

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE ARTES  
GRADUAÇÃO EM BACHARELADO EM ARTES VISUAIS**

**GUILHERME SCHILLING MEDEIROS**

**Ponto de Tensão: A máscara como agente na fotoperformance**

Porto Alegre – RS

2018

**Guilherme Schilling Medeiros**

**Ponto de Tensão: A máscara como agente na fotoperformance**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito obrigatório para obtenção de título de Bacharel em Artes Visuais, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Elaine Athayde Alves Tedesco

**Porto Alegre – RS**

**2018**

### CIP - Catalogação na Publicação

Medeiros, Guilherme Schilling  
Ponto de Tensão: A máscara como agente na  
fotoperformance / Guilherme Schilling Medeiros. --  
2018.  
80 f.  
Orientadora: Elaine Athayde Alves Tedesco.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto  
de Artes, Curso de Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS,  
2018.

1. Fotoperformance. 2. Máscara. 3.  
Performatividade. 4. Tensão. 5. Videoperformance. I.  
Tedesco, Elaine Athayde Alves, orient. II. Título.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito necessário para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais. Qualquer citação atenderá as normas da ética científica.

---

GUILHERME SCHILLING MEDEIROS

TCC apresentado em \_\_/\_\_/\_\_

Orientadora Professora Dr.<sup>a</sup> Elaine Athayde Alves Tedesco

---

1<sup>a</sup> Examinadora Professora Dr.<sup>a</sup> Maria Ivone dos Santos

---

2<sup>a</sup> Examinadora Professora Dr.<sup>a</sup> Paola Basso Menna Barreto Gomes Zordan

---

Dedico este trabalho a minha família,  
por me apoiar durante esta jornada,  
mesmo em meus momentos de crise.

Agradeço a professora Elaine Tedesco pela orientação durante toda esta jornada, mesmo quando o trabalho se encontrava em seus momentos mais críticos. Agradeço também as professoras de minha banca, Maria Ivone e Paola Zordan, por terem sido de grande influência em inúmeros aspectos de minha produção durante o tempo de curso e por, conseqüentemente, examinar meu trabalho no fim desta jornada.

## RESUMO

O Trabalho de Conclusão de Curso aqui desenvolvido consiste em uma série de fotoperformances e videoperformances, utilizando máscaras como catalisadores da ação performada para a câmera. A fotoperformance é realizada pelo artista para a câmera, sendo uma modalidade da performance que ganha cada vez mais espaço, seja por seu grande leque de possibilidades ou por ser uma linguagem ainda em emancipação. Nela, a fotografia é o objetivo final, é a obra de arte e a ação que o performer procura. A mesma pode ser realizada baseada em várias categorias, como a colagem, a montagem e o mise-en-scène, e cujo trabalho artístico continua até o momento da disposição das obras. Pensasse, então, em como o público irá observar e entender a obra, sendo algo fundamental. Esta performance configura então um excelente meio para causar e manipular algum sentimento no espectador, como a estranheza ou a tensão, os quais almejo em meu trabalho. Utiliza-se como catalisadores desta tensão e estranheza um grupo de máscaras confeccionadas a mão e vestidas por mim como performer, estas servem de centro ou âncora para diversos outros elementos. Figurinos, cenários, controle de luz e sombra e a própria performance da figura formam, juntos, uma série de imagens que possuam força suficiente para se manterem como uma obra de arte forte, que consiga passar a tensão que desejo que o espectador sinta.

**Palavras-chave:** Fotoperformance. Máscara. Performatividade. Tensão. Videoperformance.

## ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 Pierre Huyghe, <i>Human Mask</i> , vídeo 2014.....	18
Fig. 2 Francis Bacon, <i>Study after Velázquez</i> , pintura, 1950.....	21
Fig. 3 As icônicas cores da academia de Balett de <i>Suspiria</i> , Direção de Dario Argento, 1977.....	23
Fig. 4 A escultura da criatura utilizada em <i>Basket Case</i> , Direção de Frank Henenlotter, 1982.....	23
Fig. 5 Os Cenobitas, criaturas do filme <i>Hellraiser</i> , Direção de Clive Barker, 1987.....	24
Fig. 6 Tom Savini fazendo os retoques em sua escultura do crânio de Jason Vorhees, no set de <i>Friday The 13th</i> , 1980.....	24
Fig. 7 Guilherme Medeiros, <i>Sem Nome</i> , fotoperformance, 2017.....	25
Fig. 8 Guilherme Medeiros, <i>Sem Nome</i> , fotoperformance 2017.....	25
Fig. 9 Guilherme Medeiros, <i>Sem Título</i> , fotoperformance 2017.....	27
Fig. 10 <i>The Elephant Man</i> , Direção de David Lynch, 1980.....	27
Fig. 11 Guilherme Medeiros, <i>Escadas</i> , vídeoperformance 2017.....	29
Fig. 12 Guilherme Medeiros, <i>Busca</i> , fotoperformance 2017.....	30
Fig. 13 Guilherme Medeiros, <i>Reencontro</i> , fotoperformance 2017.....	30
Fig. 14 Guilherme Medeiros, <i>Direct Message III</i> , fotoperformance 2018.....	32
Fig. 15 Guilherme Medeiros, <i>Direct Message IV</i> , fotoperformance 2018.....	32
Fig. 16 Guilherme Medeiros, <i>Sem Título</i> , fotoperformance 2018.....	33
Fig. 17 Guilherme Medeiros, <i>Ansiedade</i> , fotoperformance 2018.....	33
Fig. 18 Guilherme Medeiros, <i>Sem Título</i> , fotoperformance 2018.....	35



Fig. 19 Guilherme Medeiros, <i>Sem Título</i> , fotoperformance 2018.....	36
Fig. 20 Olivier de Sagazan, <i>Transfiguration</i> , vídeoperformance, 2008.....	40
Fig. 21 Ralph Eugene Meatyard, <i>Lucybell Crater and successful peanut farmer friend's gorgeous daughter Lucybell Crater</i> , fotografia 1970-72.....	42
Fig. 22 Assassino ainda mascarado em <i>Cut</i> , Direção de Kimble Rendall, 2000.....	44
Fig. 23 Assassino já sem a máscara em <i>Cut</i> , Direção de Kimble Rendall, 2000.....	44
Fig. 24 Michael observando de longe uma de suas futuras vítimas em <i>Halloween</i> , Direção de John Carpenter, 1978.....	46
Fig. 25 Hippolyty Bayard, <i>Le Noyed</i> , fotografia,1840.....	47
Fig. 26 Shunk-Kender, <i>Merce Cunningham, "Solarized" series</i> , fotografia 1964-66.....	50
Fig. 27 Guilherme Medeiros, <i>Criptido I</i> , fotoperformance,2017.....	59
Fig. 28 Guilherme Medeiros, <i>Criptido II</i> , fotoperformance,2017.....	59
Fig. 29 Guilherme Medeiros, <i>Criptido III</i> , fotoperformance,2017.....	59
Fig. 30 Guilherme Medeiros, <i>normalperson.gif</i> , gif animado 2017.....	60
Fig. 31 Guilherme Medeiros, <i>Sem Título</i> , fotoperformance, 2018.....	63
Fig. 32 Guilherme Medeiros, <i>Sem Título</i> , fotoperformance, 2018.....	63
Fig. 33 Guilherme Medeiros, <i>Sem Título</i> , fotoperformance, 2018.....	63
Fig. 34 Guilherme Medeiros, <i>Sem Título</i> , fotoperformance ,2018.....	63
Fig. 35 Guilherme Medeiros, <i>Sem Título</i> , fotoperformance, 2018.....	67
Fig. 36 Guilherme Medeiros, <i>Sem Título</i> , fotoperformance, 2018.....	67
Fig. 37 Guilherme Medeiros, <i>Sem Título</i> , fotoperformance, 2018.....	68

Fig. 38 Guilherme Medeiros, <i>Sem Título</i> , fotoperformance, 2018.....	68
Fig. 39 Guilherme Medeiros, <i>Sem Título</i> , fotoperformance,2018.....	70
Fig. 40 Guilherme Medeiros, <i>Sem Título</i> , fotoperformance, 2018.....	70
Fig. 41 Guilherme Medeiros, <i>Found Footage Part I</i> , videoperformance, 2018.....	72
Fig. 42 Guilherme Medeiros, <i>Found Footage Part II</i> , videoperformance, 2018.....	72
Fig. 43 Guilherme Medeiros, <i>Direct Message I</i> , fotoperformance,2018.....	74
Fig. 43 Guilherme Medeiros, <i>Direct Message II</i> , fotoperformance, 2018.....	74

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO I – UM PONTO DE TENSÃO.....</b>	<b>14</b>
<b>1.1 Um conto sobre máscaras.....</b>	<b>17</b>
<b>1.2 Processos Orgânicos.....</b>	<b>19</b>
<b>1.3. As Seis Figuras.....</b>	<b>25</b>
1.3.1 The Ugly.....	26
1.3.2 The Animal.....	29
1.3.3 La Femme.....	30
1.3.4 The Rage.....	32
1.3.5 Bioshock.....	34
1.3.6 Le Clock.....	36
<b>1.4 As transmutações de Olivier de Sagazan.....</b>	<b>37</b>
<b>1.5. A Máscara e sua Versatilidade.....</b>	<b>41</b>
<b>CAPÍTULO II - A PERFORMANCE PARA A CÂMERA.....</b>	<b>47</b>
<b>2.1 Fotoperformance: Documento, fotomontagem e <i>Mise-em-scène</i>.....</b>	<b>51</b>
<b>2.1.1 A Ação para a Câmera: O gesto e o instante.....</b>	<b>53</b>
<b>CAPÍTULO III – MÁSCARA – AÇÃO.....</b>	<b>57</b>
<b>3.1 Entre máscaras e escadas.....</b>	<b>57</b>
<b>3.2 Interações: o estúdio, a câmera, o fotógrafo, o espaço externo.....</b>	<b>61</b>
<b>3.3 Distorções e Corredores.....</b>	<b>69</b>
<b>3.4 Intimidade.....</b>	<b>73</b>
<b>ALGUMAS CONSIDERAÇÕES – TENSÕES FUTURAS.....</b>	<b>75</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>78</b>

## INTRODUÇÃO

O grande corredor, quase cerimonial, me tomou de fascinação naquele início de noite quente de outubro. Corredor este que se desdobrava em grandes áreas, fazendo voltas e mais voltas e que possuíam todos uma coisa em comum: eram lotados de máscaras.

Máscaras estas que quase não deixavam as paredes e superfícies visíveis, cheias de tamanhos e formas diferentes, sempre paradas e silenciosas, como se quisessem imitar o silêncio que os corredores produziam. Meus passos eram a única coisa a quebrar este ciclo, e parecia que eu estava cometendo um ato profano ao fazê-lo, mas eu tinha que continuar, não podia parar até que tivesse tido contato com cada máscara, em cada canto obscuro daqueles iluminados e limpos corredores, assim como vários outros bem afortunados a minha volta faziam.

Em um certo momento parei para observar o cenário a minha volta, com um grande leão de papel estendido de um lado, com seu rosto ameaçador e dentes a mostra, seus enfeites vermelhos se estendendo quase até o chão, e do outro uma estranha cara de cerâmica, com a face cheia de adereços, como grandes e belas penas azuis que saíam da região das bochechas, e longos palitos saindo das narinas.

Quando finalmente me dei por satisfeito e saí do labirinto de corredores mascarados me peguei pensando nestas duas máscaras: à primeira vista não pareciam ter nada em comum, ao mesmo tempo que possuíam toda a semelhança do mundo. A máscara do leão tratava-se de uma confecção chinesa, normalmente utilizada em danças no ano-novo; Enquanto que a máscara com penas se chamava Mariwin (Cara de cerâmica) e agia como um catalisador para evocação de espíritos de mesmo nome, que então açoitavam as crianças da tribo indígena dos Matis, aqui no Brasil, para torná-las mais resilientes e vigorosas.

Praticamente com origens dos dois extremos do globo, estas máscaras têm em comum a facilidade de compartilharem uma língua universal, que se torna independente do idioma. De que maneira as mesmas conversam quando expostas juntas e qual sensação o fascinante e misterioso dialeto que compartilham tem nos espectadores foi tema da exposição *ETNOS: Faces da Diversidade* com curadoria de Marcelo Dantas, que ocorreu de agosto a outubro de 2018 no espaço Santander Cultural, em Porto Alegre.

O dialeto falado por estas máscaras e os efeitos que elas conseguem passar para quem as observa é um dos pontos que me causa mais fascinação nestes objetos, que constituem um ponto central de meu Trabalho de Conclusão do curso de Bacharelado em Artes Visuais.

O foco inicial foi o desenvolvimento de uma série de fotoperformances, onde uso máscaras que criei. Elas se mesclam com diversos elementos diferentes (como luz e sombra, roupas, acessórios, paisagens, sons e cores) para que juntos, tendo a máscara como âncora central, constituam uma fotografia que provoque algum estranhamento no espectador. As máscaras aqui presentes não são meros acessórios e sim constituem figuras inteiras, com maneirismos, vestimentas e atitudes que fazem cada uma delas únicas quando vestidas por mim. Com isto, pretendo criar uma figura que não seja artificial ou previsível, e sim um pouco mais viva e imprevisível, que pareça realmente um ser vivo de carne e osso nas obras em que aparece.

Esta monografia tem, portanto, o objetivo de refletir sobre os processos de minha produção nos últimos dois anos, mesmo que alguns dos trabalhos realizados não constituam o corpo final da apresentação. Muitos testes foram realizados durante esta produção, e minha curiosidade e vontade de experimentar não me prendeu completamente na fotoperformance. Ela é, certamente, o meio escolhido para ser o foco do trabalho, mas outras experimentações foram realizadas como a criação de videoperformances e de gifs.

A escolha da Fotoperformance como meio principal se deu pela praticidade e amplas possibilidades de produção que este tipo de técnica traz, além da curiosidade para conhecer mais sobre este tipo de fotografia que ao meu ver ainda tem muito o que ser explorada no contexto acadêmico.

Além disto, foram selecionadas referências tanto da performance quanto do cinema, este último especialmente do gênero do horror, que foi uma das grandes inspirações do trabalho por conter referências visuais e gestuais que eu sempre quis alcançar em minhas produções.

Decidi incluir uma parte teórica um pouco mais aprofundada, com isto, escolhi trazer um pouco do conhecimento sobre a fotoperformance, já que entendo que perceber a mesma de uma maneira mais completa ajuda e muito na hora de também compreender um pouco da minha produção.

Na área da máscara tentei limitar um pouco mais a pesquisa teórica, por achar que mesmo ela sendo uma peça central nas obras, a fotoperformance em si é o objetivo final do trabalho, é a obra de arte buscada por mim, sendo então desnecessário fazer uma pesquisa de background do objeto máscara.

Portanto, as páginas seguir detalham minha jornada por este trabalho, minhas inspirações, estudos e anseios em relação a minha produção artística e como tudo isto contribuí na execução do trabalho e na criação de minha identidade visual como artista.

O primeiro capítulo traz um pouco da história do desenvolvimento deste trabalho, como houve sua formação inicial e como ele foi mudando ao decorrer do curso. Mostra também como se dá o desenvolvimento das máscaras, além de uma seleção de artistas e produções cinematográficas, que resumem o sentimento/atmosfera que tento alcançar em minha produção. No fim há também uma descrição detalhada de cada máscara utilizada, seus significados e explicações dos designs escolhidas para cada uma.

No segundo trago um pouco da história da fotoperformance e suas modalidades, além de falar um pouco de minha visão sobre o ato de realizar a performance para a câmera. Para isto, utilizo uma seleção de produções tanto artísticas quanto teóricas como embasamento.

O terceiro capítulo traz uma descrição detalhada de todas as produções realizadas para este trabalho, mostrando desde a escolha das locações, até das vestimentas, gestos e iluminação.

Por fim, faço uma reflexão de todo o trabalho até o momento, de como tudo começou e onde eu cheguei, e como tudo isto me afetou como artista a curto e a longo prazo.

## **CAPÍTULO I - UM PONTO DE TENSÃO**

O assunto máscaras, diferente da performance e fotografia, não é um assunto tão novo assim em minha produção. Ele acabou surgindo muito cedo dentro de minha trajetória no Instituto de Artes, mais especificamente na exposição: *Início É O Meio* da disciplina Ateliê de Percepção e Criação I<sup>1</sup>. Naquele período, por estar com a mente em branco para criar uma pintura para a exposição pesquisei diversos tipos de referências pela internet, até chegar na curiosa máscara com bico.

A máscara, muito utilizada em períodos medievais por doutores que lidavam com a Peste Negra, chamou minha atenção imediatamente pelo visual bucólico e tenso, além de parecer óbvio que sua manifestação era capaz de encher a atmosfera de um cômodo, como se a massa de ar do mesmo se tornasse sólida e caísse na cabeça de desavisados.

Eu estava compelido por aquele objeto, e fascinado e excitado para reproduzir a tensão que eu podia ver que o mesmo exalava, o que me levou a criar uma série de desenhos da máscara nos mais diferentes designs. A máscara se tornou

---

<sup>1</sup> Ministrada pela professora Adriane Hernandez no ano de 2015;

minha completa obsessão e foi nesta época que resolvi criar uma teoria para me ajudar a expressar e entender o que eu estava vendo nessas imagens, chamada teoria do Ponto de Tensão.

Ela consiste na ideia de que todo e qualquer medium pode ter seu ponto de equilíbrio ou atmosfera completamente modificada com a inserção de um elemento que possua uma carga dramática ampla, fazendo com que este elemento não apenas seja só mais um perdido na imagem, e que sim acabe a dominando e a reconfigurando, fazendo-os todos se conectarem nele. A tensão seria então produzida ao quebrar o ciclo anterior da imagem e a reconstruir.

Como anteriormente citado, a presença tensa da máscara da peste parecia reconfigurar qualquer ambiente que habitasse. O *Ponto de Tensão* seria então criado com a presença tão dominante do objeto, que, por si só criava um outro ambiente dentro do mesmo, só por estar ali no local.

Em 2016, ao cursar a disciplina Laboratório de Texto <sup>2</sup> acabei trazendo a máscara a vida, ao finalmente produzir uma para uso próprio. O processo foi através de uma goma criada utilizando jornal moído e maisena fervida que era colocada sobre uma estrutura de papelão e que depois de pronta era lixada. Mas então enfrentei um problema: a falta de experiência com o tridimensional. Eu tinha o objeto e as ferramentas necessárias, mas ainda assim não soube o que fazer com a mesma, o que fez a máscara ficar por muito no limbo. Eu não entendia porque o tal ponto de tensão não funcionava comigo, porque eu não conseguia evocar o mesmo que eu havia sentido antes.

Veio-me a mente então a possibilidade de tentar uma segunda vez, agora com uma produção própria. E foi então que a performance e a foto e videoperformance entraram na brincadeira.

---

<sup>2</sup> Ministrada pela professora Paola Zordan no ano de 2016;



Durante uma performance coletiva da disciplina de Laboratório de Linguagem Tridimensional I <sup>3</sup>, pude finalmente utilizar a máscara pela primeira vez, em uma experiência de performance, onde incorporei a mesma e criei diferentes linguagens corporais ao longo da ação.

Minha performance ocorreu durante uma ação de ocupação da sala, e meu trabalho seria guiar os outros colegas por uma sala escura, até chegar a porta que levava ao jardim do lado de fora da sala. Utilizando a máscara combinada com um manto negro e uma lamparina acesa para iluminar meu caminho, meu personagem andava a passos lentos, frequentemente possuindo “tiques nervosos”, como um balançar errático de cabeça ou uma contorção na área das mãos. Durante o percurso o mesmo se assegurava de olhar para trás e chamar os participantes por meio de gestos e acenos. Ao chegar até a porta, a mesma era aberta, e minha criatura se retirava para as sombras da sala, por não aguentar o contraste da escuridão e da iluminação do jardim.

Esta experiência mudou toda a minha ideia de trabalho com a máscara, eu percebi que apenas a mesma não seria o bastante para causar o efeito que eu desejava, era necessário o fator humano misturado para que este tipo de tensão fosse criado.

Foi então que vi o quanto a performance acabaria sendo importante no meu trabalho. Era necessário o suporte humano para a máscara e era necessário um tipo de expressão/ movimento para fazê-la acontecer. A máscara sozinha não conseguia evocar nada, ela poderia até parecer o elemento central, mas sempre precisaria ser apenas um dos objetos que constituem a ação, sozinha não conseguia criar nada. Com o caminho finalmente claro decidi começar a desenvolver meu projeto de criação/reconfiguração do ambiente, utilizando dessa vez os mais diversos elementos, dentre eles a fotografia e o vídeo, que pareceu ser a maneira ideal de condensar todos estes elementos, além de serem completamente manipuláveis a meu prazer.

---

<sup>3</sup> Ministrada pela professora Maria Ivone dos Santos no ano de 2017.

A grande barreira que se poria era o fato de que minha experiência performática era quase nula, sendo então necessário um tempo para pesquisa e treino. Foi necessário intenso estudo de poses, gestos, da linguagem corporal e cênica como um todo, além de costume com a câmera digital, entendendo como a mesma funciona e como ela poderia jogar do meu lado na hora da criação da performance e de como o material final seria colocado para no público.

### **1.1 Um conto sobre máscaras**

Em um restaurante local, localizado na decadente e abandonada Fukushima, uma estranha mulher olha fixo para o nada, com suas contemplações embebidas em completo mistério. Sem mexer um músculo do fantasmagórico rosto branco a mesma parece se perder em pensamentos, tanto que acaba por levar a mão ao rosto, como se fosse um ato de auto - contemplação ou um exercício para abrir a mente. A cena então revela a mão primitiva e cheia de pelos da mulher, parecendo totalmente fora do lugar, como se não pertencesse ao pequeno corpo que aos poucos vai ficando à vista revelando a silhueta, não de uma mulher, mas sim de um macaco.

Esta cena, que evoca um estranho sentimento antropomórfico, faz parte do vídeo *Máscara Humana*<sup>4</sup> do francês Pierre Huyghe. Exibido pela primeira vez em Londres na exposição IN. BORDER. DEEP. em 2014, a obra traz uma transfiguração do animal em um ser humano, através do advento da máscara, que acaba sendo complementada pelas movimentações assustadoramente “humanas” do macaco em cena. Cheio de melancolia, aliada a uma sensação de isolamento, Huyghe também brinca com a relação de abuso que existe na relação homem- animal, onde o ser humano desempenha um papel dominante.

Segundo Higginson (2014), a máscara criada por Huyghe é usada com o objetivo de zombar das características inatas do macaco, um incorporamento sensual e

---

<sup>4</sup> Pierre Huyghe. *Human Mask* (02 min e 66 sec, 2014).

cruel do antropomorfismo, criando uma barreira literal entre o mundo do macaco e o nosso.<sup>5</sup>

Figura 2 Pierre Huyghe, Human Mask, 2014.



Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/684796>

O trabalho chegou a ser exibido novamente em 2017 no Guggenheim Museum, com curadoria de Manuel Cirauqui. Sobre o trabalho, ele conta que o mesmo ganhou a emblemática figura do macaco quando o artista se interessou por documentos e fotos referentes a dois macacos que trabalhavam de garçons na região de Fukushima. Além disto, Cirauqui comenta que as ações do animal são completamente desconexas, mas que desesperadamente tentam criar novamente uma conexão com seu antigo e agora destruído local de trabalho. Estes fatos são ainda destacados pelo uso da câmera, que começa com um take feito com um drone até a entrada do restaurante, prosseguindo para a câmera interna que testemunha a ação, sendo a mesma claramente não humana desde o início para o espectador, que acaba por se surpreender novamente ao esperar que o objeto em destaque seja uma pessoa real, com uma personalidade real, para apenas depois descobrir que este não é o caso.<sup>6</sup>

---

5 Do original: In Huyghe's work, conversely, the mask makes a mockery of the monkey's innate characteristics: it's the embodiment of anthropomorphism at its most seductive and cruel, creating a literal barrier between the monkey's world and ours.

6 Depoimento do curador disponível em: < <https://vimeo.com/210903055>>. Acesso em: 24 nov. 2018.

A presença do macaco, nosso parente mais próximo, parece inclusive ser utilizado em vários tipos de pesquisas e artigos, como no caso de Joan Fontcuberta em *La postfotografia explicada a los monos (2016)*<sup>7</sup> onde, conforme traça o argumento das máquinas estarem cada vez mais autônomas, introduz o conceito com a história de um macaco ladrão de câmeras e como os mesmos estão em evolução constante, até serem capazes de se desenvolverem mais que os humanos e poderem manusear aparelhos eletrônicos.

No cinema um dos grandes exemplos é o filme *Planeta dos Macacos (1968)*<sup>8</sup> dirigido por Franklin J. Schaffner e baseado no livro homônimo de mesmo nome escrito por Pierre Boulle em 1963<sup>9</sup>. Na trama astronautas acabam em um planeta governado por macacos, virando então escravos desta nova raça superior. Tanto o filme quanto o livro questionam a tênue linha que diferencia humanos de animais e muitas vezes faz o leitor/ espectador pensar o quão diferentes realmente somos em comparação com nossos parentes animais.

O trabalho de Huyghe me fez pensar por muito tempo na relação animal – homem e em como essa transfiguração pode ser representada no trabalho final. Foi quando me decidi por evocar os instintos mais primitivos da alma do ser humano nas máscaras a serem criadas, numa inversão do visto no vídeo do artista, mas tentando ao mesmo tempo não indo completamente para o antropomórfico, mantendo uma fina linha entre o civilizado e o irracional.

## **1.2 Processos Orgânicos**

Como mencionado previamente, após a frustração com a pouca energia transmitida pela minha réplica da máscara da peste, aliado ao meu interesse pelo conceito da humanização do ser animal visto no trabalho de Huyghe, decidi criar minhas próprias máscaras. Meu pensamento primário era que a criação da

---

7 FONTCUBERTA, Joan. *La postfotografia explicada a los monos*. **Revista Porto Arte**, v.21, 2016.

8 PLANETA DOS MACACOS. Direção: Franklin J. Schaffner. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1968.

9 Boulle, Pierre. *Planeta dos Macacos*. 1ª edição. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

atmosfera que eu queria não iria ocorrer apenas com uma “cópia barata” de um material já utilizado, sendo necessária a figura vir de minha própria produção e vivência como estudante e artista.

O processo de criação inicial das máscaras era feito com ajuda de uma segunda pessoa, que cobria meu rosto com três camadas de atadura gessada molhada para tirar a base, fazendo com que o objeto se encaixasse perfeitamente ao meu rosto. Após seca e retirada, eu começava a trabalhar em cima da mesma, moldando formas que eu achasse que serviriam como gatilho de tensão mais à frente. Muitas imagens criadas possuíam brotoejas, deformações e falta de algum dos cinco sentidos, além de ter um visual normalmente carnal (ou pelo menos humano). Com o tempo, comecei a usar moldes feitos de plástico de meu rosto ao invés de modelar em minha própria cara, ao mesmo tempo que de alguma maneira ainda modelava na mesma.

Tons avermelhados, rosados e marrons se juntavam a composição, muitos sendo inspirados pelos trabalhos de Francis Bacon<sup>10</sup> e suas figuras desconfiguradas e carnis e Paul Thekk<sup>11</sup> com suas esculturas de cera que pareciam feitas de material orgânico.<sup>12</sup>

O trabalho de Bacon nas transfigurações de imagens, como na série de imagens inspiradas no quadro *Retrato de Papa Inocêncio X* de Velázquez (1650)<sup>13</sup>, foram minha grande inspiração para muito do trabalho realizado até o momento, seja pela reprodução exaustiva do tema ou pelo instinto de não querer ter a obra original a meu alcance.

---

<sup>10</sup> Francis Bacon (1909 – 1992) foi um pintor anglo- irlandês especializado no figurativo. Muitas de suas obras são famosas pelas cores carnis e pelas distorções da figura.

<sup>11</sup> Paul Thekk (1933 – 1988) foi um pintor, escultor e um artista especializado em instalações. Entre suas obras mais famosas estão milhares de objetos feitos de cera reproduzindo pedaços do corpo humano, que expressavam o orgânico com grande realismo.

<sup>12</sup> **WHITNEY MUSEUM OF AMERICAN ART**, *Paul Thek: Diver, A Retrospective*, **Nova York: Whitney Museum of American Art, 2011. (catálogo da exposição).**

<sup>13</sup> Diego Velázquez, *Portrait of Pope Innocent X* (1650)

Fig. 2 Francis Bacon, *Study after Velázquez*, 1950.



Fonte: <https://www.francis-bacon.com/artworks/paintings/study-after-velazquez>

Já os trabalhos em cera de Paul Thek, principalmente a famosa *Pirâmide de Carne* (1964)<sup>14</sup> possuíram um grande impacto por me fazerem testar diferentes tipos de tintas e materiais na tentativa da réplica do orgânico e vivo, com o objetivo de que, com a ajuda dos ângulos e gestos certos, deixar o objeto parecendo pulsante na fotografia ou vídeo.

Outras inspirações para o visual das máscaras vieram de filmes de terror dos anos 70 e 80 como *Suspiria* (1977)<sup>15</sup>, *Basket Case* (1982)<sup>16</sup> e *Hellraiser* (1987)<sup>17</sup>, onde o design das criaturas e o uso de tons avermelhados fortes eram o grande

---

14 Paul Thek, *Untitled (Meat Pyramid)*, (1964)

15 *SUSPIRIA*. Direção: Dario Argento. Itália: Produzioni Atlas Consorziate, 1977.

16 *BASKET CASE*. Direção: Frank Henenlotter. Estados Unidos: Basket Case Productions, 1982.

17 *HELLRAISER*. Direção: Clive Barker. Reino Unido: Film Futures, 1987.

destaque. Hellraiser ganha destaque no meu processo ao trazer os Cenobitas, antagonistas da obra vindos das profundezas do inferno e que possuem uma grande crença de que prazer e dor constituem um mesmo sentimento. O visual desfigurado e carnal das criaturas serviu de grande inspiração em muitas das cores vistas nas máscaras.

Neste âmbito entra também o trabalho do maquiador e escultor de próteses Tom Savini, muito conhecido por seus trabalhos em filmes de terror B como Friday The 13th (1980)<sup>18</sup> e cujo background de referências vem dos muitos horrores que o mesmo presenciou durante a Guerra do Vietnã como fotógrafo do combate.

Escolhi a pintura com tinta acrílica para a criação de um efeito orgânico, além da tinta ter uma secagem um pouco mais rápida, permitindo que o trabalho fosse mais dinâmico.

Outra questão foi a de como eu iria interagir com as máscaras? Elas seriam acopladas no rosto utilizando algum tipo de elásticos? Iriam ser seguradas com a própria mão? E como essa mão estaria?

Com isto, minha primeira decisão foi que os primeiros exemplares das máscaras seriam completamente avulsos, sem ter nenhum tipo de material para acoplá-los no rosto, deixando a mão do performer fazer o serviço.

O fato da presença da mão acabava criando um efeito de que realmente havia alguém por trás do personagem o manipulando. Além disto, o uso de roupas corriqueiras, com acessórios que acabam se repetindo nas performances (como anéis ou até mesmo peças pequenas de roupa) ajudam a dar o tom de que existe alguém fazendo a ação acontecer. Era importante para mim mostrar que o personagem não se completava totalmente sem ter uma manipulação por trás. As primeiras experimentações foram feitas na Sala de Formas do Instituto de realizar alguma ação em cada espaço da sala (mesas, cadeiras, escada) e no

---

18 FRIDAY THE 13th. Direção: Sean S. Cunningham. Estados Unidos: Georgetown Productions e Sean S. Cunningham Films, 1980.

Fig.3 As icônicas cores da academia de Balett de *Suspíria*, Direção de Dario Argento, 1977.



Fonte: <http://christylemire.com/christy-by-request-suspiria/>

Fig.4 A escultura da criatura utilizada em *Basket Case*, Direção de Frank Henenlotter, 1982.



Fonte: [https://www.vice.com/en\\_ca/article/vdyp7b/off-hollywood-gabe-bartalos](https://www.vice.com/en_ca/article/vdyp7b/off-hollywood-gabe-bartalos)

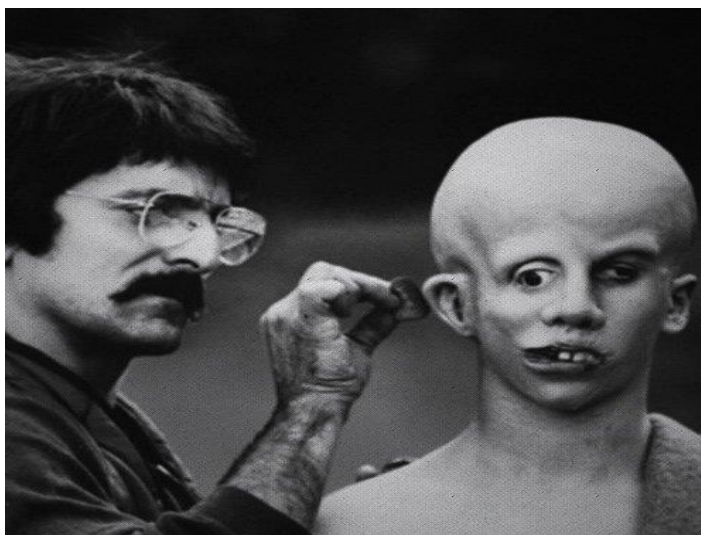


Fig.5 Os Cenobitas, criaturas do filme *Hellraiser*, Direção de Clive Barker, 1987.



Fonte: <https://shaneomara.com/2013/11/17/hellraiser-sadomasochism-distributed-and-dismembered-consciousness-and-the-brains-experience-of-pain/>

Fig.6 Tom Savini fazendo os retoques em sua escultura do crânio de Jason Vorhees, no set de *Friday The 13th*, 1980.



Fonte: <http://www.savini.com/#!services>

meio disto tudo pensar em como a figura se comportaria, tentando também trazer um pouco do que eu estava sentindo no momento para a mesma. Com a ajuda de uma colega testei cores diferentes, tipos de iluminação e como colocar a figura no espaço.

Fig.7 Guilherme Medeiros, *Sem Nome*, 2017.  
Fotografia de Ana Clara Braga Vasconcellos.



Fig. 8 Guilherme Medeiros, *Sem Nome*, 2017.  
Fotografia de Ana Clara Braga Vasconcellos.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Após esta primeira experimentação, decidi que as máscaras posteriores, por motivos práticos, começariam a ganhar cordões e arames para segurá-las, mas sempre pensando em deixar este acessório bem a vista, continuando com a ideia de que havia alguém por trás da máscara. Isso se dá ao fato de que ao mesmo tempo que as criei para objetos de cena, também as criei a minha imagem, vide que meu rosto era o processo inicial, e era ele que estaria abaixo de todas as camadas existentes.

### 1.3. As Seis Figuras

Com isto, ao longo da criação das máscaras para o trabalho, foram desenhadas oito máscaras diferentes, das quais seis acabaram saindo do papel e sendo

criadas. Para mim, cada uma delas constitui uma espécie de fragmento da “alma humana”, sendo do lado sentimental ou do lado das características e peculiaridades que uma pessoa pode apresentar.

A minha ideia de alma aqui joga com um sentido metafórico. Em algumas religiões, como a cristã e a evangélica, vemos a mesma como uma espécie de essência do ser humano, um receptáculo que contem toda a configuração de quem somos. Então o sentido seria de que as máscaras criadas expressam sentimentos e características que podem ser observados no ser humano e que, muitas vezes constituem quem somos. Sempre andamos de mãos dadas com nossa raiva, nossa vaidade, nossa obscuridade interna, nossa selvageria, enquanto que em algumas pessoas a obsessão e fascinação com o constante avanço do tempo, levando a vários caminhos como o da nostalgia e da angústia, é uma parte forte de seus pensamentos e ajuda a moldar suas personalidades.

Além disto, o ser humano também é muito inclinado a buscar se aperfeiçoar cada vez mais, com o objetivo de ficar mais forte e resistente, e uma proximidade com a perfeição da máquina é um dos exemplos que mais se encaixam neste tipo de busca. Estes sentimentos e peculiaridades estão todos representados em cada uma das máscaras utilizadas e que que procuro trazer em cada uma das figuras criadas e que acredito que, quando juntas, ajudam a construir a totalidade de um indivíduo.

As fotos e vídeos que acabam por ser produzidos neste trabalho me oferecem um novo leque de possibilidades, sendo interessante ver como se configura o ambiente e a figura a cada ‘take’. Os trabalhos são realizados com as máscaras e suas respectivas vestimentas, que as complementam, em cenários preparados para as mesmas e que parecem interessantes do ponto de vista fotográfico.

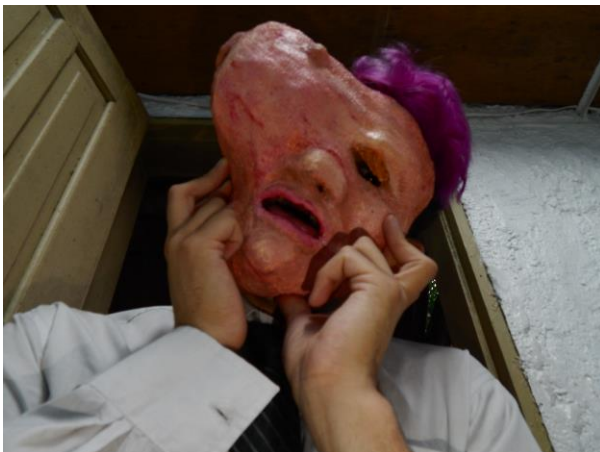
### **1.3.1 The Ugly**

A primeira figura a ser criada ficou conhecida como *The Ugly* e representava a feiura. Ele é constituído de uma face com feições doloridas, coberta de

furúnculos, brotoejas e um enorme tumor esquerdo do rosto, destruindo completamente o olho.

O conceito da deformação até hoje pode ser visto para trazer drama a uma cena ou obra, além obviamente da repulsa e serve como um grande efeito de choque no público. Isto pode ser visto no filme O Homem Elefante<sup>19</sup> (1980) de David Lynch, onde o personagem John Merrick (o homem elefante que dá nome ao filme) sofre de uma deformação estrutural na face, que lhe dá uma aparência monstruosa. Apesar de ser gentil, amável e muito inteligente, o personagem ainda é tratado como alguém com deficiência intelectual e visto com grande medo pela população por causa de sua aparência.

Fig.9 Guilherme Medeiros, *Sem Título*, 2017.  
Fotografia de Ana Clara Braga Vasconcellos.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Fig.10 The Elephant Man, Direção de David Lynch, 1980.



Fonte: <https://talkfilmsociety.com/articles/david-lynchs-the-elephant-man>

A maquiagem usada pelo ator John Hurt para dar vida a este personagem demorava oito horas para ser produzida, somando ainda mais duas horas para ser removida. Problemas ainda existiriam na criação de tal maquiagem por causa dos enormes tumores que ficavam em locais específicos e difíceis de

<sup>19</sup> THE ELEPHANT MAN. Direção: David Lynch. Estados Unidos/Reino Unido: Paramount Pictures e EMI Films, 1980.

aplicar, como a nuca; as próteses utilizadas para os tumores, aliadas a maquiagem, criavam uma sensação de inquietação e repúdio.

Com *The Ugly* não quis invocar apenas o óbvio, que seria a aparência externa e o repúdio que ela apresenta, mas também um pouco de nossa aparência interna. O ditado “feio por dentro” se encaixa no que eu pretendia seguir, apresentando a podridão da alma humana e como todos possuem aquele canto escuro e horrível de seus pensamentos, onde fazemos e pensamos coisas horríveis e inomináveis.

O figurino é constituído de uma roupa social, quase como se fosse um monstro interior tentando parecer civilizado. Por este motivo decidi como primeiro trabalho a ser realizado pela mesma constituiria em uma espécie de transformação, com a criatura não acreditando no que tinha se tornado e tentando ainda invocar um lado mais polido, enquanto lutava contra a inumanidade dentro de si. O cenário normalmente era um ambiente industrial, evocando uma necessidade de ter uma compostura ou um porte ideal.

Foi com esta figura que a primeira videoperformance foi criada, intitulado *Escadas*. A ação acontece em um lance de escadas do Instituto de Artes e tem como objetivo fazer uma subversão e reconstrução do que é considerável civilizado se porta ao subir ou descer as mesmas. A ação constitui em apenas uma gravação curta de 25 segundos em Preto e Branco e sem absolutamente nenhum som, mostrando *The Ugly* descendo uma escada, abrindo a porta e saindo. O vídeo era então espelhado e colado a outra parte, dando a sensação de que uma ação completa (entrar, subir, descer e sair) foi realizada. Os movimentos erráticos resultantes foram maximizados quando a gravação teve sua rapidez aumentada, dando um aspecto ainda mais perturbador a ação.

Fig.11 Guilherme Medeiros, *Escadas*, 2017.  
gravação por Ana Clara Braga Vasconcellos



Fonte: Arquivo Pessoal.

### 1.3.2 The Animal

A segunda figura ficou conhecida como *The Animal* e, como o próprio nome sugere, evoca o lado selvagem da alma humana. Com uma face reptiliana na cor verde vivo, essa criatura foi feita como uma proposta de inversão ao trabalho visto em *Máscara Humana* de Hyughes. A inversão se dá pelo fato de que seria feito um caminho diferente do vídeo de Hyughes, onde vemos um animal utilizando uma máscara humana, e acabando por emular o comportamento do mesmo. Aqui seria um ser humano que usaria uma máscara animal, emulando os comportamentos do mesmo.

Seu design foi muito inspirado nos jogos de videogame, em especial ao jogo de luta *Mortal Kombat II* (1993) que possui entre os lutadores a selecionar o personagem Reptile, que é um réptil que se esconde por trás de um disfarce humano. Conforme os jogos da série progredem, o personagem deixa cada vez mais de ser humano, por não conseguir esconder seu lado selvagem de réptil, ficando cada vez mais grotesco, ao ponto de adquirir uma cauda e começar a sibilar como uma cobra.

Pegando emprestado este conceito da degradação da figura humana ao estado animal, *The Animal* se apresenta normalmente como um quadrúpede, sempre em confronto direto com a câmera. O mesmo apresenta ainda como figurinha luvas rasgadas e uma calça de veludo vermelha, ambos como últimos resquícios de sua forma anterior.

Fig.12 Guilherme Medeiros, *Busca*, 2017.  
Fotografia de Ana Clara Braga Vasconcellos.



Fig.13 Guilherme Medeiros, *Reencontro*, 2017.  
Fotografia de Ana Clara Braga Vasconcellos.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Os seus cenários costumam ser abertos e decadentes, normalmente apresentando uma luta entre o concreto e o orgânico. O mesmo é apresentado de maneira tosca e estranha quando precisa se colocar apenas sobre suas pernas, sem o suporte das mãos, para evidenciar como a evolução é um ponto crítico da figura. Os movimentos são mais dinâmicos, utilizando as “quatro patas” para parecer mais sagaz, como se fosse uma fera perseguindo sua presa.

### 1.3.3 La Femme

*La Femme* é a terceira e mais diferente das figuras. Diferente das duas máscaras anteriores, que mesmo não sendo hiper-realistas, exibiam traços mais convincentes e reais, esta pende completamente para o lado da caricatura. Com

grandes orelhas de abano, olhos mínimos representados apenas por traços pretos, uma boca vermelha em constante posição de beijo e apenas um tufo loiro no topo da cabeça como cabelo, ela evoca um lado feminino baseado e muito em desenhos animados dos anos 60 e 70.

A decisão de ir por este lado foi por não querer cair no óbvio e demonstrar apenas uma mulher bonita ou sensual, como normalmente se faria. Decidi dar traços mais absurdos para obter um destaque mais fantasioso para a mesma, utilizando os mesmos para dar ênfase de que se trata de uma silhueta feminina e só.

No momento que isto é feito, La *Femme* acaba abrindo um leque de possibilidades de trabalho, desde os envolvendo uma crítica mais social ao desenvolver um trabalho utilizando a mesma em selfies, até a criação de um diálogo sobre a questão da identidade sexual e como a mesma é representada.

Além disto, ela é a única a ter sido criada utilizando a técnica da papietagem, com o intuito de tentar deixá-la mais leve do que as máscaras anteriores.

O figurino da mesma na verdade é inexistente. Normalmente, às vezes em que utilizei a mesma não usei nenhuma roupa, optando por fazê-lo para dar um contraste andrógino para a figura, sendo que normalmente as fotos são tiradas até a área do abdômen. As locações que tenho usado para criar as cenas utilizando esta máscara constituem de um local mais íntimo, como uma cama ou um local cheio de almofadas, com todas as fotos tendo sido tiradas com uso da câmera frontal do celular.

Uma curiosidade é que, originalmente, dentre as duas máscaras não criadas estava a Le Beauty, que trataria justamente da questão da beleza ao ser uma máscara transparente que teria maquiagem e uma peruca acoplada, sendo originalmente pensada como uma forma melhorada de La Femme.



Fig.14 Guilherme Medeiros, *Direct Message III*, 2018.



Fig.15 Guilherme Medeiros, *Direct Message IV*, 2018.



Fonte: Arquivo Pessoal

### 1.3.4 The Rage

*The Rage* foi a quarta figura e tem também um visual um tanto quanto pitoresco. O mesmo se constitui de duas máscaras, uma do nariz para cima e outra do nariz pra baixo (que eu chamo de máscara bucal), que se encaixam perfeitamente uma na outra. Além disto são as primeiras a utilizar elásticos para serem fixadas no rosto, para proporcionar uma dinâmica maior de movimento.

A máscara de cima apresenta tubos saindo da testa, que parecem literalmente rachar o crânio para forçar sua saída, enquanto o rosto possui um olhar mais voltado a maldade e perversão. A pele também possui um tom muito rosa e quase em carne viva, com veias roxas saltando por todos os lados. A máscara transparece o sentimento da raiva pura e crua e seus tubos foram criados para parecerem pequenos vulcões prontos para a erupção, aliados ao olhar desconfortável com que o fragmento se apresenta.

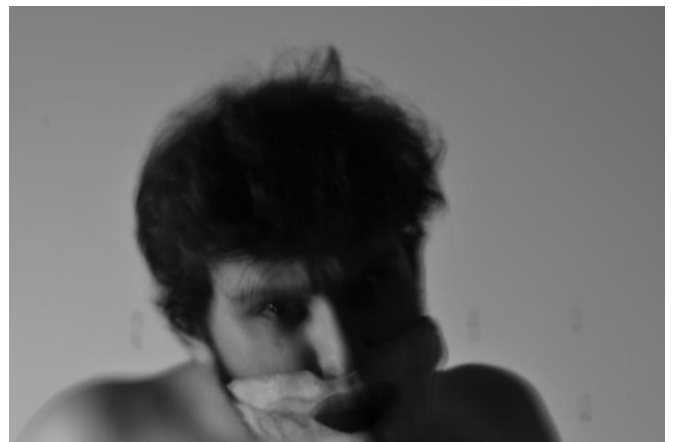
A máscara bucal tem um tom de pele mais amarelado, mas com grandes e profundas fendas (ou seriam veias?) marrons, parecendo raízes apodrecidas de um solo infértil. Ao mesmo tem a grande boca de cor marrom tenta evocar uma falta de envolvimento pro parte da figura, como se estivesse tentando não transparecer a raiva que está sentindo.

Fig.16 Guilherme Medeiros, *Sem Título*, 2018.

Fotografia de Kahena Sartore.



Fig.17 Guilherme Medeiros, *Ansiedade*, 2018.



Fonte: Arquivo Pessoal

A mesma foi concebida em um dia em que eu me encontrava furioso, onde sobre stress e pensamentos negativos tentei me afundar na confecção de um

novo fragmento, cuja produção eu considerava atrasada. Ao mesmo tempo que parecia que minha cabeça ia explodir de raiva, também parecia que eu estava completamente engasgado, e não conseguia colocar nada para fora. Este conceito de engasgue e de autocensura acabou sendo um fato determinante na criação do fragmento.

A vestimenta muda conforme o cenário na verdade, mas a ideia inicial envolvia o uso de um colete e caças com rasgos, remetendo a um visual mais punk ou grunge. Além disto esta é a figura mais agressiva de todas, com movimentos as vezes sutis, as vezes agressivos ao extremo; chegando ao ponto de me machucar no processo ao socar paredes e me jogar ao chão.

### **1.3.5 Bioshock**

A figura seguinte foi o *Bioshock*, o qual acredito ser o mais intimamente ligado a mim até o momento. Ele representa a fusão da carne com a máquina, de como estamos hoje tão dependentes da tecnologia que os aparelhos praticamente viraram uma extensão de nossos corpos. Como alguém que passa muitas horas do dia em frente a um computador só pelo ato de estar conectado, sinto uma conexão muito maior com esta peça.

Ela foi concebida para ir apenas até o meio da face, deixando a boca livre, pois acredito que muitas dos nuances do fragmento acontecem pelos movimentos da boca. A peça também, assim como *The Ugly*, sofre com a falta de um olho; mas diferente da citada, sua visão do outro também não é muito boa. O olho restante foi feito com um pedaço de plástico como lente, o que deixa a visão realmente turva, além do fato que não existem furos na área do nariz, deixando até mesmo a respiração comprometida. Os traços carnis se misturam aos grandes pedaços de matéria acinzentada (representando a máquina), fazendo parecer com que haja uma batalha no organismo, onde um tenta engolir completamente o outro.

Decidi também que, que essa vulnerabilidade que existe no fato da visão ser turva e a respiração difícil fosse passada para os movimentos do fragmento.

Fig.18 Guilherme Medeiros, *Sem Título*, 2018.

Fotografia de Klaus W. Eisenlohr.



Fonte: Arquivo Pessoal.

*Bioshock* é extremamente frágil e delicado em ambientes abertos, sempre tentando se esconder na escuridão para se proteger a todo custo da luz. Isto é visto pelos movimentos singelos e fracos, direcionados normalmente a se tocar procurando cobrir o corpo ou a estender os membros em busca de abrigo. Com isso as vestimentas normalmente incluem um casaco para se esconder, sendo o resto da roupa normalmente casual. O nome da criatura vem de um jogo eletrônico de mesmo título, que se passa em uma cidade submersa completamente controlada por tecnologia avançada, que evidencia o choque entre homem e máquina.

### 1.3.6 Le Clock

O último das seis figuras é o *Le Clock*, o qual propõe um conceito um pouco mais abstrato. Com uma grande engrenagem no olho direito e o desenho de uma ampulheta no esquerdo, o fragmento evoca as questões da passagem do tempo e de que caminhos esta passagem nos leva. A engrenagem evoca algo mais moderno, enquanto a ampulheta faz pensar no passado, sugerindo que o regresso no tempo, no caso a nostalgia, também seja evocado.

Para onde o tempo nos leva? Essa é uma das grandes perguntas da peça, sendo que já é conhecido o fato de que o mesmo não pode ser parado e nem mesmo se estagnar. Estaríamos indo apenas rumo à morte? Ou a outras experiências? E, se no caso de sempre estarmos nos movendo adiante, qual a utilidade de olharmos para traz? *Le Clock* parece guardar as respostas para essas perguntas em seu rosto solene e inexpressivo, que parece reter todos os mistérios do mundo.

Fig.19 Guilherme Medeiros, *Sem Título*, 2018.

Fotografia de Kahena Sartore.



Fonte: Arquivo Pessoal

O uso das cores dourado e preto é feito para tentar passar uma ideia de algo valioso, quase cerimonial no rosto do fragmento, enquanto que o uso de acessórios mais alongados na peça, como um poncho, tentam evocar um ar mais sábio no mesmo.

Enquanto as experimentações com estas figuras continuam, sempre acabo aprendendo algo novo com os mesmos. Todos eles têm características próprias, tanto na movimentação quando nos figurinos e, mesmo sendo feitos pelo mesmo performer, parecem criaturas completamente diferentes uma das outras.

Com isto vejo que a experiência com os mesmos não se limita a criar e interpretar um personagem, e sim em sentir o que cada questão que eles abordam me traz, sabendo usar seus discursos na máxima potência. Elas acabam canalizando estes pensamentos em mim, me transformando nelas próprias; elas não são criaturas completas quando são apenas máscaras, elas se tornam quando eu acabo entrando no jogo. Não sou eu que as subverto e reconfiguro, são elas que fazem isto comigo.

Quanto as utilizo, acabo trazendo meus próprios sentimentos e pensamentos para a ação, não fico apenas interpretando um personagem e seguindo um roteiro. Quando as visto e começo a ação, acabo sendo levado pela mesma, penso na característica e sentimento que a mesma aborda e acabo expressando como me sinto sobre o mesmo. Então ao mesmo tempo que eu as influencio, no momento que sou eu que faço os movimentos, as mesmas acabam fazendo o mesmo ao transbordar em mim pensamentos sobre suas características, elas me trazem ao mundo delas, não sou eu que as trago para o meu.

#### **1.4 As transmutações de Olivier de Sagazan**

Sentado em uma sala clara e de fundo apático, um homem de vestimentas formais e expressão enigmática começa lentamente a se despir em frente a câmera que o foca, primeiro tirando seus óculos de armação redonda, depois o paletó azul – marinho, depois a camisa branca e por fim suas roupas de baixo, que estão fora dos limites de visão da câmera. Após isto o homem passa uma

substância acinzentada que aparenta ser uma espécie de barro líquido por todo o corpo, incluindo os cabelos, que aos poucos vai ganhando volume, principalmente na cabeça. É então que começa um longo e agonizante processo de transformação, com o homem destilando diferentes tipos de tintas no rosto e acrescentando mais barro, construindo com o pincel e com as próprias mãos (que vão aos poucos ganhando uma conotação de garras) e ao mesmo tempo destruindo; cada rosto criado acaba sendo rapidamente e brutalmente mutilado e transformado em outro. O homem por trás do barro é o artista Olivier de Sagazan e toda esta ação é sua conhecida performance: Transfiguration.<sup>20</sup>

Como o próprio artista viria a dizer, em uma entrevista para a Scene 360,<sup>21</sup> Transfiguration consiste na modelagem da face e do corpo com argila e que esta transformação do corpo, que primariamente o torna uma pessoa cega, é uma das maneiras de conectar seu sistema nervoso a uma forma visual primal ou primitiva, para resgatar uma visão animalésca da linguagem.<sup>22</sup> As inúmeras modelagens e destruições que ocorrem na face e no corpo de Sagazan durante as performances vem normalmente acompanhadas de movimentos espermáticos, gritos e movimentações animalésca, além de incluir outros itens como mechas de cabelo, galhos e folhas entre outros quando cria cada uma das transfigurações.

O artista acaba se tornado a própria obra de arte, mas ao mesmo tempo não deixa de ser o executor da ação, ao colocar e retirar camadas do rosto, privando-se de muitos de seus sentidos, como a visão, no processo. É interessante notar que, ao mesmo tempo que o artista está completamente cego, com os olhos embaixo de camadas de argila, a obra aparentemente

---

20 SAGAZAN. Olivier de. Transfiguration. 2008. (9m 23s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6gYBXRwsDjY&t=3s>>. Acesso em: 15 set. 2018.

21 Disponível em: <<https://scene360.com/art/103810/olivier-de-sagazan/>>. Acesso em: 20 out. 2018.

22 Aqui o depoimento do artista: "My performance "Transfiguration" consists of over-modeling the face and the body with clay. This transformation of the body, a "deterritorialization" as Deleuze would say, becoming a blind person, is a means to synchronize my nervous system to a primal or primitive visual form—I'm not sure how to say it—to retrieve an animalistic view of language."

possui sua visão muitas das vezes, já que em muitas das reconfigurações Sagazan mutila o rosto recém-criado ao fazer dois furos com os dedos, criando os olhos de sua transfiguração. A conexão com o animalesco parece vir da reclusão que acaba acontecendo durante a performance, já que o artista começa a olhar para dentro de si, já que alguns de seus sentidos estão enclausurados durante o processo, dando espaço para a reflexão e entendimento de como fazer uma conexão com este estado mais primal que existe no coração do performer.

As figuras que se formam em suas performances criam um desconforto justamente por parecerem nascidas de um processo doloroso e carnal, com membros distendidos, anatomia da face completamente bizarra e um contraste de cores (normalmente possuindo no preto, marrom, vermelho e cinza suas cores “primárias”) que os faz vívidos, ao mesmo tempo que corrobora o lado animalesco dessas figuras. As contorções de membros, além de vários tipos de “tiques nervosos” ajudam a compor a exploração brutal que o mesmo desenvolve do seu corpo, como uma grande tentativa de se desprender de algum tipo de casulo ou molde, além de desumanizar ainda mais a figura, forçando a audiência a se perguntar até que ponto aquela figura ainda pode ser considerada humana.

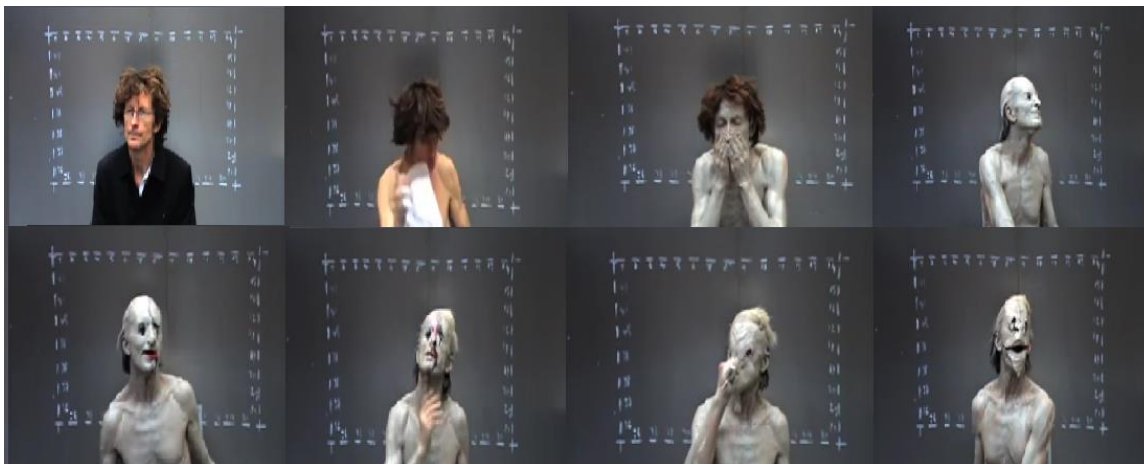
O que você pode dizer sobre um rosto quando de repente ambos os olhos estão do lado e depois aparece uma segunda boca? Ainda é humano? O interesse de Sagazan na incapacidade de entender o que somos é o auge de seu trabalho. Sua obsessão em testar o público, perguntando quem eles são, quem ele é, perguntando a questão definitiva: o que nos faz quem somos? Nós confiamos nos sentidos para sermos humanos, a sociedade é definida por nós vendo e ouvindo. Sem nossos sentidos, devemos ir contra o que fomos ensinados e nos tornar sincronizados com nossas mentes, forçando o corpo e a mente a se tornarem um. (JONES, 2016)<sup>23</sup>

---

23 Do original: “What can you say about a face when suddenly both eyes are on the side and then a second mouth appears? Is it still human? Sagazan’s interest in the inability to make sense of what we are is pinnacle to his work. His obsession with testing the audience, asking them who they are, who he is, asking the defining question, what makes us who we are? We rely on senses to be human, society is defined by us



Fig.20 Olivier de Sagazan, *Transfiguration*, 2008.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=6gYBXRwsDjY&t=3s>

Este tipo de procura própria e transfiguração serviram, junto com as estéticas dos filmes antes mencionados por mim, como grandes norteadores na criação das figuras e de como eu deveria agir junto a elas. A linha tênue entre ser o artista e ao mesmo tempo ser a obra é algo que sempre deve ser considerado e em como estas duas estâncias influenciam uma na outra, quanto de meu comportamento fluí para a obra e o quanto a mesma me afeta na hora da performance e o quanto eu consigo transpor para a ação sempre foi uma das coisas que me preocupavam.

Não é necessário ter uma razão sólida para as ações na hora da performance, mas é necessário conseguir transmitir toda a reflexão que acaba ocorrendo durante o ato, deixar as ações fluírem, deixar ocorrer essa troca de influências entre o artista e a obra. Como o próprio Sagazan acabou comentando: Há uma

---

seeing and hearing. Without our senses we must go against what we are taught and become synchronised with our minds, forcing the body and mind to become one.”

forma de catarse e grande alegria em ser capaz de atestar de modo barulhento e orgulhoso meu sentimento de existência neste mundo sem entender nada.<sup>24</sup>

### **1.5. A Máscara e sua Versatilidade**

Se voltarmos as questões levantadas pelo trabalho de Pierre Huyghe em *Máscara Humana* (2014) percebe-se quanto potencial existe nas máscaras para criarem tensão ao serem inseridas em uma cena, principalmente em um âmbito como o da mídia digital, que acabou sendo o que escolhi para trabalhar.

Dentro do universo da fotografia, estas tensões podem atingir diversos níveis, apoiados na livre edição e configuração do ambiente de trabalho que logo virará uma foto. Isto pode ser notado nos trabalhos de Ralph Eugene Meatyard, o eterno “amador dedicado” como ele mesmo se autointitulada. O artista trabalhava muito com um senso de humor negro em seus trabalhos, muitos dos quais apresentavam figuras humanas utilizando máscaras de diferentes expressões. As figuras mascaradas eram ninguém menos que a família e amigos e os cenários iam desde o quintal de casa até fazendas abandonadas, cada um possuindo perversões na figura ou nos detalhes, criando a sensação do grotesco.

*O Álbum de família de Lucybelle Crater* (1970-1972)<sup>25</sup>, um dos seus maiores trabalhos, traz sua mulher utilizando uma máscara de bruxa que incorpora a personagem, posando ao lado de vários amigos e parentes interpretados pelos próprios amigos e parentes do fotógrafo, todos utilizando máscaras representando um ancião. As poses estranhas e aparentemente duras os transformam em figuras muito difíceis de descrever, seja física ou mentalmente.

Nesse ponto percebe-se como a máscara possui a força necessária tanto para adicionar uma leitura mais profunda de seu receptor, quanto para retirar

---

24 Do original: “There’s a form of catharsis and a great joy in being able to state loudly and proudly my feeling of existing in this world without understanding anything.”

25 **Ralph Eugene Meatyard**. *The Family Album of Lucybelle Crater* (1970-72)

qualquer possibilidade da mesma, possuindo a versatilidade de um coringa, o que explica como ela é tão constantemente utilizada em obras, discussões e espetáculos ao passar dos anos.

Fig.21 Ralph Eugene Meatyard, *Lucybelle Crater and successful peanut farmer friend's gorgeous daughter Lucybelle Crater*, 1970-72.



Fonte:<http://www.dcmooregallery.com/exhibitions/ralph-eugene-meatyard-the-family-album-of-lucybelle-crater?view=slider>

Deixando um pouco de lado o aspecto dos grandes espetáculos (mas sem nunca desconsiderar o potencial teatral da mesma) e focando na sua utilização para a criação da tensão ou de desconforto que a mesma pode criar na arte em geral, como visto anteriormente com Huyghes e Meatyard, a mesma possui um grande efeito. Ao mesmo tempo em que se cria um personagem para a

elaboração de discussões e interpretações, criasse também um espelho que separa por uma fina camada o real e o hipotético.

Ela não é apenas uma metáfora ou faz-de-conta, ela também age como um reflexo da própria civilidade do ser humano (além de muitas vezes impor a humanidade em algo não-humano), de nossa moral e joga uma luz dentro de nossos pontos mais obscuros, sendo estas criações os verdadeiros agentes da tensão que o objeto apresenta. Percebe-se, então, o porquê de ela acabar criando um efeito tão arrebatador e muitas vezes uma sensação tão grande de negativismo na sociedade contemporânea.

No cinema, a mesma é vista em abundância no gênero do terror, principalmente no subgênero slasher<sup>26</sup>. Os grandes protagonistas destas obras, os chamados serial killers, canalizam todo o lado podre e maquiavélico da humanidade, sendo impiedosos, apáticos e sem nenhum respeito pela vida alheia. Suas identidades costumam ser envoltas em mistério e sua face é inexistente, sendo irônico o fato de que sua 'cara' popularmente é a máscara, sua identidade toda se baseia nos traços falsos do objeto. A máscara acaba sendo necessária porque justamente, junto com a performance corporal do ator/atriz, a mesma é necessária para criar a tensão e terror do filme. Sem esta combinação de movimento e adereço, o slasher não existe, relegando-o a um filme mais em sintonia com os subgêneros de body horror<sup>27</sup> ou snuff<sup>28</sup>, redirecionando completamente o sentido do filme.

Um exemplo de como a tensão pode ser perdida junto com a máscara pode ser vista no filme *Cut: Cenas de Horror* (2000)<sup>29</sup>, onde o assassino, que por todo filme utilizou uma máscara branca de borracha que possuía a boca costurada, acaba desmascarado durante uma briga. Exibindo um rosto com uma mínima

---

26 Consiste em um gênero focado em uma enigmática figura mascarada pronta para tirar a vida de jovens vítimas.

27 Da Tradução Horror Corporal, consiste em um subgênero cinematográfico do horror, focado na desfiguração do corpo.

28 Consiste em um subgênero cinematográfico do horror, focado em simular mortes e torturas, vendendo o filme como se os acontecimentos fossem reais.

29 CUT. Direção: Kimble Rendall. Austrália: Mushroom Pictures, 2000.

queimadura do lado esquerdo, ele parte para ameaçar uma das vítimas na cena seguinte. O clima é quebrado pelo rosto do assassino, já que vemos a feição do mesmo, os olhos não são mais dois círculos pretos e a perturbadora boca negra e costurada não existe também, dando lugar para o rosto de um homem comum que, apesar do olhar malicioso, não consegue o mesmo efeito sobre a vítima que conhecendo a identidade do assassino e entendendo sua natureza humana parte para o ataque ao invés de simplesmente fugir daquilo que antes não compreendia.

Fig.22 Assassino ainda mascarado em *Cut*, Direção de Kimble Rendall, 2000.



Fonte: <http://www.allocine.fr/personne/fichepersonne-32769/photos/detail/?cmediafile=18841776>

Fig.23 Assassino já sem a máscara em *Cut*, Direção de Kimble Rendall, 2000.



Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-24371/fotos/detalhe/?cmediafile=18841778>

Ao exibir a face real escondida embaixo da máscara, se perde parte da tensão gerada. As vítimas não têm mais aquela grande dúvida quando a identidade do mesmo ou o quão inumano o mesmo é, elas conseguem ver que não existe um ser místico e indestrutível na sua frente, e sim um ser humano, coberto com as qualidades e falhas que o mesmo possui. Claro que, sobre as devidas circunstâncias, sabemos que um ser humano pode ser tão assustador e malévolo quanto um monstro, mas a mínima ideia de que ele sangra como qualquer outra pessoa faz com que as vítimas desistam de fugir e tentem suas chances em atacar o mesmo.

O mesmo não pode ser dito sobre *Halloween* (1978)<sup>30</sup>, considerado até hoje como o pai do slasher. O filme foi o primeiro a introduzir o conceito da figura que não pode ser parada do serial killer na forma de Michael Myers, um homem que segundo um dos personagens do filme, foi a criação do próprio mal. Michael acaba fugindo de uma instituição de doentes mentais e vai para sua cidade natal onde, na noite de Halloween, acaba escolhendo a jovem babá Laurie Strode e seus amigos como as primeiras vítimas de sua série de matanças.

Utilizando uma máscara branca no rosto e um macacão, Michael está sempre envolto na escuridão, aparecendo nos cantos das cenas, sempre a observar os personagens com seus aparentes olhos vazios.

Uma das cenas mais memoráveis e que exemplifica como a combinação da performance do ator e do adereço do rosto de Michael funcionam é em um dos ápices do filme quando o menino de quem Laurie toma conta espia pela janela a noite e vê Myers parado do outro lado da rua. Escondido nas sombras com uma completa inexpressividade apenas a olhar diretamente nos olhos do garoto, acaba enlevando na mente do mesmo o monstro, ganhando a alcunha de Bicho Papão quando a criança corre desesperada para pedir socorro a babá.

---

30 HALLOWEEN. Direção: John Carpenter. Estados Unidos: Compass International Pictures, 1978.

Durante todo o resto do filme Michael nunca é considerado um humano pelos outros personagens, nem mesmo sendo conhecido pelo próprio nome, sendo chamado nos créditos finais apenas de The Shape (A forma). E é muito significativo o fato de que o rosto do personagem está coberto por uma máscara desprovida de emoções, ajudando a trazer este sentimento. Quando Michael é descrito como o puro mal e como o mesmo não sente uma única simpatia pela vida humana, conseguimos ver isso na inexpressividade da máscara, fazendo com que aquele seja o rosto ideal para o personagem.

Fig.24 Michael observando de longe uma de suas futuras vítimas em *Halloween*, Direção de John Carpenter, 1978.



Fonte: <https://www.usatoday.com/story/life/movies/2018/10/09/nick-castledons-halloween-mask-once-more-michael-myers/1568295002/>

Com isto, a máscara se prova um grande camaleão em muitos das mídias em que habita, servindo perfeitamente para ser utilizada para representar muitos símbolos e elementos diferentes, capazes de se conectar com o público devido a seu conceito inicial simples de ser.

## CAPITULO II - A PERFORMANCE PARA A CÂMERA

Muito precocemente a fotografia já mostrou seu potencial para ser mais do que apenas um registro, tendo uma enorme força artística, o que mais tarde levaria a mesma começar a ser usada como uma forma própria de arte, inclusive se transformando em performance. Isto pode ser visto bem cedo em trabalhos como o de Hippolyty Bayard em *Le Noyed* (Autorretrato de um homem afogado) de 1840, onde a cena foi planejada como documentação de uma verdade.<sup>31</sup>

Fig. 25 Hippolity Bayard, *Le Noyed*, 1840.



Fonte: <https://hippolytebayard1840.wordpress.com/tag/autoprotrait-en-noye/>

---

<sup>31</sup> Na época não foi definida como performance, como sugere Flores, pois essa nomenclatura nem era empregada. (2011, apud FERREIRA, 2016)



Segundo BAKER (2015, p. 27) a imagem mostra o que parece ser o registro do cadáver do artista, resgatado após o afogamento, nu da cintura para cima e com as mãos estranhamente negras em sinal de repouso, que transparece uma cena de falta de esperança para o espectador. A imagem tem um caráter de protesto, no caso contra Daguerre, dito criador da primeira patente para um processo fotográfico, algo que Bayard dizia ter feito primeiro.<sup>32</sup>

Flores (2011 apud FERREIRA, 2016, p. 05) também chama a atenção para o fato de o texto, supostamente escrito por uma testemunha anônima, colaborar com a interpretação do bronzeado das mãos e do rosto como o início da degenerescência causada pela morte.

Com esse gesto irônico, Bayard transforma um sentimento de ressentimento que está mais para o patético em uma lúcida constatação das possibilidades de criação fotográfica. O afogado constitui não apenas a primeira performance fotográfica, mas também a primeira mostra de subversão da veracidade fotográfica em prol da legitimação de uma mentira. Bayard aproveita a já evidente credibilidade da fotografia para fazer uma brincadeira irônica com sua veracidade. (Ibid, p. 05)

Philip Auslander, em *A performatividade da documentação da performance* (2006)<sup>33</sup> propõe uma separação do registro em duas categorias: Documental e Teatral, uma com uma foto mais tradicional e outra contemplando as performances feitas para a própria máquina.

[...]proponho que a documentação de performance tem sido entendida compreendendo duas categorias, que denominarei a documental e a teatral. A categoria documental representa o modo tradicional no qual o relacionamento entre a performance art e sua documentação é concebida.

São casos em que as performances foram encenadas unicamente para serem fotografadas ou filmadas e que não tiveram existência anterior como eventos autônomos apresentados a plateias. O espaço do documento (seja

---

32 Aqui o depoimento do autor: "It shows the inventor of the process, slumped as through sleeping, naked from the waist up, like Jacques- Louis David's 1788 painting of the assassinated Marat; Bayard's strangely dark hands a testament to both chemistry and hard work, crossed in peaceful resignation on his lap. But it is the title that completes the work, referring the viewer ( whomever Bayard imagined that might have been) to the hopeless plight of the sitter; Bayard claimed to have invented photography before Daguerre, who received all the credit for the invention."

33 AUSLANDER, Philip. *The performativity of performance documentation*. *Revista Performance Art Journal* – PAJ 84, 2006.

visual ou audiovisual) então se torna o único espaço no qual a performance ocorre. (AUSLANDER, 2006, p. 03)

Auslander cita em seu texto dois exemplos claros de cada categoria: *Shoot* de Chris Burden (1971)<sup>34</sup> e *Le Saut dans le Vide* de Yves Klein (1960)<sup>35</sup>. O autor argumenta a diferença no fato de que o trabalho de Burden, que consistia no mesmo levando um tiro no braço realizado por um amigo seu, foi um acontecimento real, enquanto que o salto de Klein da água furtada de sua casa foi feito utilizando o método da colagem, sobrepondo negativos. O trabalho de Burden se encaixaria na categoria documental, desde a estética do preto e branco até o fato de as fotos conseguirem reconstituir o momento.

No momento em que no segundo trabalho o salto cai na categoria teatral pelo elemento performático da cena. Fica claro que o trabalho foi feito para ser encenado para a câmera, não para uma plateia.

A separação das categorias serve como uma espécie de norteador na tentativa de entender o que pode ou não separar o registro da chamada Fotoperformance, mesmo que muitas vezes ambos os tipos de registros possam coexistir em uma mesma fotografia ou performance. Um exemplo disto pode ser visto no trabalho da dupla Shunk-Kender (Harry Shunk e János Kender), que começaram como fotógrafos das ruas de Paris e Berlim e que acabaram se envolvendo e testemunhando muitas das novas práticas artísticas que começaram a surgir nos anos 60. O trabalho da dupla na série *Solarized* (1964 – 66) tem muitos exemplos da junção das duas documentações na forma do acompanhamento feito por eles com a companhia Cunningham de dança.

Mais fascinantes ainda são os momentos no trabalho de Shunk-Kender em que eles começam a trabalhar com o “documento” de um ato (Como um trabalho ao vivo de Yves Klein ou com a

---

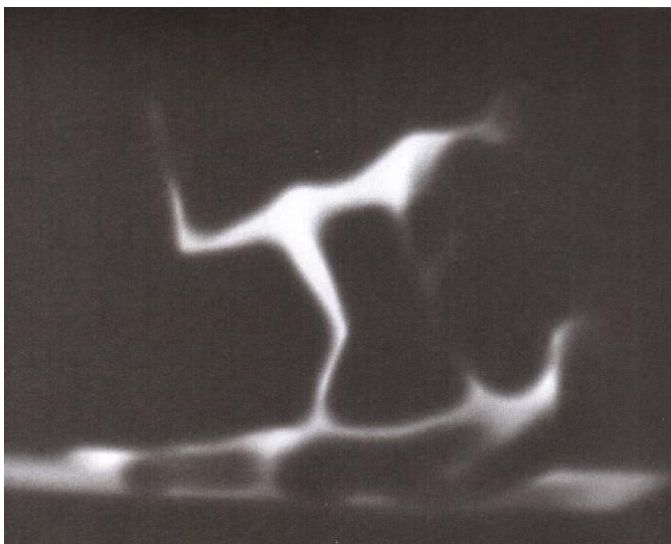
34 Chris Burden, *Shoot* (1971).

35 Yves Klein, *Le Saut dans le Vide* (1960).

Merce Cunningham) e então transpõem estes materiais, na sala escura, em algo inteiramente diferente.”<sup>36</sup>

“Em um dos mais dramáticos exemplos de sua prática, Shunk-Kender deixam solarizadas as formas dos dançarinos da Cunningham (A performar *Nocturnes* em Paris, 1964) quase no ponto da abstração, onde as figuras precisamente coreografadas de uma performance real viram meros corpos brilhantes de luz; enrolados, entrelaçados, e mesmo assim perfeitamente balanceados como composições fotográficas. (BAKER, 2015, p.28) <sup>37</sup>

Fig. 26 Shunk-Kender, *Merce Cunningham, "Solarized" series*, 1964-66.



Fonte: <https://aperture.org/blog/performing-camera/>

Este processo da dupla de fotógrafos, que começa no registro da performance de dança e acaba em uma série de fotos modificadas, ao meu ver constitui uma

---

36 Do original: “More fascinating still are the those moments in Shunk-Kender’s work when they begin with a document of an act (a live performance by Yves Klein or Merce Cunningham), then traspose this material, in the dark room, into something else entirely.”

35 Do Original: “In one of the most dramatic examples of their practice, Shunk-Kender solarizes the forms of Cunningham’s dancers (performing *Nocturnes* in Paris in 1964) almost to the point of abstraction, until the precisely choreographed figures from a real performance became merely glowing bodies of light; entangled, entwined, and yet perfectly balanced as photographic compositions.”

boa mistura entre os conceitos teatral e documental de Auslander, onde a ação realizada ainda realmente aconteceu, podendo a mesma ser reconstituída por fotos, e ainda constitui um elemento performático no momento em que é somente na foto que a performance dos grandes corpos de luz ocorre.

## **2.1 Fotoperformance: Documento, fotomontagem e *Mise-em-scène***

O registro teatral, uma das divisões do registro fotográfico feitas por Auslander, pode ser considerado uma versão mais simplificada do que depois seria mais conhecido e cunhada hoje em dia como fotoperformance. Comumente classificada como uma ação/performance realizada para a câmera, de onde o resultado será a obra, no caso a fotografia, que seria capaz de sozinha segurar um discurso próprio. “Toda fotografia pode ser considerada sob o ângulo do documento ou sob o ângulo da obra de arte. Não se trata de duas espécies de foto. É o olhar de quem a considera que decide” (SOULAGES, 1998, p.159 apud ALVEZ, 2010) Além dos ângulos escolhidos, intenção e ações corporais, a performance acaba também se entendendo ao ato da disposição ou montagem das obras. Segundo Vinhosa (2014, p.05) muito disto ocorre por causa da ligação forte das performances e os happenings a fotografia como registro, mantendo uma relação ambígua de dependência crônica e autonomia desenvolva. Com isto, quando a performance começou a explorar outras áreas mais abrangentes da arte, muitas estratégias documentais diferentes começaram a surgir. Ainda sobre este uso da disposição de performances fotográficas na hora de se expor, ele argumenta:

Privilegia certos agrupamentos de propostas por filiações estéticas e associações conceituais, com recurso à colagem e à ressignificação histórica que lhe é própria. Uma experiência que aos poucos revela sua singularidade em adequação às características totais que o espaço expositivo apresenta, seus dispositivos de visibilidade e fluxos possíveis de sentidos. Neste contexto, o documento, antes um coadjuvante aborrecido, se eleva ao estatuto de imagem artística significante. Acaba por produzir um modo discursivo próprio que ressalta, aos olhos do visitante, um regime estético autônomo que vai ao encontro das condições factuais e conceituais iniciais que deram lugar a tais propostas artísticas.

Com isso o documento deixa de ser apenas um registro da ação artística, e vira a própria ação artística, possuindo uma autonomia antes inexistente, tanto nos diferentes tipos de ações, agentes e performances que pode fazer quanto na variedade de disposições finais que podem ser feitas com o documento. “O que importa é o desejo de criar uma fotoperformance e não um retrato ou um ensaio. Podemos encontrar em ação um, dois ou mais agentes da performance [...]” (TEDESCO, 2015, p. 358).

“Dentre as técnicas mais utilizadas na fotoperformance estão a montagem, a colagem e o *mise-en-scène*, cada uma com suas características próprias. E que focam na documentação como suporte artístico, elevando a autonomia da mesma.”. (VINHOSA, 2014, p. 07)

A colagem, normalmente atrelada as vanguardas do Dadaísmo, Surrealismo e Cubismo em seu início, possui grande força na fotoperformance, como pode novamente ser observado na obra de Yves Klein e na sua sobreposição de imagens. Segundo Vinhosa “Nos casos particulares em que a colagem se mostra como fotoperformance, a tônica está na presença do corpo do artista (e/ou de colaboradores) em ação ou encenação para a câmera.”(Ibid., p. 07)

O *Mise-en-scène* talvez seja uma das técnicas mais emblemáticas, onde não há limites para elementos, ambiente ou ações do performer, onde tudo deve ser combinado para uma criação de cunho forte, com uma imagem poderosa como resultado. Pensadas particularmente para a câmera, elas (as ações) são trabalhadas de forma a resultar em uma imagem expressiva e visualmente potente. Neste caso, a imagem deve ser dotada de eficácia emblemática. (Ibid., p. 08). Um dos artistas que trabalha com este tipo de imagem é Moacir Romanini Junior nas séries *Privativo* e *Zelo* (2016) realizadas em local sem tráfego de pessoas.

Na primeira série, o artista se limita a um pedaço da área, dentro de uma área fechada por fitas de restrição que exercem a ação no artista ao mesmo tempo

que também sofrem a ação do ambiente e do próprio artista. Já em Zelo, Junior executa ações relacionadas a zelo em galhos e ramos espalhados pelo ambiente. “O intuito é a criação de uma fotografia reconhecida com o que Walter Benjamim (1987) chamou de imagem tátil: aquela que seria capaz de provocar reações físicas e psíquicas imediatas” (JUNIOR, 2018, p. 97).

Já a montagem se constitui no uso da imagem, podendo atrelar também textos, palavras e legendas. Evidentemente, trata-se de recortes, construções e recombinações de ideias que dão origem a um novo trabalho, cujo sentido difere da performance em si (VINHOSA, 2014, p. 08).

No que diz respeito a meus trabalhos, acredito que o efeito forte da imagem concebida no *mise-en-scène* seja onde melhor meu trabalho se encaixa. Em toda minha produção, toda a junção dos elementos como o ambiente e os gestos, além de ângulos, iluminações variadas e as máscaras, que são os agentes que geram a tensão na foto, é feita com o objetivo de obter uma imagem boa o bastante.

### **2.1.1 A Ação para a Câmera: O gesto e o instante**

Laura Rueda, ao falar em seu artigo *Relatos ficcionales: entre el retrato y el simulacro* (2015, p. 362) <sup>38</sup> sobre a concepção do retrato na fotografia (sua história, pluralidade, etc) faz alguns apontamentos sobre a produção do mesmo que acabam de certo modo sendo muito pertinentes ao meu trabalho com a figura na fotoperformance, e conseqüentemente na videoperformance : [...] construído e desconstruído na frente da lente fotográfica, existente somente naquele único momento. Um desempenho que se desdobra em frente à câmera, criando uma ação efêmera projetada especialmente para ser registrada[...] <sup>39</sup>

---

38 RUEDA, Laura. *Relatos Ficciones: entre el retrato y el simulacro*. Revista Ouvirouver, Uberlândia, v.11, 2015.

39 Do original: “[...] que se construye y desconstruye frente a la lente fotográfica, existiendo tan solo en ese único momento. Un performance que se desenvuelve frente a la cámara, creando una acción efímera pensada especialmente para ser registrada [...].”

Ao falar sobre o momento de construção, penso realmente que a hora da performance é a única hora em que a construção se dará, é aquele momento de decisões que irão influenciar no resto do processo pós-foto. A ação em si é realmente efêmera, o movimentar, o gesticular, sendo feita exclusivamente para a câmera, o momento captado pela câmera é realmente apenas a captação do mesmo, não o momento em si. Deve-se ter um planejamento do que se vai ser executado e de como a fotografia vai ficar após a captação, como a figura será apresentada posteriormente ao espectador.

Com isto em mente, entendo que o ato de realizar uma ação artística para a câmera exige um bom discernimento de suas ações e gestos corporais, além de uma atenção para o que se tenta atingir. Quando me coloco em frente a mesma, tento traçar uma lista de objetivos, de como fazer funcionar uma performance havendo apenas uma máquina como espectador sem saber que tipo de espectador verá o trabalho após concluído. Sempre me pego pensando nesses momentos nas relações que Regina Melim constrói em seu artigo *A fotografia como documento primário e performance nas Artes Visuais* (2008, p. 01)<sup>40</sup>:

Tanto os artistas que decidem documentar suas performances que foram realizadas na presença de uma audiência, como aqueles que realizam performances diretamente para uma câmera, assumem a responsabilidade com o público, que não é somente aquele, diríamos, tradicionalmente estabelecido como inicial, ou seja, aquele que assiste o evento ao vivo, mas toda uma sorte de leitores, espectadores que estarão acessando continuamente essas obras.

Esta relação de responsabilidade que o performer assume com o público é algo que sempre me vem à mente, já que nos faz pensar na performance como um todo, devendo pensar como a mensagem vai ser enviada, tanto para aquele que está ali nos filmando, até ao que vai estar em uma mostra ou com uma publicação na mão, olhando o resultado final. Muito corre pela minha cabeça: o quanto do imprevisível de minha obra vai conseguir ser transmitido para quem

---

40 MELIM, Regina. A fotografia como documento primário e performance nas artes visuais. Revista Crítica Cultural, v.3, 2008.

ver depois? Como tenho certeza de que a imprevisibilidade seja transmitida como tal?

É necessária pesquisa, estudo de corpo, de caso, de ambiente; é importante conhecer a câmera assim como perceber que afetamos e somos afetados pela audiência. A máquina, embora seja um observador inanimado, se “anima” ao ser acionada e conduzida pelo fotógrafo, e em seus “olhos” guardará uma visão que será transmitida adiante da forma como vê a obra, sem segundas interpretações, cabendo ao fotógrafo (e muitas vezes também performer) direcionar seu olhar.

Segundo Melim (2008, p. 02): “[...] podemos considerar a Performance nas artes visuais como um procedimento cuja vida continua através de sua documentação”.

Documentação esta que é fotográfica e nos segue durante todo o nosso corpo de trabalho e aonde acabamos por construir nossas temáticas. Ainda para Melim (Ibid., p.02) a documentação não gera simplesmente imagens ou afirmações que descrevem a performance e mostram o que ocorreu, mas elas produzem o evento enquanto performance em si. Ou seja, a documentação ajuda na descrição da performance e como a mesma é apresentada, mas ao mesmo tempo, sem sua existência a performance em si não poderia existir, estando completamente atrelada ao artista e aos registros feitos pelo mesmo.

Entra aqui, também, a questão da colaboração. Nem sempre uma fotoperformance (ou até uma videoperformance) acaba sendo dirigida pelo próprio performer, seja por questões físicas ou conceituais. Neste caso podem ocorrer vários tipos de situações, seja de uma combinação mútua do fotógrafo para simplesmente seguir a ideia original, ficar livre para dar sua visão a ação ou até mesmo distorcê-la em algo completamente diferente.

Caso exista alguém operando a câmera, adiciona-se outra camada para a foto ou videoperformance no sentido de que, querendo ou não, o operador (ou fotógrafo) também é um espectador. É virtualmente impossível o operador



direcionar o olho da máquina *cem por cento* para a ideia do performer, constantemente adicionando seus 'ismos' ao projeto, transformando a obra em duas partes e autorias diferentes: a do performer e a do próprio operador quando o mesmo direciona a câmera para as visões da ação. O resultado muitas vezes se mostra complexo e interessante, com camadas extras de significados sendo adicionados por causa destes tipos de situação, o que mostra que o planejamento também deve ser feito visando forças internas que tenham a capacidade de se misturar a ideia inicial.

## CAPITULO III – MÁSCARA - AÇÃO

Ao comprometer-me com o desenvolvimento de uma série de fotoperformances comprometi-me também com a câmera, em realizar ações, ou performances, visando a foto em si como objetivo. Ao mesmo tempo em que me joguei de cabeça nesta espécie de viagem, cujo destino eu tinha plena certeza de não saber como antecipar, me joguei de cabeça também em muitos problemas de execução.

A pouca experiência na área, que fazia minha decisão de desenvolver primariamente uma fotoperformance em meu trabalho um tanto ousada, certamente cobraria seu preço no número de horas e experimentações que deveriam ser realizadas. No topo de tudo, estava a utilização das máscaras por mim confeccionadas, as quais eu deveria utilizar junto com meus gestos para incorporar uma figura, que ao mesmo tempo que era uma interpretação, era também uma versão de mim mesmo; com isto a máscara deveria ser apenas um catalisador, não podendo tirar toda a atenção no resultado.

### **3.1 Entre máscaras e escadas**

Até o dado momento não consigo ter certeza absoluta se consigo chamar toda a primeira leva de trabalhos realizados de minha produção artística propriamente dita. Todo o primeiro dia de trabalho neste projeto foi, para mim, um grande laboratório cheio de acertos, erros e outras decisões estranhas pelo caminho. Ângulos desengonçados, máscaras que não paravam no lugar, sapatos aparecendo em takes nos quais não deveriam estar presentes e um desconcertante incidente onde a máscara The Ugly seguiu saltitando escada abaixo (para meu mais profundo terror) marcaram essa primeira sessão. Como já mencionado anteriormente, as performances aconteceram na Sala de Formas do Instituto de Artes, no fim do primeiro semestre de 2017 com a ajuda da colega Ana Clara Braga Vasconcellos, que me auxiliou tirando as fotos. Sem termos grandes certezas de ângulos ou iluminação, saímos brincando com as

possibilidades, dando ângulos tortos, figuras distorcidas e filtros variados para as performances, utilizando como máscaras apenas The Ugly e The Animal.

De todo este laboratório saíram três trabalhos que considero minhas primeiras produções artísticas “oficiais” dentro da temática escolhida: A série *Criptidos*, o vídeo *Escadas* e o gif animado *normalperson.gif (2017)*.

Criptidos foi uma pequena série de três imagens feitas utilizando a máscara The Ugly e uma roupa social (blusa branca, suspensórios, sapatos e calça preta) que se tornariam sua vestimenta oficial com o passar do tempo. A performance ocorreu na Sala de Formas utilizando movimentos corporais mais erráticos e meio distorcidos, combinados com o uso de sombras, deixando a imagem quase envolta na escuridão. A série evoca o desconhecido ao deixar o espectador em contato com esta figura misteriosa e não identificável, quase como se fosse uma miragem causada pela escuridão, como uma criatura mitológica cuja identidade é questionável, criaturas estas que são objeto de estudo da Criptozoologia <sup>41</sup>, ganhando assim o nome de Criptidos, que foi usado na série.

Já o vídeo *Escadas* foi feito pela minha obsessão com as escadas da sala de aula, que tinham um posicionamento e iluminação muito boa, sendo extremamente convidativas para a criação de uma performance. Utilizando a mesma máscara e as mesmas roupas (desta vez mais bagunçadas) a ação se dá com a figura de The Ugly abrindo a porta da sala e subindo as escadas praticamente de costas, volta e meia parando e refletindo sobre o próprio rosto que veste, seja contemplando-o com a ajuda das duas mãos ou o levantando aos céus em busca de respostas para o porquê de sua utilização ou função. Após isto a figura sai de cena, para em seguida voltar descendo as escadas, com mais contemplações no caminho, finalmente apenas aceitando o fato de que a máscara apenas deve ser vestida, independentemente da vontade da

---

<sup>41</sup> Criptozoologia é a ciência que estuda a possível existência de criaturas vistas em vários mitos e lendas, levantando a possibilidade de que estas criaturas realmente sejam/tenham sido reais.

figura, saindo da sala e fechando assim a porta, tanto da própria sala quando de suas dúvidas e anseios.

Fig.27 Guilherme Medeiros,  
*Criptido I*, 2017.

Fotografia de Ana Clara Braga  
Vasconcellos.



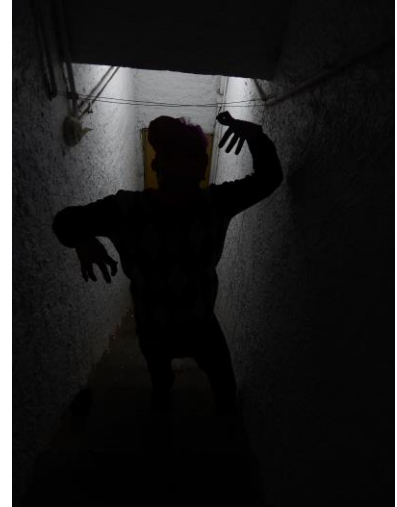
Fig.28 Guilherme Medeiros,  
*Criptido II*, 2017.

Fotografia de Ana Clara Braga  
Vasconcellos.



Fig.27 Guilherme Medeiros,  
*Criptido III*, 2017.

Fotografia de Ana Clara Braga  
Vasconcellos.



Fonte: Arquivo Pessoal

A ação foi na verdade gravada em apenas um take da figura descendo as escadas, fazendo suas contemplações, vestindo a máscara e saindo. O que acontece é que o take original se constituía apenas da descida das escadas, sendo então espelhado e editado junto com o original (com ambos possuindo sua velocidade aumentada) e após isto com um filtro monocromático aplicado por cima, além da retirada de qualquer som ou ruído. A ideia era a criação deste pequeno inferno pessoal para a figura, como se aquelas escadas fossem seu próprio interior, suas angustias e medos, numa autorreflexão de porque os mesmos tinham que segui-la por toda a parte. O silêncio ensurdecedor e a falta de cores enfatizam a solidão deste momento de reflexão interna, maximizando a ideia de um inferno pessoal onde apenas a própria figura pode se resgatar. O

vídeo termina mostrando que nem sempre somos fortes o suficiente para escaparmos deste inferno e acabamos muitas vezes o aceitando ou o abraçando como se fosse a própria essência que nos mantém vivos.

Por fim, chegamos a *normalperson.gif*, um trabalho completamente experimental e não planejado, que foi concebido não na Sala de Formas, e sim no meu próprio quarto, enquanto revisava as fotografias do dia.

Fig.30 Guilherme Medeiros, *normalperson.gif*, 2017.

Fotografia de Ana Clara Braga Vasconcellos.



Fonte: Arquivo Pessoal

Como o próprio título sugere, se trata de um .gif feito a partir de várias fotos em sequência feitas utilizando a máscara The Animal, em que a figura se arrasta pelo chão do jardim da Sala de Formas em direção a câmera, como se fosse atacar o espectador. Aqui foram utilizados movimentos mais agressivos e um tanto animalescos, como o ato de rastejar no chão ou de andar como um quadrupede.

No fim do dia toda esta primeira experiência foi de grande ajuda para entender o básico de como eu gostaria que minha performance fosse realizada, aprendendo com os erros e acertos feitos durante o laboratório e instaurando os próximos objetivos, nos quais eu pretendia atingir uma intimidade maior com a câmera e com a construção de ambientes envolta de minhas figuras.

### **3.2 Interações: o estúdio, a câmera, o fotógrafo, o espaço externo**

Meu próximo laboratório de experimentação acabou por ser feito no Laboratório de Fotografia do prédio do Instituto de Artes, e sua escolha se deu por necessitar de um momento inicial mais privado com a câmera, onde sentia quase como se fosse um primeiro contato com a mesma, onde ambos acabaríamos por iniciar nossa “conversa”. Era também necessário por ser um cenário um tanto mais formal e neutro, onde eu poderia em um primeiro momento trabalhar a figura que ali se formaria, sem a interrupção constante de um ambiente com muita personalidade, onde só seria eu, a figura e a máquina.

A conversa inicial aconteceu como qualquer outra: desajeitada, tímida; sem eu possuir uma única pista de como tornar a situação menos constrangedora. Aos poucos a timidez teve que ser passada para trás e eu fui lentamente ajeitando o cenário para nosso pequeno bate-papo: luzes posicionadas em pontos experimentais, tripé preparado e mais algum tempo a pesquisar minha companheira a fundo, tentando descobrir como utilizá-la em seu melhor. Com a câmera posicionada e preparada para disparar uma foto após o aviso de 10 segundos e com uma luz de estúdio posicionada em meu lado direito (esquerdo da visão da fotografia) e plana, o trabalho de experimentação começou.

No começo acabou por ser difícil encontrar uma posição, um jeito de me misturar (ou me destacar) da iluminação e mesmo incorporar a figura graças a atmosfera ainda esquisita entre mim e minha colega de trabalho. Ir e vir a cada foto tirada também era difícil, sendo necessário um trabalho preciso para sempre lembrar minha posição e movimentação anterior, como se ela estivesse transparecendo no vácuo do fundo infinito assim que eu voltasse para o pódio do mesmo.

Com o tempo, a conversa começou a fluir e comecei a me sentir mais confortável para performar para a câmera, conseguindo deixar a figura finalmente fluir da máscara utilizada para meu corpo e então para a foto. Comecei então a brincar com a luz, tentar fotos com menos peças de figurino, em começar a me aproximar e afastar, tirar fotos distorcidas, desfocadas e muitas vezes confusas. Em certos momentos percebi que consegui transparecer uma vulnerabilidade em minha relação com a câmera onde, mesmo possuindo um mínimo controle da figura ali posta, também tornava meus movimentos imprevisíveis.

O trabalho em um ambiente interior e fechado me pareceu muito mais intimista e sentimental em alguns momentos, o que não necessariamente se traduz em trabalhos impecáveis ou que alcançaram minhas expectativas como fotoperformance, mas que de uma maneira estranha superaram minhas expectativas como performer amador. Com um controle maior da figura e de seu ambiente, me parece que o trabalho em um interior, pelo menos quando envolve apenas o performer, pode se tornar realmente poderoso e focado, seja por possuir poucos tipos de distrações ou por ser um ambiente onde muitas reflexões e pensamentos podem fluir.

O trabalho de administrar, dirigir, produzir e editar o trabalho que possui durante o percurso algumas vezes foi mais exaustivo ou frustrante, ainda mais sem ter um suporte humano do lado, aquele tipo de suporte que muitos desesperadamente precisamos às vezes, para dizer que está tudo bem ou que o

Fig.31 Guilherme Medeiros, *Sem Título*, 2018.



Fig.32 Guilherme Medeiros, *Sem Título*, 2018.

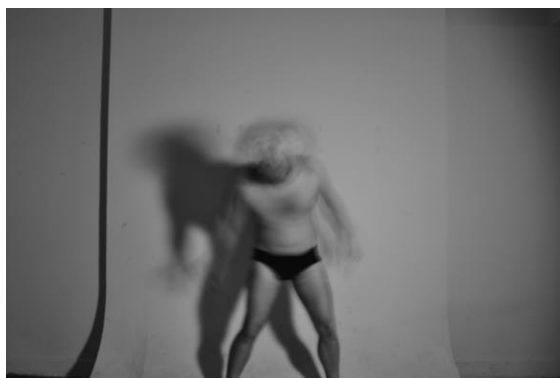


Fonte: Arquivo Pessoal.

Fig.33 Guilherme Medeiros, *Sem Título*, 2018.



Fig.34 Guilherme Medeiros, *Sem Título*, 2018.



Fonte: Arquivo Pessoal



trabalho está em curso. No fim fui eu mesmo, como o performer, que tive que me lembrar que tudo ficaria bem e o trabalho estava em andamento.

No que tange a experiência em um interior, ela acabou sendo intensa e trouxe várias aprendizagens, mas me vi em muito obrigado a “jogá-los pela janela” ao me mover para uma área exterior, possuindo agora apenas a função de performer, já que eu possuía outra pessoa para tirar as fotos com a câmera. O fotógrafo a me ajudar foi o artista Klaus W. Eisenlohr, que gentilmente aceitou auxiliar-me com meu trabalho, ao mesmo tempo que utilizamos locações que o mesmo pretendia visitar futuramente em um curso que ministraria.

A primeira locação foi a sacada de um restaurante, localizado na UFCSPA, em horário de almoço onde provavelmente o local atingia seu pico de público. Com o aval do administrador do local começamos algumas experimentações. Eu havia antes conversado com Klaus sobre meu trabalho e como eu o imaginava, dando-lhe assim uma ideia do que poderíamos fazer.

A experiência anterior de embaraço retornou, no momento que agora eu não estaria só performando para a câmera, mas também para o fotógrafo atrás dela. As primeiras fotos utilizaram a minha máscara com temática tecnológica (Bioshock) e incorporar a figura que ela canalizava foi bem difícil, com movimentação dura e muitos extrema, como Klaus me apontaria mais tarde. Ele então me deu várias recomendações valiosas: aprender a deixar a máscara (o catalizador) falar por si, sem precisar alterar minha expressão fácil e a descobrir o que aquela figura fazia, como se comportava. Com o tempo a figura acabou ganhando movimentos mais delicados já que ela era feita puramente de objetos industrializados, não estando acostumada com o orgânico que o exterior provinha, se vendo assim mais fragilizada e suscetível a tudo que a cercava.

A segunda máscara, a da raiva (The Rage), acabou sendo mais objetiva nos movimentos: pernas sempre arqueadas, punhos serrados, acorcundada e pronta para atacar. Minha preocupação na segunda máscara foi ao mesmo tempo que ela tinha essa raiva contida dentro dela, também transparecesse toda a

vulnerabilidade que este sentimento produzia, com isto os movimentos eram agressivos, mas nunca extremos. Meus problemas acabaram sendo mais com as expressões, que vinham sozinhas, algo herdado da experimentação em um interior. Tive então que entender que teria que me readaptar para conseguir ter um comprometimento máximo, já que tinha agora todo um ambiente para trabalhar (e me atrapalhar) além de ter uma iluminação natural e totalmente imprevisível. Agora livre de ter que sempre repetir o mesmo movimento mecânico de tirar a foto, arrumar a câmera e volta para o vácuo deixado, pude me movimentar durante cada take e dar dinamismo a minha figura. Este dinamismo, em minha opinião, foi importante por permitir que minha figura contasse algo sobre si, conectando-me mais a câmera e ao fotógrafo que estava ali.

O segundo local foi o pátio do Museu Júlio de Castilhos, onde encontramos uma tarefa mais árdua: a falta de iluminação natural. De acordo com Klaus, aquilo acabaria, em certos aspectos, por matar o dinamismo de certas ações e deixar minha figura mais plana do que se deveria. O ambiente caótico foi um problema, milhares de locações com informações demais, algo que realmente era meu medo desde que decidi tentar um ambiente externo. A dificuldade maior de um ambiente aberto, além da dispersão que o mesmo pode causar, tem a ver com a infinidade de possibilidades que ali existem.

De início eu queria usar a escada, os canhões, o muro destruído, a mesa velha e empoeirada que estava em um canto; eram muitas ideias, as quais tive que rapidamente tentar aprender a editar. Era necessário saber filtrar as melhores e tirar a quantidade de informação que eu queria produzir, algo no qual Klaus foi muito valioso.

Como um fotógrafo profissional ele já sabia o problema que tínhamos com a iluminação e me ajudou a escolher os cenários que eu queria, e editá-los da melhor maneira; para que usar a área cheia de restos de galhos e todos seus objetos deteriorados? Ele me mostrou que poderíamos usar apenas a coluna

destruída que se encontra nele. Acabamos com essa edição escolhendo a coluna destruída para a máscara da ira e um banco com vista para a cidade para a máscara tecnológica. A área da coluna destruída se provou melhor por prover uma sombra maior, possibilitando que takes em que eu me aproximava da câmera ganhassem um tom mais dramático ou encorpado. Já a área da outra máscara sofreu com a pouca luz ficando muito plana, sem vida e assim diminuindo sua potência, mesmo os gestos anteriores ainda estando presentes. As nossas atividades foram concluídas após isto e tive as fotos enviadas a mim um tempo depois já editadas por Klaus, o que por si só já mostrou o quão mais simples a situação se tornou quando eu precisei apenas surgir como performer.

A experiência do “lado de fora” produziu efeitos muito diferentes em minha percepção: ao mesmo tempo que o interior era mais intimista, ali no exterior a câmera era mais dinâmica, fazendo minha conexão com ela ser mais direta. A câmera e o fotógrafo juntos me obrigavam a ser dinâmico, a cuidar cada parte do meu corpo que entrava na figura, a ouvir sugestões e interpretá-las em minha performance, mas sem deixar as mesmas despersonificarem meu jeito de agir e fazer.

Foi necessário um entendimento maior de meu corpo e articulações, saber como ocupar o ambiente a minha volta. No fim do dia o objetivo era a fotoperformance em si, não havia espaço para que a figura ou o background predominassem; era necessário um equilíbrio dos dois para tornar tudo possível. Com o peso maior de administrar, fotografar e ditar ângulo e luz, a tarefa em certa maneira se tornou mais leve, mas acaba me fazendo ter que pensar ainda mais em como meu corpo se comporta em cena, sabendo diferenciar as duas entidades que eu canalizava, algo que não foi nada fácil.

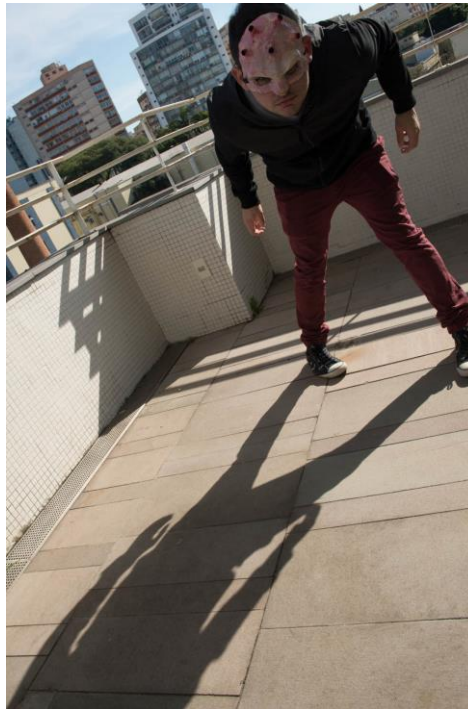
Fig.35 Guilherme Medeiros, *Sem Título*, 2018.

Fotografia de Klaus W. Eisenlohr.



Fig.36 Guilherme Medeiros, *Sem Título*, 2018.

Fotografia de Klaus W. Eisenlohr.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Fig.37 Guilherme Medeiros, *Sem Título*, 2018.

Fotografia de Klaus W. Eisenlohr.

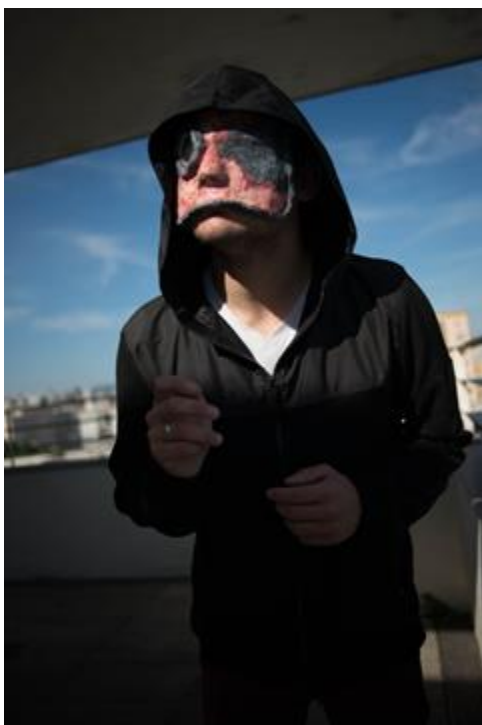


Fig.38 Guilherme Medeiros, *Sem Título*, 2018.

Fotografia de Klaus W. Eisenlohr.



Fonte: Arquivo Pessoal.

### 3.3 Distorções e Corredores

Com uma compreensão melhor de como aproveitar os espaços a minha volta, senti como se uma grande injeção de animo tivesse acontecido em meu trabalho. Ansioso para a próxima produção resolvi utilizar novamente o Instituto de Artes, dando ênfase ao último andar do prédio (onde se localiza o centro acadêmico) com seus desenhos e obras espalhados pelas paredes e o corredor que leva as salas de escultura no térreo. Para o trabalho contei com a ajuda da colega Kahena Sartore, já mais experiente na área da fotografia, que me ajudou na escolha das locações.

O primeiro local utilizado foi a área do último andar, predominantemente uma parede com um grande pássaro azul desenhado e um mural de cerâmica, muito bem escondido do lado escuro de outra parede. O local do pássaro serviu para a estreia da máscara Le Clock, que ainda não havia sido oficialmente utilizada nas performances. Utilizando como peça de destaque do figurino um xale roxo, Le Clock posa na frente da imagem do pássaro, em uma série de fotos experimentais utilizando várias posições e movimentos diferentes. Com um ar solene e superior, a máscara foi realmente difícil de vestir, justamente por possuir gestos e maneirismos muito difíceis de criar e executar de maneira apropriada.

O mesmo não pode ser dito da segunda bateria de fotos, feitas no mural de cerâmica utilizando The Rage, agora com seu figurino oficial, constituindo um colete verde sem nada por baixo, luvas e uma calça jeans. O tom escuro das imagens e a proximidade sugerem uma aproximação mais íntima, como se quiséssemos entrar no âmago da figura, com a mesma jogando olhares ameaçadores no espectador. Ao mesmo tempo, The Rage parece realmente nervoso e vulnerável com essa proximidade, combinação essa que acaba criando a raiva e a brutalidade como um escudo, para impedir o espectador de chegar mais perto.

Fig.39 Guilherme Medeiros, *Sem Título*, 2018.

Fotografia de Kahena Sartore.



Fig.40 Guilherme Medeiros, *Sem Título*, 2018.

Fotografia de Kahena Sartore.



Fonte: Arquivo Pessoal.

As produções seguintes foram fotos distorcidas no corredor da sala de esculturas, com uma bateria de cem fotos sendo tiradas rapidamente de maneira ininterrupta, fazendo Le Clock ter que se mover rápido, muitas vezes saindo distorcido ou estranho nas imagens. Particularmente me agrada muito o uso destas distorções causadas pela movimentação do performer, já que o conceito normalmente que temos de uma foto é a mesma estar estática, perfeita e visível, sendo divertido observar esta espécie de subversão e o efeito que a mesma causa.

Em seguida foram feitas várias videoperformances no mesmo corredor, intituladas *Found Footage*. Os vídeos sempre começam iguais, tanto para Le Clock quanto para The Rage: Uma pessoa no fim do corredor está filmando o mesmo até que uma figura aparece em cena, a princípio sem notar quem o filma. Quando a mesma se dá conta de que não está sozinha, começa a avançar no câmara, com o objetivo de agarrá-lo. A ação do câmara no momento varia de performance para performance, indo desde apenas ficar parado esperando, até começar a tremer a imagem e sair correndo, ainda filmando seu perseguidor. Com isto, se busca esse senso de realismo, de urgência para o espectador, que é convidado a se pôr no lugar de quem filma/ é perseguido.

O grande diferencial do uso de cada máscara é o jeito que cada uma persegue o espectador: Le Clock é mais elegante, indo calmamente na direção do mesmo, com movimentos suaves; já The Rage pula do lance de escadas que originalmente aparece, lança um olhar agressivo para quem filma, como se fosse um predador avaliando o melhor jeito de abater sua presa.

Não há resultado feliz no fim do encontro com estas figuras, no fim o espectador sempre acaba sendo pego e seu destino é desconhecido, mesmo que quem assista possa sempre esperar pelo pior. Não há como escapar do tempo, um dia ele acaba te alcançado, do mesmo jeito que a raiva e o ódio não são



Fig.41 Guilherme Medeiros, *Found Footage Part I*, 2018.  
gravação por Kahena Sartore.

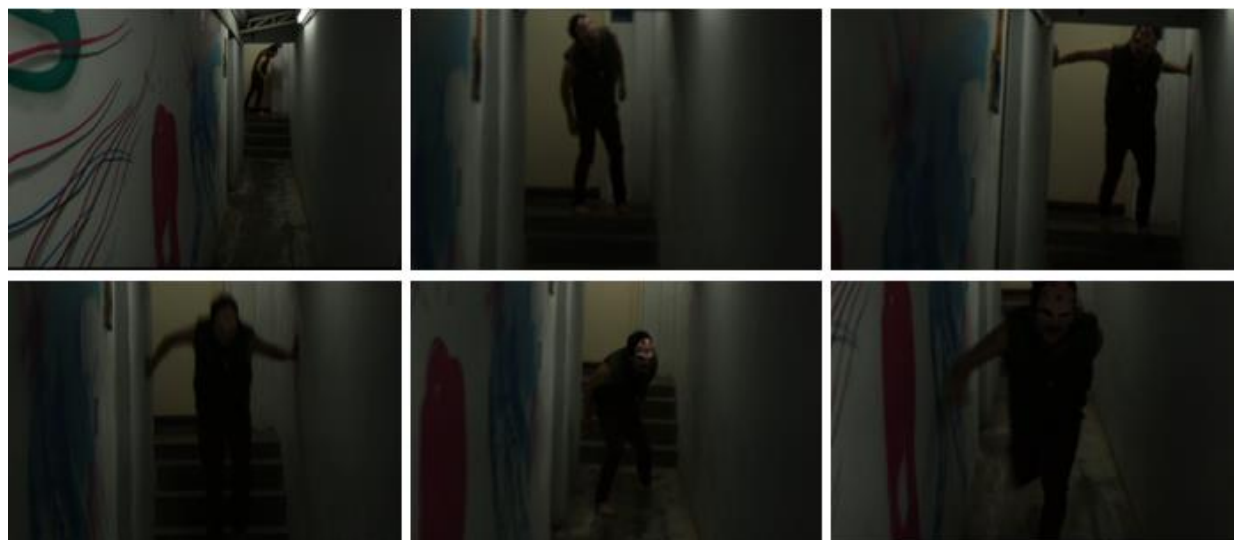


Fig.42 Guilherme Medeiros, *Found Footage Part II*, 2018.  
gravação por Kahena Sartore.



Fonte: Arquivo Pessoal

sentimentos dos quais se pode fugir, ninguém é “bonzinho” o tempo inteiro e alguma hora vai ter pensamentos sombrios em sua mente.

O resultado foi satisfatório, ainda mais por fazer mais de um ano desde a última performance em vídeo, realizado em *Escadas (2017)*. Os novos ângulos dados as figuras aqui me agradaram bastante, elas não são só figuras estáticas que apenas ficam no fundo sendo estranhas, elas são vivas, se mexem e, algumas vezes, até atacam.

### **3.4 Intimidade**

As últimas fotoperformances realizadas no tempo de produção deste trabalho foram, surpreendentemente, as mais simples e práticas de se compor até o momento. A figura utilizada foi a de La Femme, uma das máscaras mais peculiares do grupo, feita de forma mais cartunesca e com papietagem, com o objetivo de deixar a mesma mais leve, contrastando com o peso de The Ugly e The Animal, máscaras feitas antes dela. Com isto, era gritante a necessidade da mesma possuir uma composição diferente das outras, necessidade está saciada ao deixar de lado a câmera profissional e utilizar a de celular para tirar as fotos.

As imagens apresentam uma composição um pouco borrada, com filtro monocromático, mostrando a figura tirando várias selfies em diferentes posições estando sempre sem praticamente nenhum figurino a não ser uma cueca e, algumas vezes, completamente nua.

O contraste entre a face claramente feminina (mesmo que de maneira cartunesca) com gestos delicados e o corpo masculino criam uma figura andrógena, as vezes pendendo para o lado do grotesco, como se o rosto tivesse sido colado em um outro corpo.

A série de fotoperformances ganhou o nome de *Direct Message (2018)* referindo-se ao uso das mesmas, também conhecidas como DM, em redes sociais para o envio de fotos pessoais e normalmente de conteúdo erótico para outras pessoas, as vezes completos estranhos. É o contraste entre a intimidade

mostrada na foto, com a figura sem roupas e o cenário do quarto da mesma, no qual ela vive seus momentos mais pessoais, e o público, destacado pelo uso de selfie ( normalmente captadas para postagem em grupos ou redes sociais) que acaba desfazendo essa intimidade, trazendo o pessoal para o lado público, onde todos podem ver o que acontece.

Fig.43 Guilherme Medeiros, *Direct Message I*, 2018.



Fig.44 Guilherme Medeiros, *Direct Message II*, 2018.



Fonte: Arquivo Pessoal

Com esta última performance acabei encerrando o processo de produção no momento, confiante de que consegui juntar material suficiente para mostrar como meu trabalho e criações funcionam, representando bem cada uma de minhas figuras e o mundo e pensamentos que as cercam.

## ALGUMAS CONSIDERAÇÕES – TENSÕES FUTURAS

Ao olhar para trás quando este trabalho começou, eu não consigo deixar de pensar em quanto eu me sentia despreparado para toda a “tarefa” de produzir o conteúdo que me esperava a frente. Como mencionado, eu possuía mínimo conhecimento em performance e um moderado em fotografia, o que fez de minhas escolhas para a produção artística a ser realizada realmente questionáveis.

Conforme os testes e produções foram sendo realizados, me peguei cada vez mais imerso nesse mundo do qual tinha pouco conhecimento. É isto que fez, em minha opinião, o trabalho andar em um ritmo tão agradável e intuitivo: a vontade de me aprofundar mais nos conteúdos que envolvem a fotoperformance e a vontade de desenvolver algo nesta área, a vontade de contribuir para a mesma.

De início tinha preocupações de que as máscaras pudessem tomar conta do trabalho, ofuscando a fotoperformance no processo, algo que, para meu alívio, se mostrou uma preocupação à toa. Percebo que mesmo com a figura mascarada como uma âncora central no trabalho, onde os outros elementos orbitam em volta, ela sozinha não consegue sustentar o trabalho, e é com o advento da foto, onde todos os elementos aparecem juntos (sem contar as edições que ocorrem nas mesmas antes de serem expostas) constituem a obra em si, onde a falta de uma única parte presente acabaria redirecionando todo o trabalho.

O processo de criação das performances foi intenso, principalmente no momento em que eu vestia a figura. Lutar contra um lado mais racional e tentar seguir um fluxo de quase total imprevisibilidade era complicado, as vezes até impossível. Mas quando acontecia, era uma viagem fascinante, quase totalmente dirigida pela emoção do momento, por como eu me sentia em relação ao que se estava fazendo, em relação a máscara, em relação a deixar eu sentir o que a máscara sentia. Nem mesmo eu consegui antecipar os resultados e

sentidos criados por estas performances e como elas se relacionariam em um nível tão íntimo com a minha pessoa.

As situações das performances, que as figuras passavam, eram situações dentro de minha realidade, que conversavam com diversos momentos da minha vida, o que faz sentido, obviamente, já que eu as criei e as utilizo. O que me faz concluir que, mesmo com a imprevisibilidade do momento, em um nível subconsciente eu estava certo da direção que a ação ia tomar, a direcionando para algum momento específico vivido, ao mesmo tempo em que o tema da máscara surtia algum efeito e interferia na reprodução deste momento.

É incrível pensar como a ideia do projeto foi se alterando e ficando mais complexa. Enquanto escrevo minhas considerações olho para a parede a minha frente e vejo minha primeira máscara, a máscara da peste negra, pendurada me encarando. Nunca pensei que o simples fascínio por este objeto em particular e a tensão que o mesmo causa me guiarão por um caminho tão estranho, cheio de experimentações e laboratórios que nunca pensei que faria.

Foi importante também para aumentar meu leque de referências textuais e visuais, como os textos de Regina Melim, Philip Auslander e Luciano Vinhosa que me colocaram mais em contato com a questão da performance para a câmera. Os textos de Vinhosa apresentavam um elemento histórico muito interessante e rico quando o mesmo fala sobre os primórdios da fotoperformance, e a relação obra-público do texto de Melim me ajudou em muitos momentos a pensar como eu deveria expor meu trabalho.

Mesmo já conhecendo os trabalhos de Olivier de Sagazan e Pierre Huyghe, foi com a minha produção artística atual que realmente mergulhei em suas produções destes artistas, buscando relações que poderiam ser utilizadas em meu trabalho. O mesmo pode ser dito das referências cinematográficas, onde a maioria já era bem conhecida por mim, que tive que observar de outro ângulo. Os Slashers são um exemplo disto: nunca observei um filme da série Halloween levando em conta qual a grande importância da máscara do assassino, ela

apenas estava lá e existia para mim como espectador. Como artista, tive que olhar de outros ângulos, ver o efeito que a mesma causava em cena e na composição do ambiente e de que maneira isto poderia afetar quem observa.

No fim, fico satisfeito com a produção realizada e como ela se encaixa bem junto com o lado teórico para esta monografia. Acho que o objetivo de criar uma ponto de tensão com as máscaras realmente deu certo em muitos níveis e o resultado pode ser observado no “clima” que cada fotoperformance ou videoperformance possui. O trabalho surgiu lá com a máscara da peste apenas como uma ideia ou anseio que eu queria explorar, mesmo não sabendo se surtiria algum efeito e, aos poucos, consegui ir ganhando confiança no meu trabalho e adicionando várias questões pessoais e do meu próprio mundo para o mesmo.

Após a finalização deste trabalho, pretendo continuar seguindo nesta linha, procurando novas tensões, novos elementos (próprios e de outras fontes) e tentar aprimorar e polir o que venho fazendo até o momento. Com o conhecimento agora básico que tenho sobre a fotoperformance e a criação de máscaras, é hora de subir um nível, me arriscar mais, produzir mais e ver onde eu consigo ir com toda a bagagem que tenho até o momento. Adicionar mais de mim e de meu mundo ao corpo do trabalho, tornando-o cada vez mais intimista, mas sem perder a ideia de estranheza que quero passar para quem observa, subir a tensão a maiores níveis e ver aonde isto pode me levar.

## REFERÊNCIAS

ALVEZ, Fabiana A. Fotograficidade: A perda e a permanência na estética fotográfica. **Revista Discursos Fotográficos**, Paraná, v.6, 2010.

AUSLANDER, Philip. The performativity of performance documentation. **Revista Performance Art Journal** – PAJ 84, 2006.

BACON, Francis. The Estate of Francis Bacon. Disponível em: < <http://www.francis-bacon.com/>>. Acesso em: 22 jun. 2018.

BAKER, Simon. To the Camera. **Revista Aperture**, 2015.

BASKET case. Produção de Frank Henenlotter. Estados Unidos: Basket Case Productions, 1982. Mídia digital.

BOULLE, Pierre. Planeta dos Macacos. 1º edição. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

CUT. Produção de Kimble Rendall. Austrália: Mushroom Pictures, 2000. Mídia Digital.

DC MOORE GALLERY. Ralph Eugene Meatyard: The Family Album of Lucybelle Crater. Disponível em: < <http://www.dcmooregallery.com/exhibitions/ralph-eugene-meatyard-the-family-album-of-lucybelle-crater>>. Acesso em: 02 set. 2018.

FERREIRA, Cláudio Barcellos Jansen. **Corpo Ação, Corpo Imagem: O retrato como emergência irônica nas Fotoperformances de Carlos Pasquetti**, In: ANPAP, 2016. Anais.

FONTCUBERTA, Joan. La postfotografía explicada a los monos. **Revista Porto Arte**, Porto Alegre, v.21, 2016.

FRIDAY the 13th. Produção de Sean S. Cunningham. Estados Unidos: Georgetown Productions e Sean S. Cunningham Films, 1980. 1 DVD.

HALLOWEEN. Produção de John Carpenter. Estados Unidos: Compass International Pictures, 1978. 1 DVD.

HELLRAISER. Produção de Clive Barker. Reino Unido: Film Futures, 1987. Mídia Digital.

HIGGIE. Jennifer. One take: Human Mask. Disponível em: < <https://frieze.com/article/one-take-human-mask>>. Acesso em: 02 set. 2018.

JONES, Cassey Brooke. Olivier de Sagazan: The Dehumanisation of Identity. Disponível em: < <https://caseybrookejones.wordpress.com/2016/01/09/olivier-de-sagazan-the-dehumanisation-of-identity/>>. Acesso em: 20 out. 2018.

JUNIOR, Moacir Romanini. Tentativas de capturar o sensível: a Fotoperformance e as artes presenciais. **Revista Conceição/Conception**, São Paulo, v. 7, 2018.

MELIM, Regina. A fotografia como documento primário e performance nas artes visuais. **Revista Crítica Cultural**, v.3, 2008.

PLANETA dos Macacos. Produção de Franklin J. Schaffner. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1968. Mídia Digital.

RUEDA, Laura. Relatos Ficcionales: entre el retrato y el simulacro. **Revista Ouvirouver**, Uberlândia, v.11, 2015.

SAGAZAN. Olivier de. **Transfiguration**. 2008. (9m 23s). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=6gYBXRwsDjY&t=3s>>. Acesso em: 15 set. 2018.

**SANTANDER CULTURAL**, *ETNOS: Faces da Diversidade*, **Porto Alegre: Santander Cultural, 2018. (catálogo da exposição).**



SCENE360. Hideous, Terrible, Magical Body: An interview with Olivier de Sagazan. Disponível em: <<https://scene360.com/art/103810/olivier-de-sagazan/>>. Acesso em: 20 out. 2018.

SUSPIRIA. Produção de Dario Argento. Itália: Produzioni Atlas Consorziate, 1977. 1 DVD.

TEDESCO, Elaine. Interdito: entre o objeto e a imagem. **Revista Ouvirouver**, Uberlândia, v.11, 2015.

THE Elephant Man. Produção de David Lynch. Estados Unidos/Reino Unido: Paramount Pictures e EMI Films, 1980. Mídia Digital

THE GUGGENHEIM MUSEUM BILBAO. **Pierre Huyghe**: *Untitled (Human Mask)*. 2017. (4m 37s). Disponível em: <<https://vimeo.com/210903055>>. Acesso em: 24 nov. 2018.

VINHOSA, Luciano. **Conjunções disjuntivas na colagem fotoperformance e anacronismo**, In: ANPAP, 2017. Anais.

VINHOSA, Luciano. **Fotoperformance: Passos titubeantes de uma linguagem em emancipação**, In: ANPAP, 2014. Anais.

**WHITNEY MUSEUM OF AMERICAN ART**, *Paul Thek: Diver, A Retrospective*, Nova York: Whitney Museum of American Art, 2011. (catálogo da exposição).