

SALÃO DE  
INICIAÇÃO CIENTÍFICA  
**XXIX SIC**  
  
**UFRGS**  
PROPESQ



múltipla   
**UNIVERSIDADE**  
inovadora  inspiradora

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2017: SIC - XXIX SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2017
<b>Local</b>	Campus do Vale
<b>Título</b>	Fantasmagoria: o jogo de inventar e contar histórias com imagens
<b>Autor</b>	KAUE NERY DOS REIS
<b>Orientador</b>	ADRIANE HERNANDEZ

## **Fantasmagoria: o jogo de inventar e contar histórias com imagens.**

Apresentador: Kaue Nery dos Reis

Orientadora: Adriane Hernandez

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Cada indivíduo possui seu *modus operandi*, ou seja, suas próprias regras que regem um jogo, baseado em ações lúdicas que sempre buscam obter algum resultado. O autor Johan Huizinga (1872-1945) argumenta em sua obra *Homo Ludens* (1938) que o jogo resulta de uma espécie de ritual, apresentando atitudes e gestos que apontam para algum significado. Partindo dessa relação do jogo como uma forma de conhecimento, busco apresentar nessa pesquisa os desdobramentos do processo de criação da série de pinturas chamada Fantasmagoria, destacando o jogo poético que surge da minha produção artística.

Para esse estudo, utilizo como base três autores: Huizinga(1872-1945) citado acima, que aponta o jogo como uma condição humana; Sigmund Freud (1856-1939) que desenvolveu no texto “Além do princípio”(1920) sua notável pesquisa que teve como base a brincadeira do seu neto com um carretel, nomeada de *fort-da*. Com ela pode destacar os elementos que se repetem em um jogo e a relação que os objetos estabelecem com o jogador. A partir do *fort-da* chego a noção de *objeu* proposta por Pierre Fédida (1934-2002). Baseado no relato de Freud, Fédida inclui a ideia de transgressão do jogo, identificando uma forma de se relacionar com o objeto, atribuindo outra função ou sentido, algo que encontra semelhança com a produção artística.

Esses textos foram debatidos nos encontros com a orientadora da pesquisa professora Adriane Hernandez, no grupo de estudos *Pintura contemporânea: poética, ensino e abordagem*, sendo esses encontros destinados para trabalhar as relações de referenciais teóricos com a produção prática, complexificando o processo poético evidenciado na minha produção pictórica.

Para criação desse conjunto de trabalhos parto de uma seleção de imagens que possuem um significado afetivo, que surgem de possíveis memórias ligadas à infância e englobando suas camadas ficcionais. As imagens representadas nas pinturas fazem alusões à ambientes, em certa medida oníricos, habitados por crianças que são submetidas a seus pesadelos, criando uma espécie de narrativa aberta. Para a compreensão do repertório de imagens que surgem na minha pintura, utilizei autores do campo da história da arte, antropologia, sociologia e filosofia que desenvolveram estudos sobre iconografia. Entre os principais estudiosos, aponto o alemão Aby Warburg (1866-1929), reatualizado pelo historiador e filósofo francês Georges Didi-Huberman que destaca o Atlas *Mnemosyne*, e o conceito de *Nachleben*. A *Nachleben*, interpretada como a reaparição de imagens que estão ligadas pela história da arte ao imaginário específico de uma época, sobrevivem e são ativadas em situações particulares. Interligo com minhas imagens da infância que retornam como fantasmas e despertam em mim certo estranhamento, mas também ao modo explosivo e desordenado com que surgem.

Esses estudos teóricos fascinantes foram disparados pelo principal elemento dessa pesquisa que são as pinturas e, desse modo, colocam em prática esse grande universo de jogo que impulsionei através da poética.