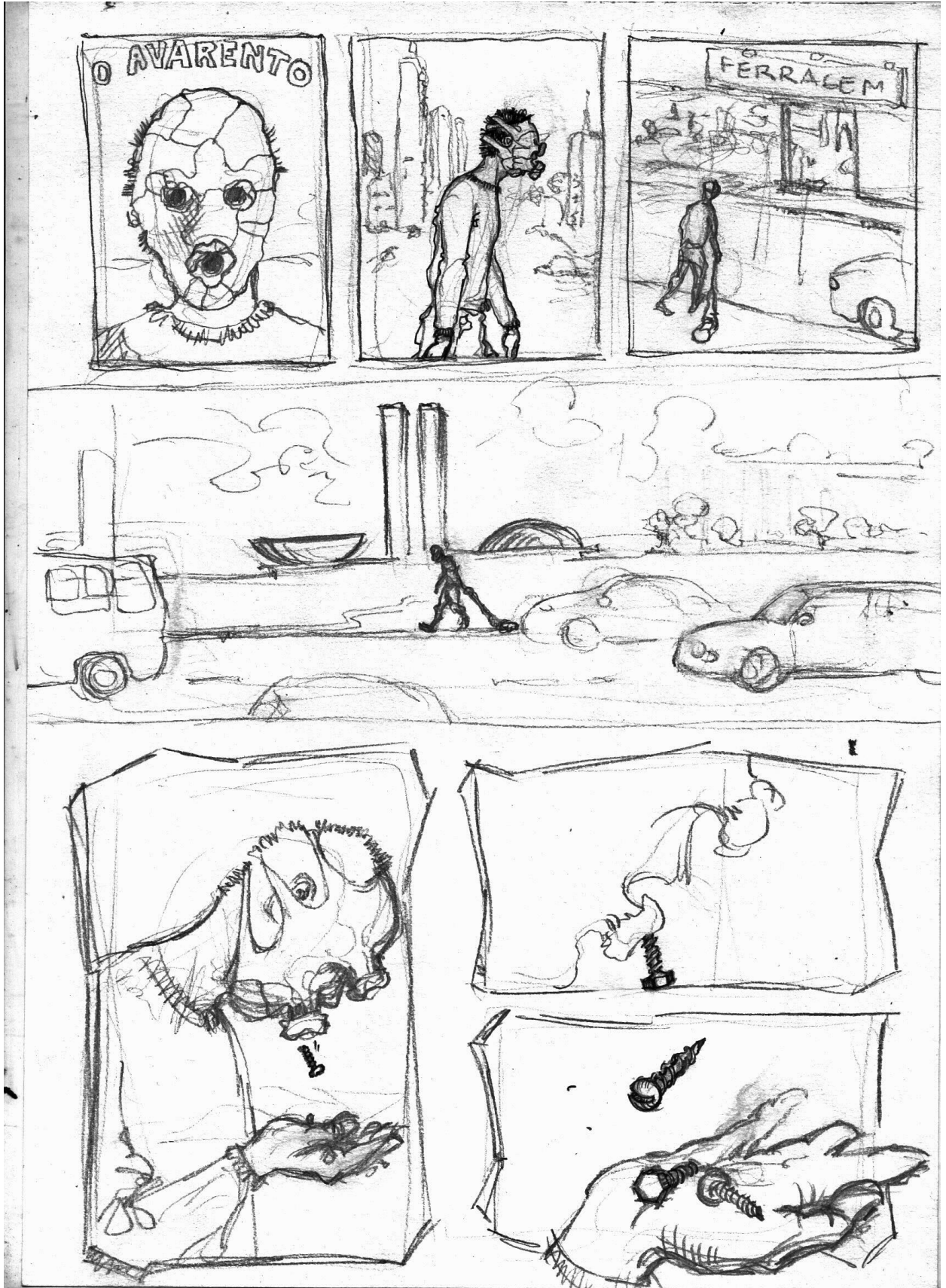


Fig. 34 – Storyboard do personagem O Avarento (2017).

Esse *storyboard* termina aqui, mas a história prossegue com a seguinte ação: O *Avarento* coloca os parafusos em suas coisas e continua arrastando-as, encontra um carrinho de bebê, coloca as coisas dentro do carrinho. Anda com o carrinho até uma galeria de arte, onde compra uma escultura em pedra que coloca no carrinho e segue empurrando o objeto.

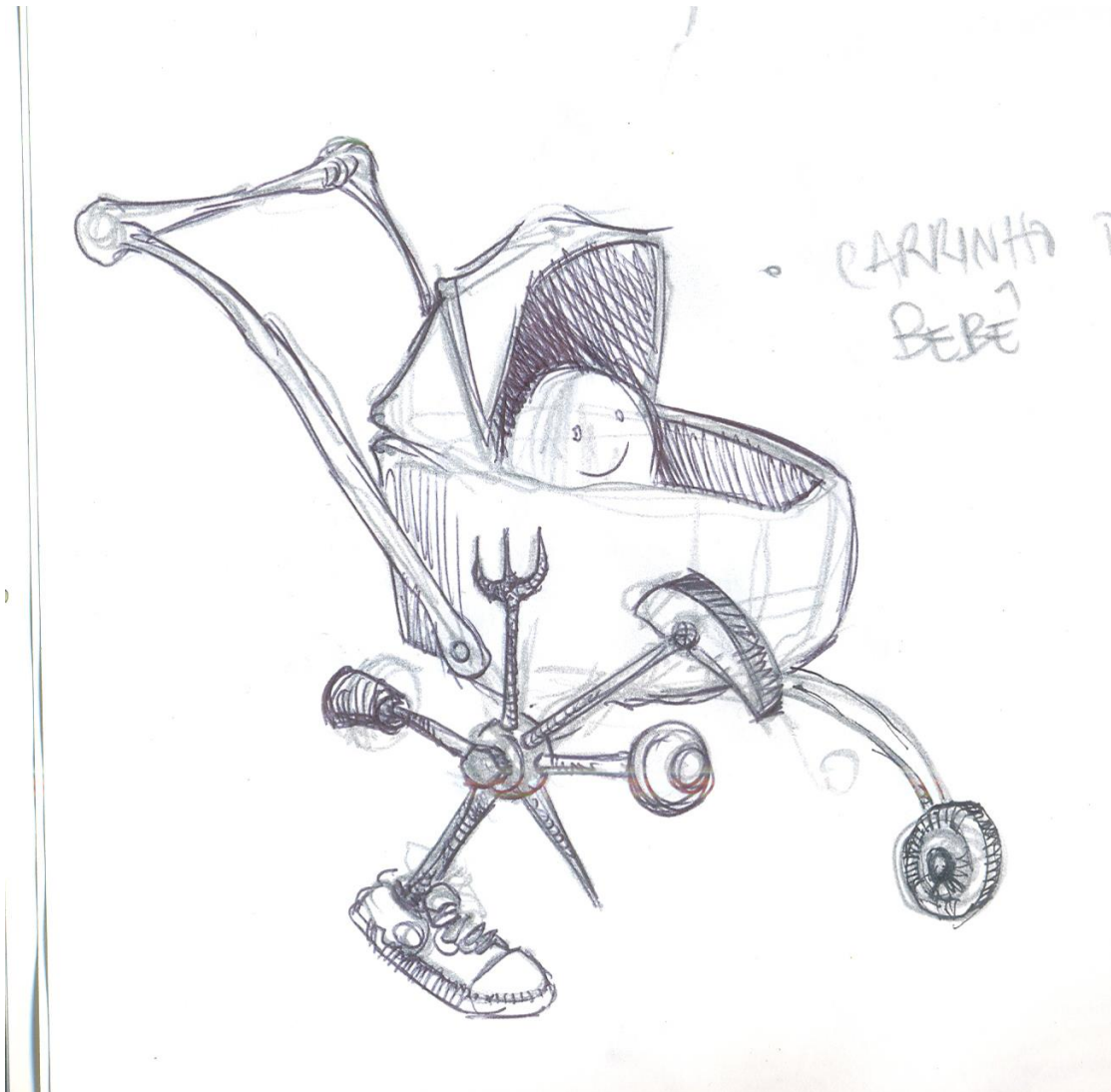


Fig. 35 – Esboço de objeto para *O Avarento* (2017).

Este último relato, produzido em arte sequencial e continuado pela narrativa, foi norteador para o vídeo *Brasília*, no qual o personagem caminha pelo Planalto Central. É feito com *takes* distantes e depois com *closes*. Quem filma costuma tremer, configurando um vídeo bem simples e amador, que parece representar o testemunho de uma pessoa interessada naquele fato, um *voyeur*, como se o personagem

estivesse em um local que não lhe é próprio e alguém o estivesse seguindo. Entre estes *takes*, existe a inserção de imagens deslocadas com cenas de registro do trabalho policial.

Brasília, escolhida como locação do vídeo, é uma cidade que possui grandes avenidas por onde circulam muitas pessoas. O contraste entre riqueza e pobreza é marcante. O trânsito de pessoas se intensifica durante a semana devido ao deslocamento de uma população que vive longe do Planalto Central e se dirige para o trabalho. O personagem *Avarento* escolheu esse cenário para morar, pois ali se sente livre para ser o mais mesquinho dos mesquinhos. Pudera, pois este local onde encontramos riquezas estéticas e um cenário arquitetônico fantástico é notícia por recorrentes denúncias de corrupção, tornando-se uma cidade emblema do apego e do egoísmo. Estranhezas acontecem com esse personagem esfarrapado, marcado pelas dificuldades da vida. Ele inveja as ações dos grandes corruptos e, na fila do coletivo, ele comenta que a corrupção dos governantes anda insuportável, mas por puro recalque, pois sua ganância possivelmente superaria a de seus regentes.

Apesar do grande número de transeuntes, ninguém parece perceber o personagem que contrasta, por sua máscara esfarrapada, com os edifícios envidraçados e com os veículos brilhantes. No final do vídeo, o personagem *Avarento* cospe uma munição de pistola.

Destaco que, na ficção, o *Avarento* ocupa o mesmo espaço que outros avarentos do Distrito Federal, pois é nesse local que políticos disputam oportunidades para ganhar dinheiro fácil. O *Avarento* respeita os deputados e senadores. Fala deles com grande respeito e formalidade, e conta que conheceu algum assessor. Chama-os de “doutor”; mas a que se deve todo esse respeito? Se o questionassem, ele talvez responderia que é por eles terem sido eleitos pelo povo ou então por decidirem o futuro do Brasil.



Fig. 36 – Imagem retirada do vídeo *Brasília* (2017).

A verdade é que, no cenário no qual o *Avarento* circula, impera a luta pelo poder e pelo dinheiro que todo governante detém. Brasília é um cenário excessivo de denúncias de corrupção, de apego e egoísmo.

O personagem protagoniza também outra ação no vídeo *Disparos*, realizada em outro contexto. Na cena, foi utilizada uma estrutura retangular de ferro de aproximadamente 2,5 metros x 3 metros (que anteriormente serviu para pendurar as máscaras em outra ação realizada na Casa de Cultura Mario Quintana, em 2016). Essa estrutura sustenta com ganchos um suporte que retém duas telas de pintura (marcos de madeira e tecido tensionado, coberto com base PVA) entre dois marcos em metal, ligados por dobradiças que amparam os quadros laterais de cada tela, mantendo o centro vazio.



Fig. 37 – Storyboard para o vídeo *Disparos* (2017).

Esta armação se abre para a colocação das telas e manutenção do seu interior e, quando fechada, ela retém as duas telas sob pressão, possuindo um sistema para travar a abertura.

O objeto assemelha-se a uma janela, mas é um sistema de aprisionamento das telas. Este corpo em tela é delicado se comparado com as armações de metal e se mantém estático, movendo-se, quando suspenso, apenas pela força dos ventos.



Fig. 38 – Preparação para o vídeo *Disparos* (2017).

Após a preparação da cena e com todos os objetos pendurados, a tela sofre o impacto de um disparo realizado a certa distância por tiros de espingarda calibre 12 e por uma pistola calibre 40. Antes de disparar, o policial/artista efetuou a mira, decidiu onde acertar e necessitou de técnica para empunhar as armas e alvejar o local certo. A energia produzida pela ação do gatilho – microexplosão, propulsão das esferas, voo e transfixação das telas e bolsas de tinta – causa um registro do feito, deixa marcas e produz uma pintura sobre tela. Temos nesta cena todos os objetos comuns à pintura tradicional: tela, tinta acrílica, energia, gesto e registro.

Uma arma, para ser considerada espingarda, deve ter cano longo. Após puxar o gatilho, uma mola faz com que o cão se mova rapidamente em direção à culatra da espingarda. A agulha (que fica na parte da frente do cão) choca-se contra a espoleta da munição, incendiando a pólvora e causando uma microexplosão controlada no interior do cano e estojo, produzindo gases, e, com a energia causada por esta explosão, as esferas de chumbo se movem para frente. Durante o trajeto que percorrem no interior do cano, elas não são pressionadas a percorrer as canaletas existentes na parte interna de outras armas longas, pois a espingarda possui a alma lisa, e quanto mais comprido o cano maior o tempo de exposição das esferas com os gases e mais velocidade elas alcançam. Ao sair da boca do cano, as esferas tomam trajetórias aleatórias e acabam se dispersando mais facilmente com o vento. É possível visualizar as esferas viajando pelo ar em sentidos sinuosos.

Para nomear os calibres utilizam-se medidas da munição, mas não se mantém a mesma categoria de medida para a nomeação. Por exemplo, calibre 40 significa que a munição desta arma tem 0,40 polegadas ou 10 milímetros (em alguns países é chamada de 10mm), e calibre 12 significa o número de balas esféricas de chumbo que dela obtemos somando a massa de uma libra inglesa. Existe uma grande variedade de projéteis. Normalmente, nas espingardas utiliza-se diversas esferas de chumbo que acertam um alvo maior causando danos menores, chamada popularmente como “espalha chumbo”. Já nas pistolas é um único projétil que sai pelo cano, normalmente feito de chumbo. Na ação ambientada no campo, em Mostardas, foram disparados em torno de 20 tiros com a pistola e efetuados 35 disparos com a espingarda. O corpo feito de telas, ao ser alvejado pelos disparos, ia sendo esfacelado

e a madeira começava a expor suas fraturas enquanto escorria tinta por todos os lados.



Fig. 39 – Gustavo Souza. Vídeo *Disparos* (2017).

Durante o treinamento, o policial é um agente condicionado a agir e não raciocinar sobre os seus gestos. Fala-se sobre as munições e armas enaltecendo suas características de poder, e sobre o *stopping power*¹¹, probabilidade de transfixação, entre outros, mas não há um diálogo suficientemente honesto sobre o resultado de uma ação, e sobre o fato de talvez seu gesto tirar uma vida e ele ter que conviver com isto.

As armas, dito simplificadaamente, são artefatos feitos para intimidar, podendo abater, matar, seja por acidente, legítima defesa, legítima defesa de outro, em guerras, ganância, poder, etc. Entendo que não existe objeto mais repugnante e nefasto que um artefato de peso leve que, quando acessível, causa o pior dos resultados: algo que não tem reparação e que cessa o maior acontecimento de uma pessoa que é a sua existência.

¹¹ Stopping power, ou poder de parada, ou poder de freamento, representa o poder que um calibre de arma de fogo possui para pôr fora de combate um oponente atingido com um único disparo com determinado calibre, e preferencialmente sem necessidade de matá-lo.

Para fazer o vídeo *Disparos*, o autor teve o auxílio de familiares, que ficaram muito tocados emocionalmente, seja pelo impacto das imagens, seja pelo barulho dos estampidos ou pela destruição. Após a ação, o autor solicitou para a namorada que escrevesse sobre o acontecido, e ela, adoravelmente, lhe escreveu uma narrativa ficcional:

“Num dia frio, nublado, o criminoso segue pro interior, com seu automóvel velho e a placa clonada, autoquestionava-se quem seria a vítima e caso a polícia o parasse o que diria, pois o carro além de ilegal, escondia uma arma roubada de outro policial, pega no passado. Ao chegar no campo achou um lugar próprio para gastar suas munições, o infeliz só não sabia que estava sendo vigiado por uma família que estava indo pescar no mesmo dia. O criminoso achou sua vítima e salivava por esse momento, eis que o vento assobiava mais alto, como denunciasse o autor dos disparos, a as árvores também se expressavam, agitadas e com medo. Os bichos escondiam-se com o receio que eles fossem igualmente alvejados. Ao ver a arma ninguém respirava, mesmo com o excesso de vento no local, o autor se posicionou, a vítima estava pálida, gelada, muda, assim como a família local, que observava de longe. O barulho da natureza foi quebrado por cada disparo e a dor todos sentiram, a vítima liquidou-se, de pálida transformou-se em uma bolsa vermelha de sangue ao céu aberto, transtornado o autor empenhava-se acertar a vítima mortalmente, seu olhar fixo não permitia ouvir e ver os alertas de quem o observava. O estômago de todos estragou, fugiram do local para recuperar o ar e viram o autor entrar no seu carro, agora mais leve com um semblante mais calmo. As testemunhas procuravam razão para tal ação, mas ao mesmo tempo rezavam para chegar em casa, dormir e esquecer. Nunca puderam denunciar tal aberração, com medo de se tornar vítima.”

Fig. 40 – Texto de P. M. T. (2017).

O personagem *Vulkin* foi inicialmente lançado em desenho e depois foi confeccionada uma prótese corporal, realizada em couro e metal, conforme descrição

e imagem na página 40. Foi realizado um vídeo que mostra uma ação na qual o personagem dança, se contorce, respira e encara o observador com seus olhos de raios afiados feitos de metal. O vídeo de *Vulkin* foi apresentado na Casa de Cultura Mario Quintana juntamente com os trabalhos de outros colegas, em dezembro de 2016, com as quatro próteses de cabeça que se encontravam penduradas por ganchos de metal afiados, suspensas em uma estrutura construída para este fim. Havia, nessa montagem, sons resultantes de um trabalho prévio feito no laboratório e que precedeu a apresentação.



Fig. 41 – Instalação e *performance* com colegas da disciplina de Atelier de Escultura II na Casa de Cultura Mario Quintana, em dezembro de 2016.

O vídeo mostra *Vulkin*, que não te olha diretamente, pois no lugar de cada olho sai uma linha sinuosa e gélida que invade o íntimo do expectador. Entre uma encarada e outra, *Vulkin* dança com movimentos sedutores. Estes movimentos deixam um rastro no espaço e o tempo se distorce, parecendo acessar um novo plano espectral, fantasmagórico, espiritual. Ouve-se um zumbido contínuo e depois o expectador é devolvido à sua vida real.



Fig. 42 – Fotomontagem. Prótese *Vulkin*. (2016).

Para a instalação final, foi concebida e construída uma série de objetos que são aparatos para o ambiente onde os personagens habitam. Estes objetos, assim como os personagens, têm características comuns. São objetos que possuem um vínculo com o mundo mas têm suas formas alteradas. Existem seis artefatos principais: uma mesa, duas pupas, painel, estrutura de suporte para a tela e para as máscaras.



Fig. 43 – Fotomontagem. Prótese *Vingen* (2016).

3. Limite entre o real e o ficcional

Após os laboratórios realizados com os personagens e o desdobramento do processo escultórico em fotos, vídeos, construção de objetos e montagem de um espaço, transitamos nas fronteiras e limites entre o real e o ficcional. Temos material denso para amparar questionamentos que se entremeiam com o simbólico e o real e para seguir colocando os personagens em outros desdobramentos ficcionais.

Colocar em funcionamento (em ação) todos os objetos produzidos, levou a pensar em reuni-los numa instalação, na qual o espectador será convidado a transitar por um mundo espectral, cuja criação foi ancorada em fatos reais violentos (com indícios de ação violenta) retirados do cotidiano policial e deslocados através da criação em uma realidade fantástica.

Na exposição, propõe-se ao espectador transitar e descobrir esse universo ficcional como se nossos olhos vissem o universo do personagem *Vulkin*. Tanto o vídeo como os objetos, as próteses e a tela possuem propriedades comuns que formam um ambiente. Também se encontra presentificado um universo com características medievais tais como as aventuras fantásticas apresentadas por *Tolkien*, mescladas com indícios de ações de rotina da vida policial e com características e ambientações de histórias em quadrinhos.

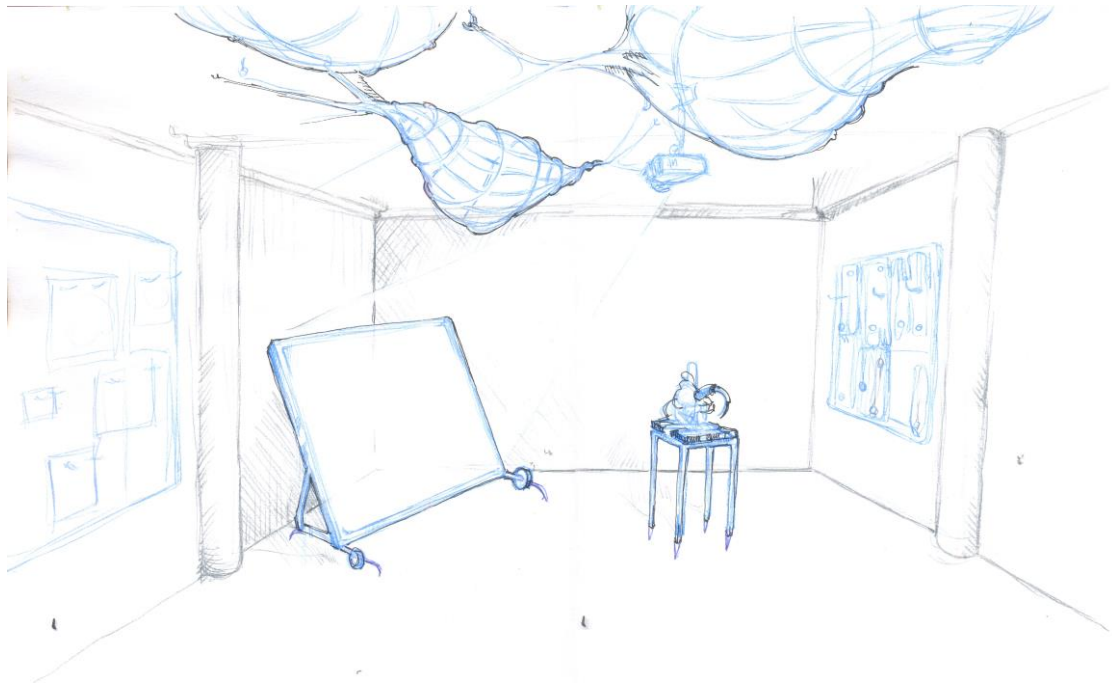


Fig. 44 – Esboço para instalação *Entre Máscaras e Próteses* (2017).

3.1. Dobra: montagem e instalação

Todos os objetos apresentados nos capítulos anteriores, as próteses corporais, as narrativas, os vídeos, pinturas, fotografias e outros objetos escultóricos estarão presentes na instalação final.

Neste ambiente, reuniremos diversos elementos e linguagens. Os vídeos serão projetados na lateral esquerda da sala. Na parte superior, estarão suspensas as Pupas, que são como camadas deste universo ficcional paralelo. O painel, com suas dobradiças e suas probabilidades de se adaptar e alterar o formato, estará fixado numa das paredes, tendo algumas possibilidades de ser manipulado, podendo, uma de suas partes, avançar em direção ao centro da sala em que se encontra igualmente uma estrutura de metal onde estarão penduradas as telas danificadas por disparos, decorrentes da “vídeo-ação” Disparos.

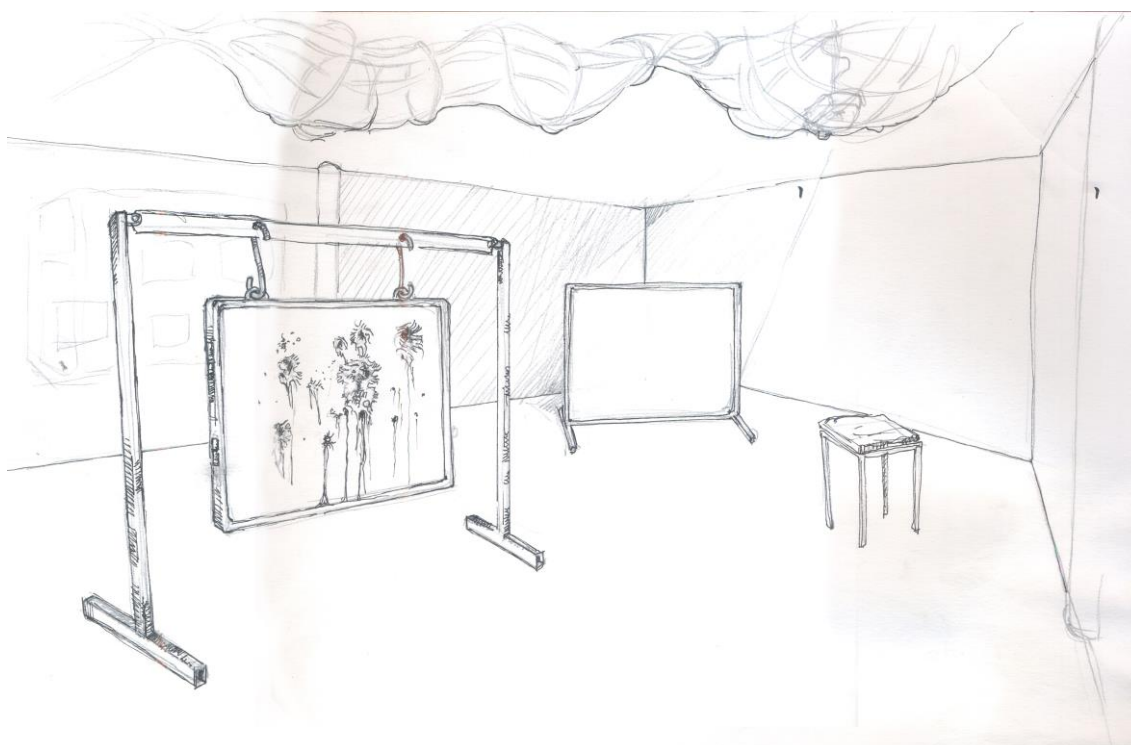


Fig. 45 – Esboço n.2 para instalação *Entre Máscaras e Próteses* (2017).

Essa sala será composta por seis elementos que, de certo modo, instauram uma ambientação desse universo ficcional. Uma mesa feita com madeira encontrada dentro de um papa-entulho, possivelmente havia sido usada em caixaria para a

construção civil, pois havia resquícios de cimento fixados na sua superfície. A mesa foi construída com cinco tábuas de tamanhos diversos, sendo duas de eucalipto e três de pinus, lixadas, pintadas, cortadas e furadas. Para dar suporte ao tampo, foi confeccionada uma base em metal, com tubos de perfil retangulares. Os pés da mesa são feitos com barras de metal redondas, maciças, que afinam quando se aproximam do solo, parecendo não suportar a madeira grossa, dando um aspecto de flutuação quase espectral. O tampo da mesa se destaca por seu aspecto que lembra as formas escorridas de Salvador Dalí.

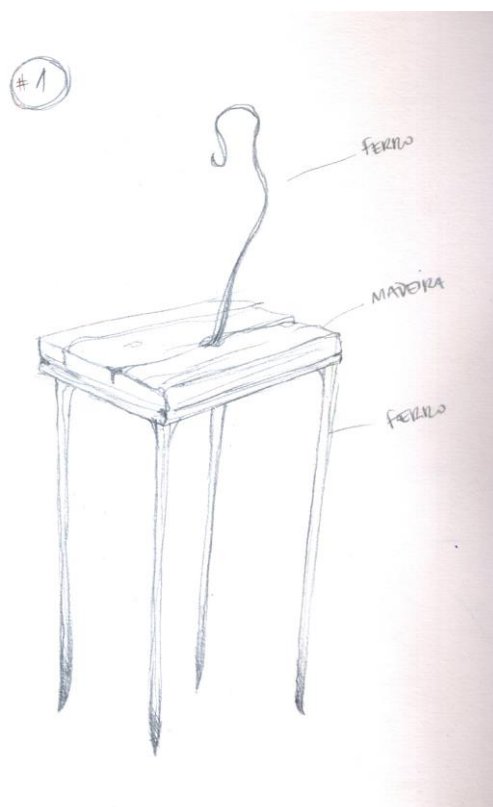


Fig. 46 – Esboço para objeto Mesa (2017).

Do meio do tampo da mesa, por um orifício, brota uma barra de metal que vagarosamente afina e se contorce, remetendo a um cipó, como se estivesse buscando um local para se apoiar e, não o encontrando de imediato, passa a girar e voltar, tateando por outros pontos. Isso me remete ao tatear de um cego que, com a visão bloqueada, avança e retorna para se certificar que o que procura não ficou atrás. Seu aspecto lembra a prótese de *Vulkin*.

Percebe-se uma familiaridade entre a mesa e as máscaras, atraentes e ricas em detalhes, que parecem formas vivas, anímicas, que não escondem sua potência, seu nível de periculosidade, defesa e autodefesa.



Fig. 47 – Gustavo Souza. *Mesa* (2017). Metal e madeira. 50 cm x 50 cm x 160 cm.

No teto estão suspensas duas *Pupas*, com suas tiras estendidas, prendendo-se em diversos pontos. As *Pupas*, conforme se vê nos estudos prévios, são formas constituídas de diversos vergalhões soldados entre si, com o formato de uma semente oca no centro e vazada entre as barras, e as variações nas suas formas nos remetem ao orgânico. As tiras e as formas arredondadas convidam o olhar a percorrer caminhos sinuosos, abrangendo uma grande parte do teto. As estruturas, que parecem leves, desenham movimentos circulares que tendem a criar movimentos em arcos e flutuam sobre o espectador. Contrastando com as características dos vergalhões de ferro (material confeccionado pela indústria para as construções, normalmente simétricos), estas pupas estão envoltas por pano costurado com tiras e fivelas, como se elas estivessem vestidas, ora apertando e ora se projetando no ar para se fixar nas paredes.

A instalação das duas pupas no teto produz um contraste com a arquitetura da galeria, visto que elas mimetizam formas da natureza em desfavor do plano simétrico da arquitetura, e que ao mesmo tempo aparecem como formas de corpos aprisionados.

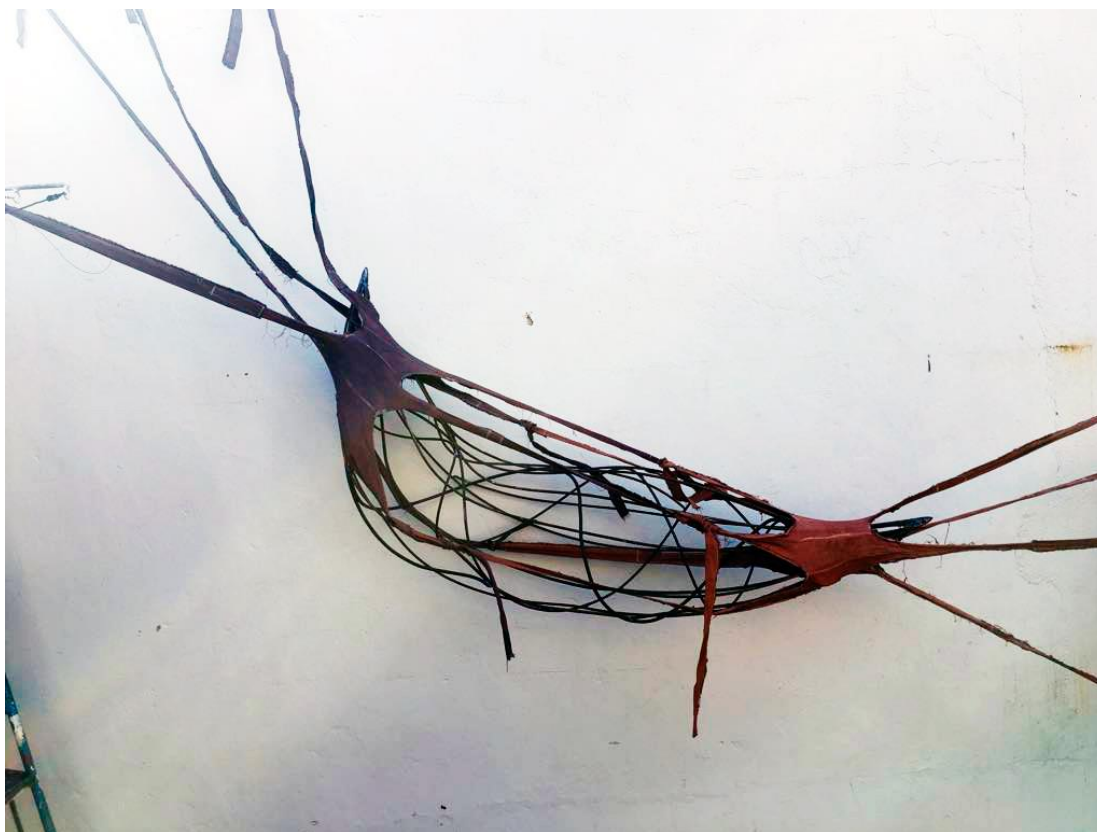


Fig. 48 – Gustavo Souza. *Pupa n.1*. Metal e tecido (2017).



Fig. 49 – Gustavo Souza. *Pupa n.2*. Metal e tecido (2017).

A imagem de *Vingen*, pintada com tinta acrílica sobre tela no formato de 90 cm x 90 cm, será fixada numa das paredes, como um retrato do ente místico que na ficção aqui apresentada poderá ser objeto de veneração.



Fig. 50 – Gustavo Souza. *Vingen*. Acrílica sobre tela (2017).

Com o painel, retomo o processo escultórico, explorando no objeto as várias dobras possíveis que possibilitam um abrir e fechar de planos, a reunião de outros objetos e a criação de novas relações no espaço. Há engenhosidade na construção desse painel, dadas as possibilidades de articulação que convidam o expectador a percorrer o artefato e a manipulá-lo. À primeira vista, percebe-se que é possível fazer muitas dobras e transformar o painel em um único quadro. Durante este exercício que instiga a imaginação, quem o manipula pode confrontar-se com os aspectos da superfície, com oxidação do material, com a robustez da estrutura, observar a materialidade das soldas e as características do metal.

Ante um destes retângulos, foram inseridas placas circulares de metal deformadas pelo impacto de projéteis. Um destes projéteis, por acaso, encontra-se

preso na superfície, marcando exatamente o momento em que a bala transpassou a placa de metal que se mostra esticada como se estivesse congelada. As placas deformadas mostram os indícios de uma ação violenta, de muita energia, e o projétil deformado e pendurado na placa pode nos fazer pensar que estamos vendo uma ação em câmera lenta, um registro didático de uma ação que efetivamente ocorreu.

As formas retangulares no formato “quadro” nos levam a perceber diagramações geométricas de fácil assimilação ao espectador habituado. Além do metal, o mecanismo que possibilita estas variações de posição do painel é a dobradiça. São muitas as dobradiças espalhadas pelo objeto, as quais convidam aos movimentos em várias direções. Os vários planos modulares, em meu processo, propõem possibilidades que elementos têm de fazer combinações entre si, elaborando dobras de planos reais e ficcionais

No solo é colocado um suporte metálico que lembra uma arara de roupas, feito de metal, totalmente enferrujado, amassado, e que apresenta soldas aparentes. Esta estrutura mantém o mecanismo de aprisionamento das telas penduradas. As duas telas brancas contrastam com esta estrutura, formando um corpo perfurado, com marcas de escorrimento de tinta em diversas cores. O corpo está sujo de ferrugem, cercado pelo ferro oxidado e arreventado. Os quadros estão como um corpo rendido, sufocado e agredido.

No projeto expositivo final há previsão de projetar os vídeos mostrando as ações dos personagens, ocupando um cruzamento de duas paredes.

Conclusão

Em meu processo criativo, histórias reais foram alteradas através da ficção, que mistura mundos. Destas histórias surgem personagens, acima categorizados, assim como foram produzidos os artefatos/objetos que personificam cada um, deixando em aberto algumas questões: quais crimes eles cometeram e quais suas origens? O que me motivou a transpor aos personagens esses fatos e ocorrências reais? Como elaborei essas transfigurações no campo simbólico?

Percorremos até aqui as três etapas propostas, ou seja, a construção das máscaras, a consolidação dos personagens e o desenvolvimento de narrativas através de cada um dos laboratórios, e, por fim, chegamos à montagem da instalação, que apresenta este mundo híbrido, espectral, fantasmagórico ancorado em documentação real.

No decorrer da vida adulta, nos adequamos a algum papel e à construção de uma persona que só se torna real quando ela interage com o meio, uma máscara social. O meio ficcional proporciona experimentações e, por consequência, reflexões. As máscaras transformadoras, ou próteses, encontram-se numa explicação/expiação através do processo criativo que nos permitiu lidar com a questão do medo, unindo o artista ao policial.

O artista surge então como o propositor ou canalizador de experiências. Outro momento que aproxima os dois agentes da sociedade é o contato com a criminalidade que incide sobre ambos – o policial por óticas diversas e o artista como o cidadão sensível que a percebe no dia a dia, seja sendo vítima de algum crime, seja reagindo e simbolizando a violência diária exposta nos jornais. O artista, como comunicador, pode denunciar as mazelas da sociedade, questionar o modelo, o preconceito e o julgamento, utilizando para isso um plano simbólico. Não foi à toa que grande parte do material utilizado no processo escultórico veio de um lugar nada comum e confortável, de um ferro-velho. O desconforto é proposital. É o desconforto da sucata, é o desconforto do semblante de cada máscara e é o desconforto da sociedade.

O artista pode destacar estas mazelas, sublinhar esses conflitos. Como escrever e conviver com um personagem sem cativá-lo e sem ter sido cativado. Como

aproximar-se de sua moradia, de sua família e sua dor sem ser simplesmente um narrador, um homem a serviço da instituição, anotando tudo em diário, com olhar complacente. Como ouvir a vítima e o autor do crime?

O policial/artista reúne múltiplas óticas que tornam a administração destas informações um processo complexo. Na arte, os fatos criminosos podem ser desdobrados para o campo simbólico, sendo elaborados através de linguagens da escultura, da fotografia, do vídeo e da instalação, associando procedimentos investigativos e criando hipóteses que proporcionaram um trânsito entre as duas áreas através de documentos, tais como imagens, relatos e fichas de processo de identificação de pessoas.

Pretendo seguir trabalhando na construção de eventos ficcionais, contracenando com os diversos personagens criados. Os desdobramentos surgem aqui como uma capacidade de produzir transformação, de dar um salto para o plano ficcional, resignificando e ampliando as potencialidades e o entendimento do humano e do monstruoso.

5. REFERÊNCIAS

A 13ª EMENDA. Direção: Ava DuVernay. Netflix, 2016. Filme (1h 40min). Título original: 13th.

BATAILLE, Georges. *História do Olho*. São Paulo: Cosac Naify, 2003. 136p.

BARNEY, Matthew. *DRAWING RESTRAINT* [online] Site/catálogo, 2006. Produção Restraint, LLC. Disponível em: <http://www.drawingrestraint.net>. Acesso em: 28/07/2017.

_____. *CREMASTER* [online] Site/catálogo. Disponível em: <<http://www.cremaster.net/#>>. Acesso em: 28/07/2017.

_____. Cremaster Cycle 1. Disponível em: <<https://youtu.be/pZS-NSfKXXM>> e cena do *The Cremaster Cycle 3* <<https://youtu.be/Nx8jhc2Frh4>>. Acesso em: 05/11/17.

BRESSAN, Félix. Disponível em: <<http://felixbressan.blogspot.com.br/>> Acesso em: 20/10/17.

BETTELHEIM, Bruno. *A Psicanálise dos Contos de Fadas*. São Paulo: Paz e Terra, 2014. 448 p.

BURROUGHS, William S. *Almoço Nu*. São Paulo: Companhia das Letras, 2016. 366 p.

COSTA, Maria Izabel Plath da. *Terminologia jurídico-policia: proposta de elaboração de um glossário eletrônico*. Tese (doutorado). Porto Alegre: UFRGS, 2014.

FONTES DA COSTA, Palmira. *Livros sobre monstros e prodígios*. In: *Arte Médica e Imagem do Corpo: de Hipócrates ao final do século XVIII*. Catálogo da exposição. Lisboa: Biblioteca Nacional de Portugal, 2010. 573 p.

FOSTER, Olivia. *Vintage photos reveal extraordinary artificial limbs of the 1900s: Made from leather and molded like a pair of shoes*. Disponível em: <<http://www.dailymail.co.uk/femail/article-3176326/Vintage-photos-reveal-extraordinary-artificial-limbs-1900s-leather-molded-like-pair-shoes.html>> Acesso em: 26/07/2017.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir, Nascimento da Prisão*. Brasil: Vozes, 2015. 328 p.

FOUCAULT, Michel. Aula de 22 de janeiro de 1975. In: _____. *Os Anormais*. São Paulo: Martins Fontes, 2001, p. 69-100.

GOULD, Stephen Jay. *A Falsa Medida do Homem*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

GREENWOOD, Ed. *Forgotten Realms: Os Reinos Esquecidos, uma Viagem aos Reinos*. São Paulo: Abril Jovem, 1995. 130p.

HENDRICKSON, Janis. *Lichtenstein*. São Paulo: Benedikt Taschen, 2001.

GILLINGHAM, James. Disponível em:
<<http://www.artandmedicine.com/biblio/authors/Gillingham2.html>> e
<http://mashable.com/2015/07/26/early-prosthesis/#0y.UEbvLKuqa>
Acesso em: 01/07/2017.

Junkie author William S. Burroughs on heroin addiction: CBC Archives | CBC. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DnxweVAvE5w>>
Acesso em: 27/07/2017.

LABRA, Daniela. *Stelarc: Próteses Robóticas e o Corpo Vazio*. Disponível em:
<<http://www.forumpermanente.org/rede/numero/rev-numero6/seisdanilabra>> Acesso em: 27/07/2017.

LOMBROSO, Cesare. *O Homem Delinquente*. Brasil: Ícone Editora, 2007. 223p.

MATTHEW BARNEY.
Disponível em: <<http://aartedaperformance.weebly.com/matthew-barney.html>> Acesso em: 25/07/2017.

MATTHEW BARNEY.
Disponível em:
<<https://www.guggenheim.org/artwork/artist/matthew-barney>>
Acesso em: 01/12/2017.

STEVENSON, Robert Louis. *O Médico e o Monstro*. Porto Alegre: L&PM Editores, 2002. 112 p.

TOLKIEN, J. R. R. *O Senhor dos Anéis*. São Paulo: Martins Fontes, 2002. 216 p.

William S. Burroughs: shotgun paintings. Disponível em:
<<https://youtu.be/W3gQRUDgzvg>> Acesso em: 27/07/2017.

WARREN, Derrick. *James Gillingham, Mecanista cirúrgico e fabricante de membros artificiais*. Disponível em:
<http://www.artandmedicine.com/biblio/authors/Gillingham2.html>
Acesso em: 27/11/2017.

KURTZ, Winston. *Monstros-máscaras videográficas: Vontade de potência da lei do eterno retorno*. São Paulo: W. Kurtz, 2014. 180p., il.

ANEXO I

GLOSSÁRIO de palavras comuns do dia a dia do policial. São gírias e até neologismos colhidos em conversas prosaicas ou em textos que requerem uma linguagem menos coloquial.

Acadelar - amedrontar

Apertar - efetuar disparo de arma de fogo contra alguém.

Arriando - mentindo, incomodando

Asa de corvo - utilizado para cor realmente preta.

Baixar - matar

Brete - sem saída

Bronca - ocorrência policial

Cabeça-de-lata - traficante de baixo escalão, costuma vender na boca.

Cagueta - dedo-duro

Cana dura - policial civil

Canelone - enrolar o corpo no tapete para depois se desfazer.

Cavalo - carona

Chinelo - criminoso de crimes corriqueiros.

Chibungo - mesmo que *Chinelo*

Contra - inimigo

Dar vaga - morrer

Destapar a bronca - resolver o crime ou ocorrência.

Descuido - crime de furto em que o autor pega o pertence da vítima sem ela perceber; objetos podem estar sobre um balcão ou deixados em alguma estante.

Dispensou - largou o objeto, droga ou arma.

Dos meu - amigo

Doze - traficante (termo pouco usado atualmente).

Embolado - amizade; tem relações de amizade ou negócios com outra pessoa; um grupo de amigos pode ser chamado de embolamento.

Empurrar a baia - o mesmo que pedalar a casa, invadir residência.

Escalada - necessita escalar para cometer o furto.

Escorpião - cigarro feito de fumo comum e crack.

Fazer o puxa - armar emboscada para alguém.

Fugar - fugir

Gol - ação policial com resultado positivo.

Info - informante da polícia.

Jumbo - cela provisória onde os criminosos ficam antes de subir para as galerias do presídio.

Ladaia - história chata, discussão entre pessoas que gera alguma rixa.

Laranja - dados cadastrais de uma pessoa qualquer, utilizados para aplicar fraudes.

Larira - o mesmo que “azar”, algo que a pessoa deixa de se importar.

Loque - pessoa desatenta

Loque embandeirado - pessoa que todos percebem que é desatenta.

Mesclado - cigarro feito de maconha e cocaína.

Modus arara - crime de estelionato em que os criminosos montam uma empresa de fachada (utilizando o nome de um *laranja*) e, após fazer várias compras, desaparecem.

Modus mão-grande - crime de furto em que o autor pega o objeto à força e sai correndo.

Modus operandi - modo de atuação

Modus punga - crime de furto em que o autor pega o pertence da vítima sem ela perceber; os objetos devem estar com a vítima, no bolso da calça ou dentro da bolsa.

Modus ríffifi - furto ocasionado pelo arrombamento do telhado.

Perdigueiro - bom investigador de polícia.

Petico - cigarro feito de maconha e crack.

Pica-pau - pessoa que procura seguidamente a polícia para informações desimportantes.

Pireli - fugir

Polícia - policial civil

Pungista - autor do furto punga, ganha fama dependendo de suas habilidades.

Puxar cadeia - tempo preso.

Rato - policial civil

Segundinha - o indivíduo que espera o criminoso para efetuarem a fuga.

Simulacro - utilizado para informar que se trata de arma de brinquedo.

Subir - ir para o presídio

Tem sangue - a pessoa que tem coragem e disposição.

Tirar o serviço - conversar calmamente com o criminoso até conseguir a informação.

Traíra - traidor

Transfixação - utilizado para informar que o projétil ultrapassou algum obstáculo.

Treinando - ameaçando (gíria mais utilizada por criminosos).

Treze - louco

Trezumba - mesmo que loque.

Vago - criminoso

ANEXO II

Outros personagens, esboços e fotos.



Fig. 51 – Esboço de Personagem (2017).

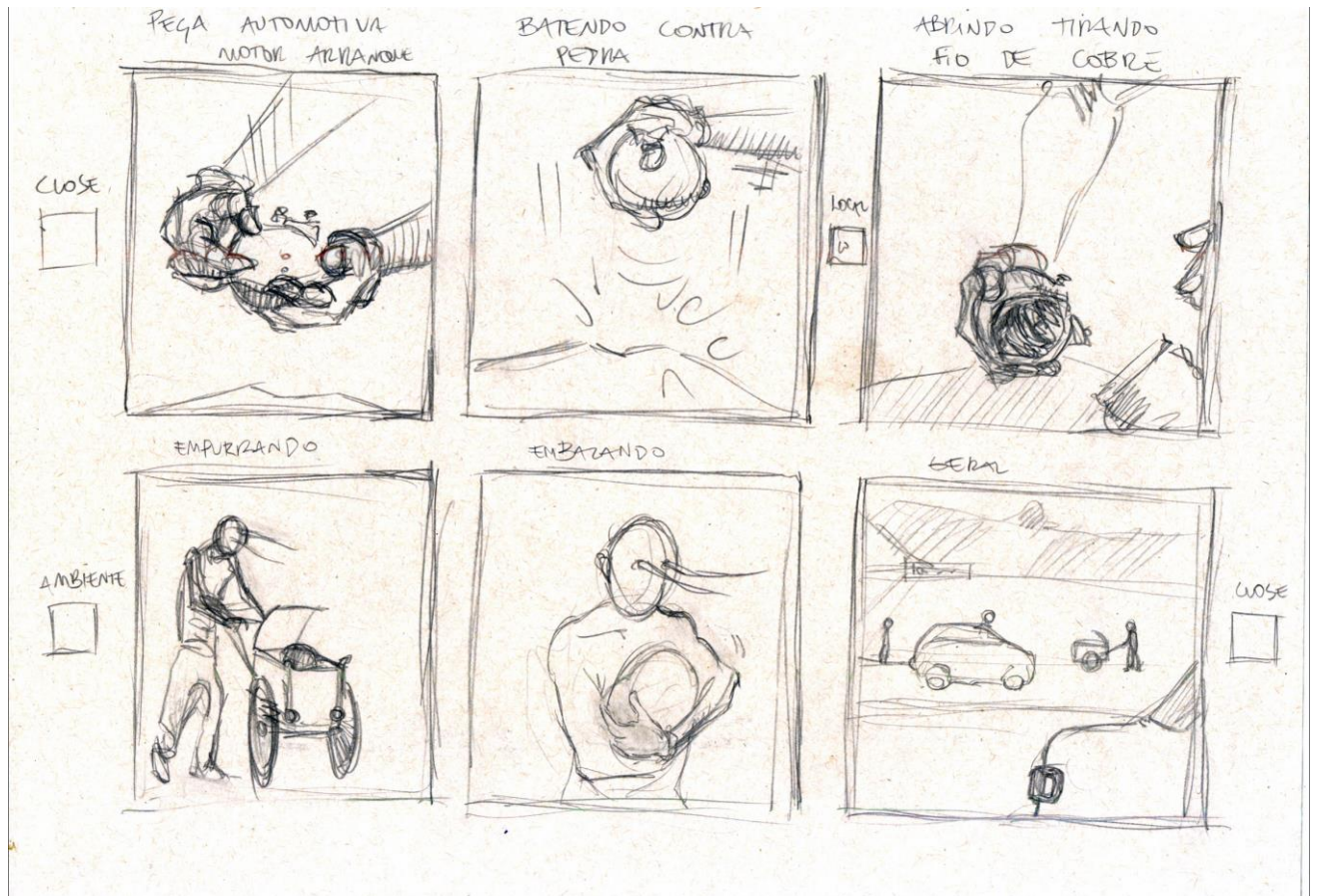


Fig. 52 – Esboço de Storyboard (2017).

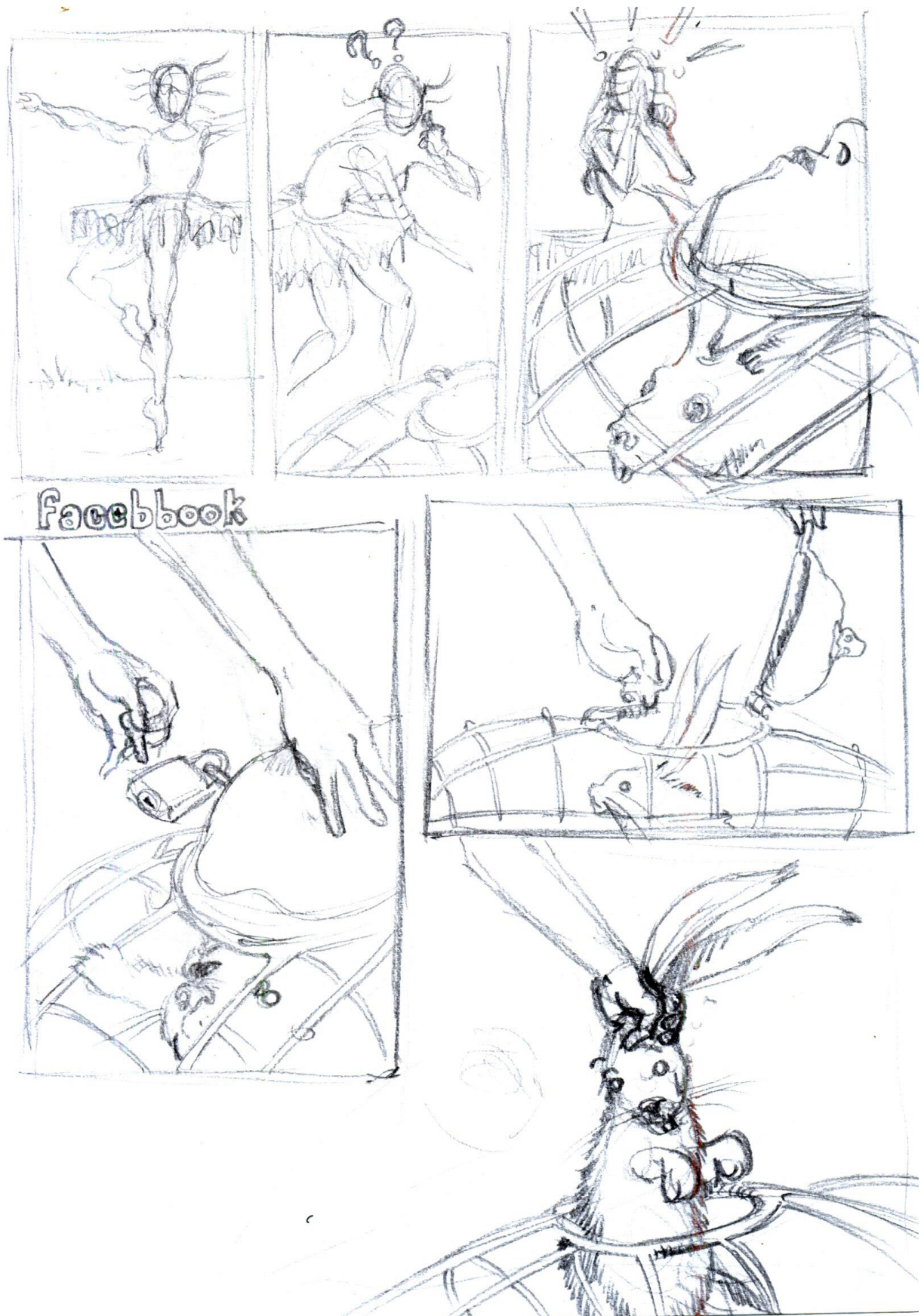


Fig. 53 – Esboço de Storyboard (2017).



Fig. 54 – Esboço de Storyboard (2017).

MATERIAL - FERRO/MADEIRA
 TAMANHO - 30 x 30 x 90
 EXPO - SOW



2/1 PAINÉIS (VULKIN)

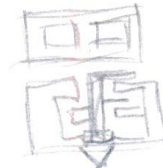


2017

2/2 " VINBEN



2/3 " AVANB IN

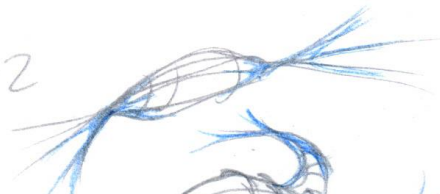


2/4 " BESTIAN

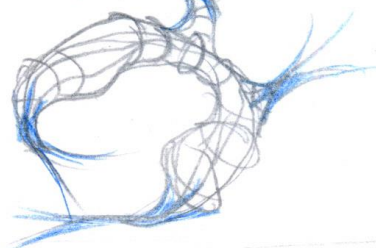
3 PUPA
 MAT. PANO/FERRO



4 PUPA 2



5 PUPA 3



2017 →

6 TELA P/ PROJEÇÃO 2017 →



7 ARARA - 2016



Fig. 55 – Esboços de objetos (2017).

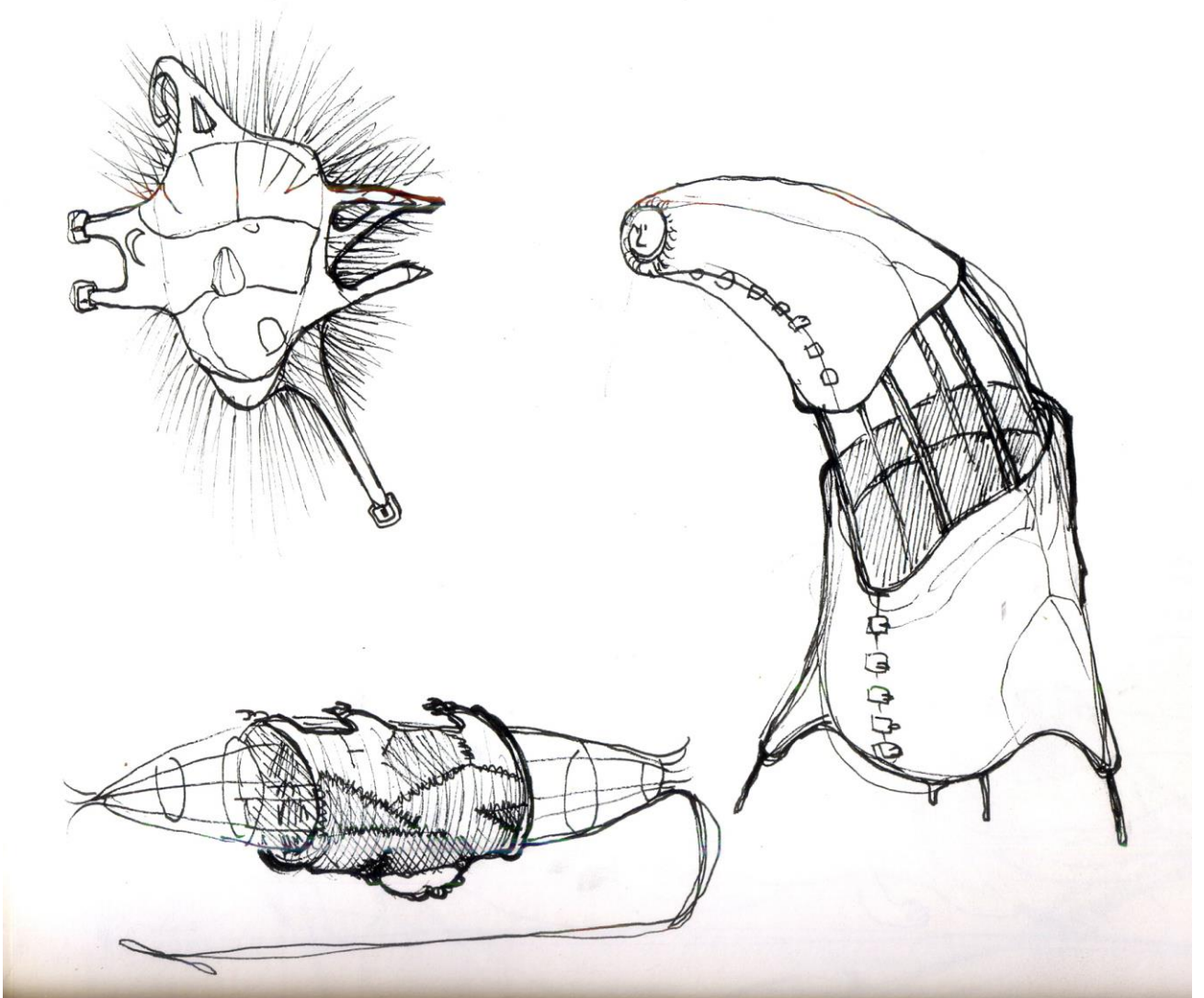


Fig. 56 – Esboços de objetos (2017).

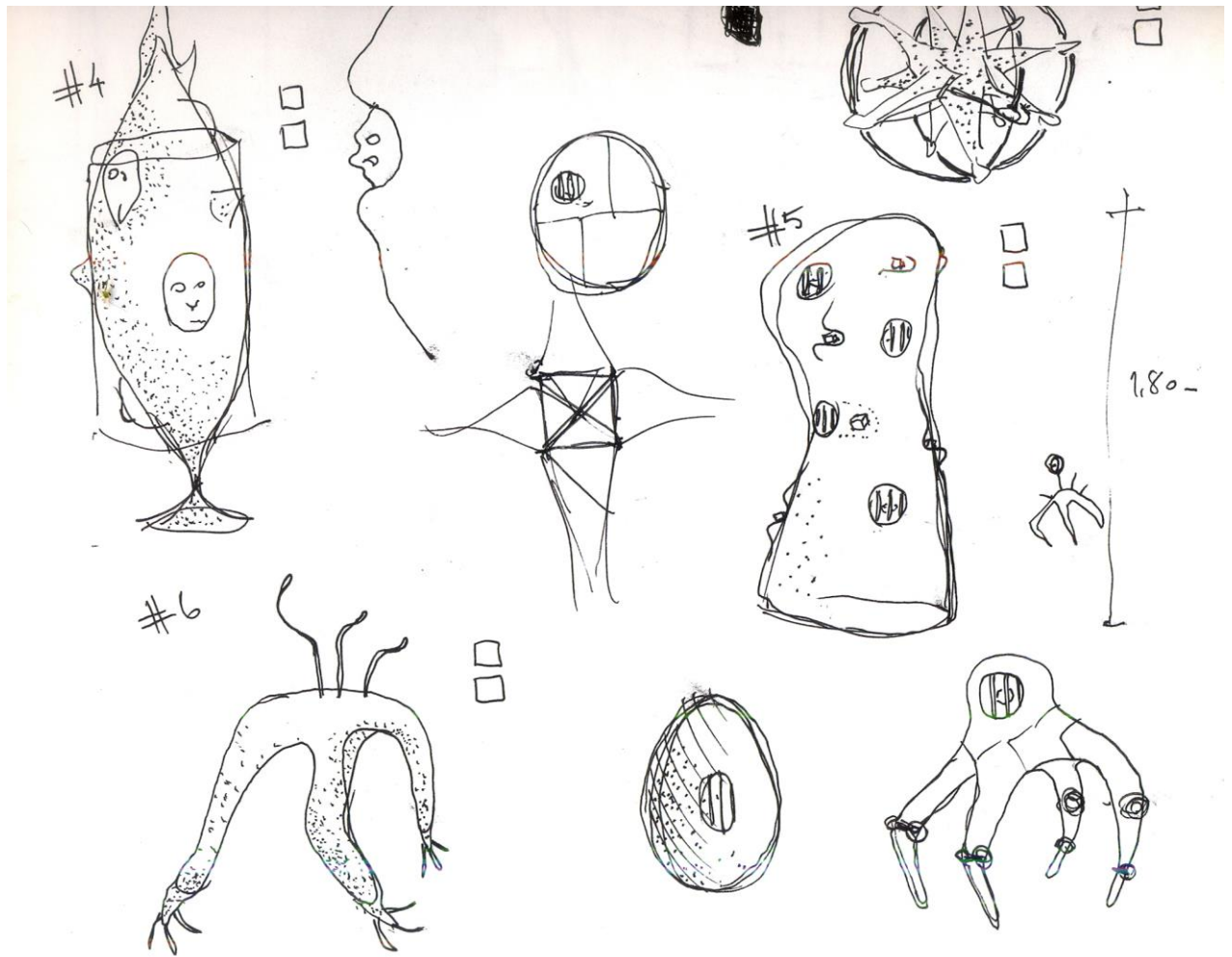


Fig. 57 – Esboços de objetos (2017).

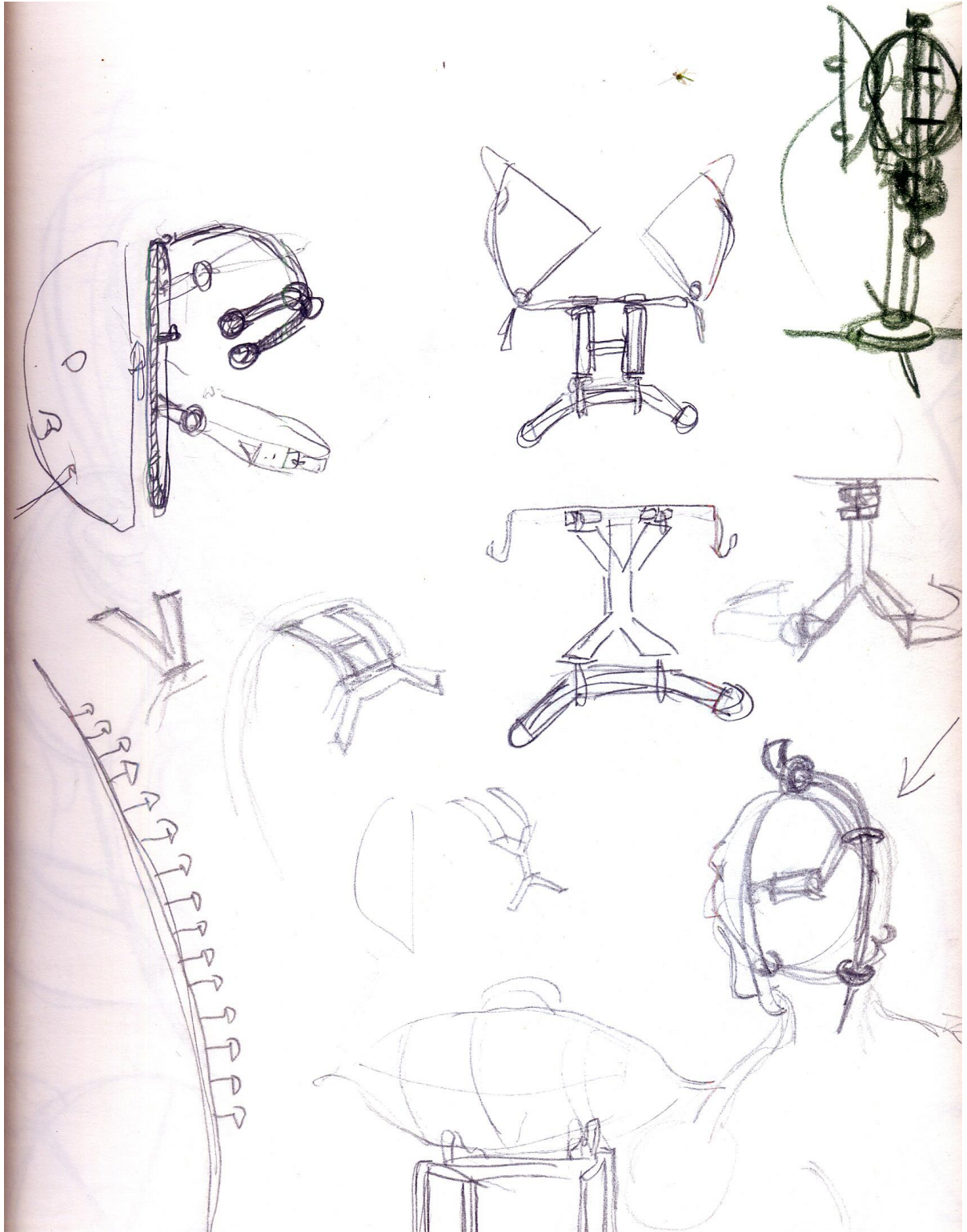


Fig. 58 – Esboços de objetos (2017).

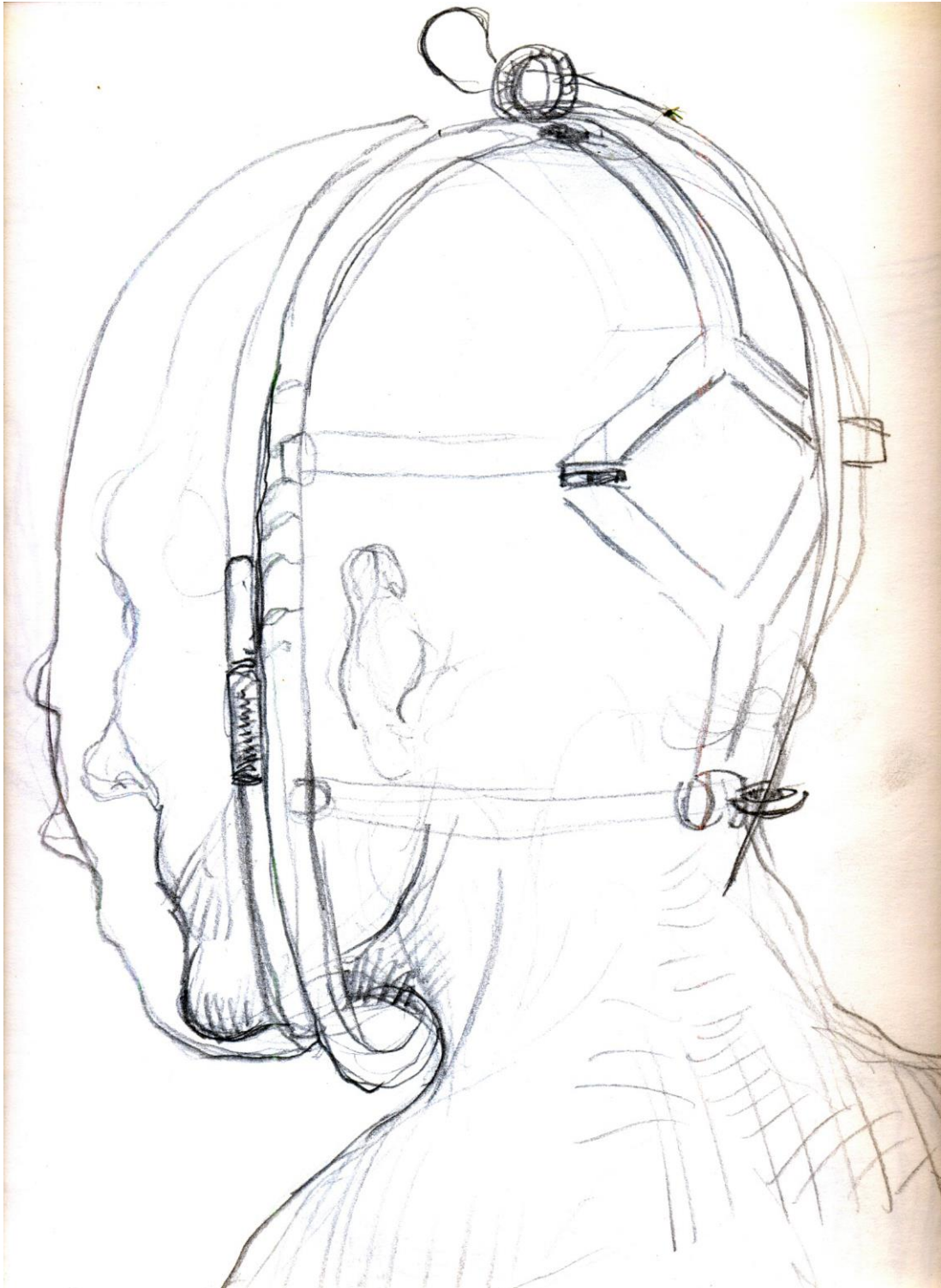


Fig. 59 – Esboços de objetos (2017).