

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA – UDESC
CENTRO DE ARTES – CEART
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS – PPGAV

MARCEL ANGELO TIMON FRIAS

SUTURAS DO MEDO: A IMAGEM DE HORROR E MONSTRUOSIDADE EM HANS
RUEDI GIGER

FLORIANÓPOLIS

2021

MARCEL ANGELO TIMON FRIAS

**SUTURAS DO MEDO: A IMAGEM DE HORROR E MONSTRUOSIDADE EM HANS
RUEDI GIGER**

Programa de Pós Graduação em Artes Visuais,
da Universidade do Estado de Santa Catarina,
como requisito parcial para obtenção do título
de Mestre em Artes Visuais, área de Teoria e
História da Arte

Orientadora: Prof^ª. Dra. Alice de O. Viana

Co-Orientadora: Prof^ª. Dra. Luana M. Wedekin

FLORIANÓPOLIS

2021

Frias, Marcel Angelo Timon
Suturas do Medo : A imagem de horror e monstruosidade em
Hans Ruedi Giger / Marcel Angelo Timon Frias. -- 2021.
178 p.

Orientadora: Alice Oliveira Viana
Coorientadora: Luana Maribele Wedekin
Dissertação (mestrado) -- Universidade do Estado de Santa
Catarina, Centro de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes
Visuais, Florianópolis, 2021.

1. Horror na arte. 2. Hans Ruedi Giger. 3. Horror Artístico. 4.
Monstruosidade. 5. Imagem de Horror. I. Oliveira Viana, Alice. II.
Maribele Wedekin, Luana. III. Universidade do Estado de Santa
Catarina, Centro de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes
Visuais. IV. Título.

MARCEL ANGELO TIMON FRIAS

**SUTURAS DO MEDO: A IMAGEM DE HORROR E MONSTRUOSIDADE EM HANS
RUEDE GIGER**

Programa de Pós Graduação em Artes Visuais,
da Universidade do Estado de Santa Catarina,
como requisito parcial para obtenção do título
de Mestre em Artes Visuais, área de Teoria e
História da Arte

Orientadora: Prof^a. Dra. Alice de O. Viana

Co-Orientadora: Prof^a. Dra. Luana M. Wedekin

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dra. Alice de O. Viana
UDESC

Prof^a. Dra. Luana Maribele Wedekin
UDESC

Membros:

Prof^a. Dra. Rosângela Cherem
UDESC

Prof. Dr. Marcelo Juchem
UNIVALI

Profa. Dra. Daniela Queiroz de Campos
UFSC

Profa. Dra. Sandra Makowiecky
UDESC

Florianópolis, 03 de Novembro de 2021.

Ao meu avô (in memoriam), Pablo Timón Morato, por me incentivar o desvelo com o capricho, com o sonho e com a fantasia. E para minha sobrinha Olívia Timón de Andrade, que está vindo para este mundo ter as próprias aventuras.

AGRADECIMENTOS

Ao esforço, franqueza, responsabilidade e rigorosidade de minhas orientadoras Alice Oliveira Viana e Luana Maribele Wedekin, que tornaram essa dissertação possível. Foi uma grande sorte ter vocês como orientadoras.

A Alice Pinto Pacheco, pessoa inacreditável, que tive a sorte de encontrar neste momento tão difícil, capaz de tornar um ano de pandemia um dos melhores da minha vida.

Ao Jordi, Bia, Bill, Cau, Vini Lanças, Vinícius Franco, Pedro Trevizani. Por me escutarem e discutirem as minhas ideias, por acompanharem meu percurso mesmo que à distância. Por eu ter entulhado a memória de seus celulares com imagens bizarras, as vezes de madrugada.

A Emilly Joyce Oliveira Lopes Silva por toda a ajuda, carinho, companhia e por toda a perspectiva que você me ajudou a reencontrar. Dizer que foste responsável por dar cor ao mundo e criar caminhos quando eu apenas enxergava muros brancos é quase eufemismo.

Agradeço a Cris e Kety pela acolhida e pela ajuda. E pelo que vocês inspiram, como referência intelectual e acadêmica.

Agradeço ao Adriano, Cristina, Silvia, Cláudia, Olívia e Vera e a todos do residencial pelo apoio e carinho. Por manterem esse lugar maravilhoso onde eu escrevi minha dissertação.

Agradeço ao PPGAV pelo investimento e abertura que possibilitou essa dissertação, meu trabalho. E por me ajudar a perceber a paixão pelo tema de minha pesquisa.

Por fim, agradeço ao CAPES pela bolsa de mestrado, que permitiu que esta pesquisa se tornasse possível.

Mas, daquela vez, havia sido magia. Não deixava de sê-lo só porque você descobria como funcionava. — Terry Pratchett, *The Wee Free Men*.

RESUMO

Este trabalho está sob a égide da questão: Há horror na imagem sem necessidade de narrativa? Especificamente na obra de horror do artista Hans Ruedi Giger? Para este estudo, investigamos as obras da artista a partir da concepção da imagem proposta por Didi-Huberman por meio da metáfora da imagem mariposa. Esse conceito é necessário para trabalhar a imagem dentro do conceito de Horror de Artístico trabalhado por Noel Carroll. Assim, testamos o Horror Artístico a partir das necessidades do próprio gênero e dos requisitos específicos das artes visuais. Seguimos a concepção do gênero a partir de Carroll, que coloca o foco do horror na ideia o de monstruosidade, aqui trabalhado através de Jeffrey Jerome Cohen. Onde buscamos testar as possibilidades do gênero nas artes visuais, com a preocupação de não trair as demandas de ambos os lados. A partir disso concluímos que a imagem de horror artístico possui vida própria e independência da narrativa, onde o horror, propriamente, age de forma puramente visual.

Palavras chaves: Horror na arte, Hans Ruedi Giger, Horror Artístico, Monstruosidade, Imagem de horror.

ABSTRACT

This work is under the aegis of the question: Is there horror in the image without the need for a narrative? Specifically in the horror work of artist Hans Ruedi Giger? For this study, we will investigate the artist's works from the concept of image proposed by Didi-Huberman through metaphors of the image of the moth. This concept is necessary to work the image within the concept of Artistic Horror by Noel Carroll. Thus, we will test Artistic Horror from the needs of the genre itself and also from the specific requirements of the visual arts. Focusing on the concept of monstrosity, here worked through Cohen. This is how we seek to test the possibilities of the genre in the visual arts, with the concern of not betraying the demands of both sides. From this we conclude that the image of artistic horror has its own life and independence from the narrative, where the horror itself acts in a purely visual way.

Keywords: Horror in Art, Hans Ruedi Giger; artistic horror; monstrosity; images of horror.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: H.R. Giger, Biomecanoide, 1976. Acrílico sobre papel. 100 × 70 cm. HR Giger Museum. Gruyères.....	29
Figura 2: H.R. Giger. Wir Atomkinder. 1963 Nanquim sobre papel. HR Giger Museum. Gruyères.	37
Figura 3: H.R. Giger. Wir Atomkinder. 1963 Nanquim sobre papel. 19.5x14 cm. HR Giger Museum. Gruyères.....	38
Figura 4:H.R. Giger. Wir Atomkinder. 1964 Nanquim sobre papel. 23x18.5 cm. HR Giger Museum. Gruyères.....	39
Figura 5: H.R. Giger, Die Exhibitionisten 1965. Serigrafia. 30 x 21 cm. HR Giger Museum. Gruyères.	40
Figura 6:René Magritte. The Meaning of The Night. 1927. Óleo sobre tela. 138.4 × 105.4 cm. The Menil Collection, Nova York.	42
Figura 7: Hans Bellmer. Femme au squelette. Caneta e guache branco sobre papel. 1958–1959. 21x16.5 cm. s/l.	44
Figura 8, esquerda: H.R. Giger. Birth Machine. 1964. Óleo sobre papel sobre madeira. 115x65 cm. HR Giger Museum. Gruyères.....	48
Figura 9:: H.R. Giger. Birth Machine. 1967. Nanquim sobre papel em madeira. 170x110 cm. HR Giger Museum. Gruyères.....	48
Figura 10, esquerda: H.R. Giger, Biomecanoid, 1968. Silk screen preto sobre placa de prata. 110x80 cm. HR Giger Museum. Gruyères.....	50
Figura 11, centro: H.R. Giger, Biomecanoid, 1968. Silk screen preto sobre placa de prata. 110x80 cm. HR Giger Museum. Gruyères.....	50
Figura 12, abaixo: H.R. Giger, Biomecanoid, 1968. Silk screen preto sobre placa de prata. 110x80 cm. HR Giger Museum. Gruyères.....	50
Figura 13: H.R.Giger. America. 1968. Polyester, PVC, duas partes, 85x75X20 cm. s/l	52
Figura 14: H.R. Giger. Human Head with Airbrush as Eyes. Colagem. s/d. HR Giger Museum. Gruyères.....	54
Figura 15, esquerda: H.R Giger. ELP I (Brain Salad Surgery), 1973, Acrílica sobre papel, 34x34 cm. HR Giger Museum. Gruyères.....	56
Figura 16, direita: H.R Giger. ELP II (Brain Salad Surgery), 1973, Acrílica sobre papel, 34x34 cm. HR Giger Museum. Gruyères.....	56
Figura 17: H.R Giger. Capa da primeira edição do vinil. 1973.....	57

Figura 18, esquerda: H.R. Giger. Debbie II.. Acrílica sobre foto. 1981 100 x 100 cm. HR Giger Museum. Gruyères.	58
Figura 19, H.R. Giger. Debbie I. Acrílica sobre foto. 1981 100 x 100 cm. HR Giger Museum. Gruyères.	58
Figura 20: H.R.Giger. Poster do álbum Frankenchrist. 1985. 70 x 100 cm. s/l.	59
Figura 21:H.R.Giger. Landscape XX.1973. 70x 100 cm. HR Giger Museum. Gruyères.	59
Figura 22:Figura 26: Sterlac. Street Suspension. 1984. Fotografia. 40.6 x 60.8 cm. Art Gallery Road, Sidney.....	62
Figura 23, esquerda: Clive Barker. Cenobite. 1986. Tinta sobre papel. s/l	63
Figura 24, direita: Clive Barker. Pinhead. 2007. Óleo sobre tela. 60x48 cm. s/l	63
Figura 25, direita: H.R.Giger: Landscape IX. 1972 Acrílico em papel sobre madeira. 70x100 cm. Gruyères.....	64
Figura 26, esquerda: H.R.Giger: Hall inside the wreck. 1978 Acrílico em papel. 70x100 cm. Gruyères	64
Figura 27: H.R.Giger. N.Y. City VI, Torso. 1980. Tinta acrílica sobre nanquim e papel. 100x70 cm. HR Giger Museum, Gruyères.....	68
Figura 28: Caspar David Friedrich, Abadia no Carvalhal. Óleo sobre tela. 1809-1810. 110X171Alte Nationalgalerie, Berlin	77
Figura 29: H.R. Giger. Landscape XXVIII. Acrílica sobre papel em madeira. 70x100 cm. 1974.....	77
Figura 30: Salvator Rosa. Bruxas em seus encantamentos. Óleo sobre tela. 1646 72 x 132 cm Itália.	79
Figura 31: Claude Lorrain. Pastoral com o Arco de Constantino. Óleo sobre tela. 1648. 147.5 x 98 cm. Zurich.....	79
Figura 32, esquerda: H.R. Giger. Landscape, 1st state. Óleo sobre tela. 46x38 cm. 1967 HR Giger Museum. Gruyères.	84
Figura 33, direita: H.R. Giger. Landscape No. 5, 2nd state. Óleo sobre tela. 56-44 cm. 1967 HR Giger Museum. Gruyères.....	84
Figura 34, esquerda: H.R. Giger. Landscape IX. Acrílica sobre papel em madeira. 70x100 cm. 1972 HR Giger Museum. Gruyères.	85
Figura 35, direita: H.R. Giger. Landscape X (Tell '73) Acrílica sobre papel em madeira. 70x100 cm. 1972 HR Giger Museum. Gruyères.	85
Figura 36, esquerda: H.R. Giger. Landscape XVI. Acrílica sobre papel em madeira. 70x100 cm. 1972 HR Giger Museum. Gruyères.....	85

Figura 37, direita: H.R. Giger. Landscape XIV. Acrílica sobre papel em madeira. 70x100 cm. 1973 HR Giger Museum. Gruyères.	85
Figura 38, esquerda: H.R. Giger. Landscape XIII. Acrílica sobre papel em madeira. 70x100 cm. 1972-1973 HR Giger Museum. Gruyères.....	86
Figura 39, esquerda: H.R. Giger. Landscape XVII. Acrílica sobre papel em madeira. 70x100 cm. 1973 HR Giger Museum. Gruyères.....	86
Figura 40: H.R. Giger. Landscape XXVII. Acrílica sobre papel em madeira. 137x280 cm. 1974 HR Giger Museum. Gruyères.	87
Figura 41: H.R. Giger. Landscape XXX. Acrílica sobre papel em madeira. 70x100 cm. 1975 HR Giger Museum. Gruyères.....	87
Figura 42: H.R. Giger. Paisagem Biomecanoide. Acrílica sobre papel em madeira. 1976. 200x140 cm. HR Giger Museum. Gruyères.....	90
Figura 43, esquerda: René Lalique, Botão de serpente, 1912, vidro colorido em suporte de metal, 15 cm. Londres, Chiswick House.....	96
Figura 44, direita: Franz von Stuck: Haupt der Medusa, 1892, Pastel sobre papel, 26,5 x 32,5 cm s/l.	96
Figura 45: H.R. Giger, Paisagem Biomecanoide, Acrílico sobre papel sobre madeira, 70x100 cm. 1979. HR Giger Museum. Gruyères.....	97
Figura 46: Hector Guimard, Decoração do Hall de Entrada do Castelo Béranger. Placas de cerâmica de Grés flamejadas. 1894. Paris.....	97
Figura 47, esquerda: Hector Guimard. Entrada da Estação Metropolitana (detalhe). s/data Ferro Fundido. Paris.....	98
Figura 48, centro: H.R. Giger Shaft, 3. 1965. Tinta Acrílica sobre papel. 30x21cm HR Giger Museum. Gruyères.....	98
Figura 49, direita: H.R. Giger: Shaft 5. 1965. Tinta Acrílica sobre papel. 30x21cm HR Giger Museum. Gruyères.....	98
Figura 50: H R Giger. Cadeira, No. 700b, Única, 1991-96 . Poliéster e Alumínio. 53 x 60 x 126 cm.....	99
Figura 51, esquerda: Hector Guimard, Edmond Lachenal. Vaso. Cerâmica Grés com Esmalte Mate, 1889 Bröhan-museum, Berlin.....	100
Figura 52, direita: H. R. Giger finalizando um dos ovos durante as filmagens de Alien (1979) In: Gigers Alien. 2006 p.48.....	100
Figura 53, esquerda: René Lalique. Relógio de Bolso: Papillons Et Chauves-Souris. 1899. Vidro colorido e ouro. 5 cm. Museu do Jarim, Japão.	102

Figura 54, direita: René Lalique. Relógio de Bolso: Faces. 1901, Ouro 18 quilates, 5 cm. Amsterdã, Holanda	102
Figura 55: H.R. Giger Paisagem XVIII, 1973 Acrílico sobre papel sobre madeira, 70x100 cm. HR Giger Museum. Gruyères.....	102
Figura 56: H.R. Giger Paisagem XIX, 1973 Acrílico sobre papel sobre madeira, 70x100 cm. HR Giger Museum. Gruyères.....	104
Figura 57: Richard Oelze, By a Church. 1949-1954, Óleo sobre tela. s/l.....	105
Figura 58, esquerda: Antoni Gaudi, Casa Batlló, fachada. 1877-1912, Barcelona, Espanha.	106
Figura 59, direita: Antoni Gaudi, Casa Batlló, Interior. 1877-1912, Barcelona, Espanha. ...	106
Figura 60: Richard Oelze, In Eigenenem Garten, 1968, Óleo sobre tela, 66x81.5 cm. s/l ...	110
Figura 61:H.R. Giger. N.Y. City XII, Science-fiction. 1980 . Tinta acrílica sobre papel. 100x70 cm. HR Giger Museum. Gruyères.....	112
Figura 62Max Ernst, Europa after the Rain II. 1941, Óleo sobre tela. 54x146 cm. Wadsworth Atheneum, Hartford	113
Figura 63:Zdzislaw Beksiński, Sem Título, 1984. Óleo sobre tela, 98 cm x 132 cm. Dmochowski Gallery. Paris.....	120
Figura 64: Zdzislaw Beksnski, Sem Título, sem data. Óleo sobre tela. Dmochowski Gallery. Paris.....	121
Figura 65: Gustave Doré. The Harpie's Wood. Litogravura. 1861 s/l.....	122
Figura 66: Capela dos Ossos: Interior. Séc. XVII. Évora, Portugal	124
Figura 67: Capela dos Ossos: Coluna. Séc. XVII. Évora, Portugal.....	124
Figura 68: Federico Zuccari, Porta do Inferno. 1586 a 1588.	126
Figura 69: Adriaen Coorte. Natureza Morta com nêspira e mariposa. 1695. Óleo sobre painel. 27x20 cm. Coleção privada.	132
Figura 70:H.R Giger. Necronom IV. 1976. Acrílica sobre papel em madeira. 100x150 cm. HR Giger Museum. Gruyères.	136
Figura 71:Artista desconhecido. Chimeras, Torre Sul de Notre Dame. 1870. Impressão em papel, montada em tela. The Clark Art Institute.....	137
Figura 72:Odilon Redon, Et toutes sortes de bêtes effroyables surgissent.1888. Xilogravura com nanquim aplicado. 31,4 x 22,7 cm. British Museum. Londres.	140
Figura 73: Odilon Redon. C'est une tête de mort, avec un couronne de roses. Elle domine un torse de femme d'une blancheur nacrée. 1888. Litografia com nanquim aplicado. 29,5 x 21,5 cm. National Galleries Scotland. Endimburgo	144
Figura 74, esquerda: Príapo. Fonte de Mármore. 67 a.C. Pompéia.....	148

Figura 75, direita: Estátua de um sátiro. Estátua em Bronze 540–530 a.C. Museu Nacional de Arqueologia. Atenas.....	148
Figura 76:Ernst Fuchs. Anti-Laokoon. 1965. Aquatint. 40×30 cm Museum Of Ernst Fuchs, Vienna	149
Figura 77:Andrea Mantegna, Introduzimento do culto de Cibele a Roma, tempera sobre tela, 76.5 x 273 cm. Galeria Nacional, Londres	151
Figura 78:Afresco anônimo em Pompéia. Afresco. 89 aC e 79 d.C. Museo Archeologico Nazionale. Nápoles	151
Figura 79, esquerda: H.R Giger. Necronom I. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 70X100 cm. HR Giger Museum. Gruyères.	154
Figura 80, direita: H.R Giger. Necronom II. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 70X100 cm. HR Giger Museum. Gruyères.	154
Figura 81: H.R Giger. Necronom III. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 100x70 cm. HR Giger Museum. Gruyères.	154
Figura 82, esquerda: H.R Giger. Necronom IV. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 70X100 cm. HR Giger Museum. Gruyères.....	155
Figura 83, direita: H.R Giger. Necronom VI. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 100x70 cm. HR Giger Museum. Gruyères.	155
Figura 84:H.R Giger. Necronom V. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 70X100 cm. HR Giger Museum. Gruyères.	156
Figura 85:H.R Giger. Necronom VII. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 100x70 cm. HR Giger Museum. Gruyères.	157
Figura 86, esquerda: H.R Giger. Necronom VIII. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 100x70 cm. HR Giger Museum. Gruyères.....	157
Figura 87, direita: Necronom IIX. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 100x70 cm. HR Giger Museum. Gruyères.	157
Figura 88: Anônimo. Três capacetes militares da era Vendel. sec. VI?. Ligas de ferro e bronze. Museu Histórico de Estocolmo, Suécia.	158
Figura 89, esquerda: Ernst Fuchs. Cherub with the Hematite Eye, 1972, técnica mista, 62x74cm. Ernst Fuchs Museum, Viena	159
Figura 90, direita: Ernst Fuchs, Cherub I. 1967. Litografia colorida e pastel.	159
Figura 91: H.R Giger. Necronom VI. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 100x70 cm. HR Giger Museum. Gruyères	161

Figura 92: H.R Giger. Necronom II. 1976. Acrílica sobre papel em madeira. 70X100 cm. HR Giger Museum. Gruyères.	164
Figura 93: Gustave Doré . Lucifer, Planche inédite de l'enfer de Dante. 1861. Xilogravura. s/t, s/l.....	166

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	16
1: GIGER	
1.2	INTRODUÇÃO:..... 25
1.3	MEMÓRIAS DE ELETRICIDADE, CARBURETO E SEXO: 28
1.4	O HORROR ATÔMICO 33
1.5	CONTRACULTURA 45
1.6	HORROR E ESTÉTICA PUNK 53
2: ATMOSFERA DE TERROR E HORROR	
2.1	INTRODUÇÃO..... 70
2.2	PAISAGEM BIOMECANOIDE:..... 72
2.3	FORMAS QUE CRESCEM SOZINHAS – GIGER, GUIMARD E GAUDI..... 92
2.4	FORMAS HORRÍVEIS E MARAVILHOSAS – GIGER E OELZE 109
2.5	PAISAGENS MONSTRUOSAS: GIGER E BEKSÍŃSKI 116
2.6	A APARIÇÃO..... 130
3: O CORPO MONSTRUOSO	
3.2	INTRODUÇÃO:..... 133
3.2.1	O CORTE E O PADRÃO MONSTRUOSO: 134
3.2.2	NECRONOM IV 146
CONCLUSÃO - NO BATENTE DA PORTA	169
REFERÊNCIAS	173

INTRODUÇÃO

A Imagem de Horror é o foco desta dissertação e está vinculada à linha de História e Teoria das Artes Visuais do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da UDESC. E parte do seguinte problema: existe horror na imagem sem a necessidade da narrativa? Especificamente na obra de Hans Ruedi Giger (1940-2014)? Esse problema surge pela observação do crescimento de uma cultura de imagens de horror, assim como o crescimento de estudos acadêmicos sobre o tema, mas que estão concentrados mais em outras mídias, como no cinema, nos quadrinhos e na literatura deixando, em grande parte, as imagens em segundo plano. Esse contexto permite observar a predominância de um olhar focado na narrativa. Em um dos principais trabalhos sobre o tema, *A Filosofia do Horror ou os Paradoxos do Coração*(1990), do crítico Noel Carroll¹, temos o conceito de Horror Artístico, em que logra ao colocar a atenção especial sobre o monstro na construção do gênero, distanciando assim do que ele chamaria de horror real, a experiência cotidiana fora da ficção. Porém, o crítico se concentra nas artes narrativas, deixando em aberto aspectos bastante úteis para o entendimento da estética de horror nas artes não narrativas: que é a relação de atração e repulsa que transita na presença dual de ameaça e curiosidade pelo sobrenatural, que se manifesta na figura do monstro como objeto principal da obra.

É aproveitando este aspecto da definição do gênero que tiramos o principal objetivo que é a necessidade de compreender a obra do artista. Para que isso ocorra, foi delimitado como objetivos secundários a necessidade de explorar através de Hans Ruedi Giger as possibilidades do Horror artístico para as artes visuais, principalmente quanto à temática do horror em seus trabalhos. Assim como definir como o horror artístico se manifesta dentro da especificidade das artes visuais.

Nesse processo, a pesquisa será básica, exploratória, qualitativa, bibliográfica e focada na análise de imagens, orientado pelo conceito de aparição trabalho por Didi-Huberman. Em primeiro lugar, foi necessária uma leitura prévia das imagens e do trabalho

¹ Noel Carroll é um filósofo americano com relevância maior na filosofia analítica, com peso maior na filosofia do cinema, com trabalhos voltados a filosofia da arte e estética em geral. No Brasil, chegou a ser publicado o livro *A filosofia do horror: ou os paradoxos do coração* (1990), que se tornou referência nas produções acadêmicas acerca do gênero de horror e também foi publicado em língua portuguesa o título *Filosofia da Arte* (1999). Nascido em 1947 atualmente ele é uma das principais referências no campo no Estados Unidos, chegando a ser presidente da Sociedade Americana de Estética (American Society for Aesthetics - ASA). Disponível em:< https://en.wikipedia.org/wiki/No%C3%ABl_Carroll> Acessado em 22/07/2021

de H.R. Giger em geral, assim como a procura de outras fontes como entrevistas e biografias. Foi estabelecendo relações das imagens com outras informações deixadas pelo artista e se tornou possível estabelecer pontos de conexões iniciais, podendo, assim, extrapolar essas delimitações e buscar outras associações com maior segurança. A partir desse processo, optamos por focar pela obra Paisagem Biomecanoide de 1976 do artista escolhido, por justamente ser considerada como uma obra base do artista (ARENAS, 2004) e por confrontar alguns elementos que são entendidos como fundamentais no horror artístico dentro da narrativa, dentre eles está a ausência do que se pode entender como personagem, que seria necessário para a relação empática para o efeito do horror artístico. (CARROLL, 1999). Neste trabalho utilizamos a concepção de imagem trabalhada por Didi-Huberman em Imagem Mariposa (2007) buscando estabelecer conexões de sentido entendendo a imagem a partir de seu processo de aparição, orientado pelo material explorado sobre o artista e pela questão do Horror Artístico. Testando assim, a partir desse processo exploratório, os limites nas artes visuais do conceito proposto por Carroll.

Entender como o gênero do horror age na especificidade do visual, é assumir a posição de que o problema do horror nas artes não narrativas apresenta demandas diferentes e devem se aproximar das discussões próprias do campo da arte, porém sem se distanciar das demandas próprias do gênero. Nisso, considerando que o gênero de Horror Artístico proposto é focado na emoção que o objeto de horror (o monstro) gera no espectador (CARROLL, 1999), o que se tem é a demanda por uma concepção de imagem focada no processo de sua concepção. É na metáfora da imagem como mariposa, proposta por Didi-Huberman (2007) que a entende como não estática, mas no movimento de percepção, na sua aparição, manifestação presente, que se deve entendê-la:

Como o bater de uma porta, como as asas de uma mariposa, a aparição é um movimento perpétuo de fechamento, de abertura, de fechamento outras vez, de abertura... É um bater de asas, um batimento cardíaco. E o ser e o não ser pegam o ritmo. Debilidade e força do batimento. (DIDI-HUBERMAN, 2007, p. 9, tradução nossa)²

É neste aspecto de debilidade, em que a imagem é feita de um não ser, que deve ser recuperada a cada instante, na qual não há percepção sem memória. E em seu aspecto de força, em que se coloca em movimento, com seu batimento, no qual se põe a voar. E se debate como quem se agoniza, como se a todo momento tivesse uma força a tentar

² No original: Como los batientes de una puerta, como las alas de una mariposa, la aparición es un movimiento perpetuo de cierramiento, de abertura, de cerramiento otra vez, de reabertura... Es um batir de alas, um latido. El ser y el no ser cogen el ritmo. Debilidad y fuerza del latido.”(DIDI-HUBERMAN, 2007, p. 9)

fragmentá-la e diluí-la. (DIDI-HUBERMAN, 2007) Com isso não se deve partir pela classificação da imagem estática como uma mariposa alfinetada que se entende o que sustentaria esse gênero, mas por sua percepção, é buscando relações atento a essas características (proposta por Carroll como a relação de atração e repulsa que transita na presença dual de ameaça e curiosidade pelo sobrenatural provocada por uma presença monstruosa) como quem se aventura a perseguir mariposas. Entendê-la é deixá-la viver e seguir seu abrir e fechar de asas, seu movimento a ofusca e a deixa difusa, mas a torna múltipla e mutável. Aqui, na especificidade da imagem de horror, é dizer que explicar a imagem, jogá-la em um contexto que a normalize e assim resolver seu mistério, é matá-la. Entender a imagem de horror é pensar em seu aspecto negativo e sobretudo explorar essa aparição, esse vislumbre que a torna perceptível como tal, possibilitando que a fantasia expresse tudo que ela vela e é capaz de revelar, de testar a possibilidade do horror artístico.

Trabalhar com a imagem mariposa, sem reduzi-la a cadáver em um alfinete, é buscar uma fenomenologia do olhar, explorando seu aspecto virtual. Didi-Huberman (2007) falou em estudar a imagem em uma constelação de sentidos, não se trata aqui de uma narrativa diacrônica, mas de explorar relações que expressem e se comuniquem sobre determinado aspecto, aqui o aspecto do horror e pelo que desprende dele, de forma que possibilite explorar as contradições que a imagem, sob o viés do horror, é capaz de expressar.

É por isso que Hans Ruedi Giger (1940-2014), artista plástico suíço, é a peça-chave nesse processo, e é por meio dele que se procurará testar a categoria de horror nas artes visuais. Este artista, conhecido mais pelo seu trabalho no filme *Alien* de 1978, teve um trabalho de uma vida focada em produzir imagens de horror, seja na pintura, escultura, ourivesaria, design de interiores e produção de figurinos e cenários para o cinema (GIGER, 2018). A escolha dos trabalhos de Giger como ponto de partida sobre o tema do horror nas artes visuais não é arbitrária. Poderíamos ter escolhido séries ou obras específicas de outros artistas do campo das artes visuais, porém, no caso de H.R. Giger, em que ele não só teve o mérito de criar um dos monstros mais famosos das últimas décadas, como toda a sua produção girou, quase que unicamente, em torno do campo do imaginário e nas artes de horror. Por isso, algumas de suas obras serão o objeto de exploração do horror artístico nas artes visuais.

Majoritariamente, nos estudos acadêmicos, o tema do horror é focado na literatura e no cinema. A estética do medo e de horror proliferam pela literatura no Brasil nos últimos anos e acompanha a iminência do gênero nas últimas décadas numa esfera maior. Porém, apesar do crescente interesse, o tema do horror não é tão intensamente debatido dentro das artes não narrativas. Principalmente, sob a influência de Carroll, a linha mais comum segue na necessidade da narrativa como fonte de construção do horror artístico. Porém, apesar da fortuna crítica disponível sobre o gênero, o problema é que muito se ignora da problemática da imagem em si.

Atualmente, no cenário brasileiro, a discussão sobre o horror e nas esferas narrativas ocorrem em diferentes núcleos: dentro dos aspectos da monstruosidade temos Dr. Julio Jeha e Dra. Lyslei Nascimento, com as coletâneas *Monstros e Monstruosidades na Literatura* (2007) e *Da Fabricação de Monstros* (2009), Dr. Luiz Nazário com o livro *Da Natureza dos Monstros* (1998) na UFMG, com trabalhos sobre o mal e a monstruosidade na literatura e no cinema. No horror e nos estudos do gótico temos na UERJ Dr. Júlio França e Dr. Ana Paula Araújo atuando, principalmente, com o grupo de pesquisa *O medo como prazer estético; o Horror, o Grotesco e o Sublime na Literatura Brasileira* (2014 – atual). Em Santa Catarina temos o Dr. Daniel Serravalle com a publicação do livro *O Gótico Tropical* (2010) dentro do campo do gótico e o Dr. Marcio Markendorf com uma aproximação mais focada dentro dos estudos de gênero, ambos da UFSC. Recentemente foi publicado o livro *O Gótico e seus Monstros: A literatura e o cinema de horror* pelo Dr. Emílio Soares Ribeiro professor na UERN. A lista é ampla e crescente sobre este tema nos estudos literários e do cinema, mas ainda não é significativa quanto a exploração deste gênero nas artes visuais.

Porém se percebe um crescimento de artistas visuais que exploram este gênero, muitos deles vinculados (como Giger) mais a trabalhos de ilustração, design e efeitos especiais. Temos como exemplos nomes vivos em evidência como o quadrinista Junji Ito, o ilustrador Dan Seagrave, o dinamarquês John Kenn Mortensen, Zdzisław Beksiński (1929-2005) que voltou a ganhar destaque, postumamente, e o próprio Giger, que nos últimos anos tem sido bastante lembrado. Mas grande parte destes artistas são de nicho bem específico, podemos citar como exemplo o artista Aeron Alfrey com presença forte em ilustrações de jogos, nas ilustrações de livros e em galerias especializadas como a *Stephen Romano Gallery* e Trevor Handerson, artista que dialoga fortemente com grupos na internet que se apropriam de suas criaturas para construção de narrativas, virais,

criando uma comunidade em torno destes seres. Estes nomes são exemplos da relevância crescente que tem ganhado este gênero nos últimos anos. São artistas que, como Giger, focaram no horror pelo seu aspecto visual e exploraram cada qual, ao seu modo, as possibilidades que essa categoria é capaz de provocar.

Acompanhando o crescimento destes artistas, podemos também mencionar o crescimento de imagens de fantasmas, criptídeos e outros eventos sobrenaturais na internet. Elas parecem se manifestar por si próprias, muitas vezes a mesma imagem de um fantasma ou criatura aparece com diversas legendas diferentes ou mesmo sem nenhuma narrativa apregoada a ela. Essas imagens parecem mais sobreviver apesar da narrativa do que a partir delas, focadas unicamente na revelação do ser sobrenatural pela própria imagem.³ Por mais que se tenha variadas narrativas, parece que essas imagens atraíam muito mais essas narrativas do que se mantem sob elas, justamente pelo impacto que a própria imagem é capaz de causar. Pesquisando sobre este aspecto da imagem de horror, se percebe que não é tão grande em língua portuguesa, de certo modo, a quantidade de pesquisas que focuem precisamente neste aspecto: O horror pela própria imagem, sem depender da construção de um roteiro, de uma história. Principalmente, valorizando o trabalho do próprio artista como tal e não como aquele que conseguiria, por exemplo, ser capaz de captar a ideia do roteirista.⁴

Esses artistas e estas criaturas se aproximam bastante da classificação de Noel Carroll, mesmo com trabalhos que fogem da necessidade de um roteiro. Principalmente quanto à importância da figura do monstro como objeto de horror artístico. Assim, quando referido o horror artístico nessa dissertação, é sempre no entendimento do monstro sendo trabalhado para provocar horror.

A figura do monstro é ambígua; ao mesmo tempo em que representa a transgressão, ele é responsável por guardar os próprios limites. José Gil (2000) enfatiza o monstro como um ponto limiar no qual a humanidade é contestada. É através da figura do monstro que se define, não só o que não é humano, mas a própria concepção de humanidade. Assim, o monstro aparece quando os limites são cindidos e nossas categorias

³ O caso do fantasma da família Cooper, uma foto em que aparece um fantasma pendurado no teto, exemplifica muito isso, a foto aparece inicialmente, no início dos anos 2010 ele aparece junto com a história narrando a descoberta da foto. Nos anos posteriores a narrativa vai encurtando e no final ela aparece sozinha ou em conjunto de outras fotos de fantasmas, mas sem a necessidade da história. Outro exemplo, mais documentado, é o caso do Djinn de El Khaimah que vem antes mesmo da internet, surgindo em tabloides já em 1955 e reaparece até hoje sob diversos nomes e narrativas.

⁴ Podemos usar aqui como exemplo o próprio caso de Giger que acaba por ser reduzido a obra do Alien de 1979 e ao Oscar que ganhou, porém, afastando-o do circuito das artes.

são questionadas. Como um guardião, ele aparece para lembrar quem somos nesses momentos. Cohen (2000) afirma que o monstro tem um corpo cultural, seu corpo é a materialização em imagem de uma crise.

O monstrum é, etimologicamente, ‘aquele que revela’, ‘aquele que adverte’, ‘um glifo em busca de um hierofante’ (...) Como uma letra na página, o monstro significa algo diferente dele: é sempre um deslocamento; ele habita, sempre, o intervalo entre o momento da convulsão que o criou e o momento no qual ele é recebido — para nascer outra vez. (COHEN, 2000, p.27)

Ele é o aspecto sintomático de uma crise, expõe sempre de maneira transformada e subjetiva um conflito que de outra forma não seria revelado, porém o monstruoso não significa necessariamente um objeto de horror (fadas não geram repulsa⁵), o monstro no horror artístico possui aspectos específicos que devem ser explorados.

Como Kappler (1994) define, o monstro sempre estará relacionado a uma norma, uma determinada regra, o que o constitui é seu desvio, o ponto aberrativo que o torna diferente, assim, objetos e lugares assim como plantas ou animais podem se tornar monstruosos a partir do momento em que eles se tornam outra coisa para além daquilo que elas estariam computadas a ser. Como exemplo, a própria guerra, como fenômeno passa a ser entendida como monstruosa a partir da Primeira Guerra Mundial, quando ela subverte o papel do ser humano na sua natureza, virando-se contra ele. (VIEIRA, 2009) Isso significa que não é uma especificidade da forma humana, mas seu movimento está sempre relacionado a uma estrutura e a fuga desta. É este aspecto que Noel Carroll irá observar que no monstro do horror artístico é ressaltado, percebe-se como a relação de repulsa e medo ocorre mais por essa relação com a norma do que uma real ameaça física. Ele tira o suporte para essa afirmação da tese de Mary Douglas (1921-2007) em *Pureza e Perigo* (1966), na qual a autora percebe que seguimos um padrão de ordenação do ambiente a partir de antinomias como contágio e purificação ou limpeza e sujeira, e sobretudo como entendemos como perigosos e dotados de poder aquilo que, dentro de nossas concepções categoriais estaria fora de lugar. Proponho que ignorar o entendimento proposto pela autoria seria, de certo modo, apagar uma parte fundamental do entendimento do conceito e prejudicar o entendimento. Pois é justamente neste desejo de ordem, por assim dizer, que Noel Carroll comenta que está parte de nossa curiosidade

⁵ O caso das fadas de Cottingley em 1917 é um exemplo. Eram fotografias falsas que se tornaram famosas em plena Primeira Guerra Mundial, mesmo período de sucesso do escritor da fantasia Lord Dunsany (1878-1957).

sobre o objeto de horror artístico, ou seja, o interesse de entender e assimilar o objeto amainando assim seu caráter de ameaça.

Aqui, comento também do porquê da escolha da contaminação no lugar do *unheimlich* de Freud, sigo as escolhas de Noel Carroll para não trair seu trabalho para a definição do horror artístico, no livro ele sustenta que a concepção de contaminação de Mary Douglas abarca de forma mais eficiente esse aspecto perturbador. Carroll comenta que não se sente à vontade em usar o conceito de *unheimlich*, apesar de abarcar boa parte do que existe no Horror Artístico, porém não se aplica a toda manifestação. (CARROLL, 1999) Posteriormente, também, irá comentar que não é toda criatura de horror que se encontra diretamente com aspectos reprimidos, como no caso de filmes de insetos gigantes. Por outro lado, o conceito de contaminação de Mary Douglas consegue lidar com estes aspectos que fogem do conceito de *unheimlich*. (CARROLL, 1999)

Logo, entende-se que ao se dizer Horror Artístico estamos falando de um gênero que busca provocar um sentimento de curiosidade e repulsa através de uma monstruosidade. Que se entende aqui como a materialização imagética de uma crise, que aparece como sintoma desta crise, que na especificidade do monstro no horror artístico ele possui um caráter de ameaça ressaltado justamente pelo caráter impuro, fora do lugar, sobrenatural.

Sugerir pensar o horror artístico nas artes visuais é pensá-lo no que ele mostra e procura velar dentro de determinado contexto cultural. É desbravar o que ele busca, mas teme. Aqui vale remeter ao conceito de sintoma proposto por Didi-Huberman, é justamente onde a representatividade colapsa, em um processo em que revela uma violência plástica que aparece inacessível a uma síntese, a um deciframento, mas que permite perceber uma estrutura, um movimento que lhe dê um sentido. (DIDI-HUBERMAN, 2013). Pensar o monstro como sintoma é entender que se deve explorá-lo justamente por seus aspectos que fogem a uma explicação totalizante, catalogadora e, no caso do horror artístico, que implica em um jogo de atração e repulsa pelo que ele é capaz tanto de ocultar e revelar. Ao analisar as imagens, será sempre buscando uma ordem de concordância, seja por aproximação ou distanciamento, com os efeitos do horror artístico, como dito antes, formando uma constelação de sentido que possibilite ter uma perspectiva sobre o que mantém essa imagem de horror. Considerando que isso não significa esgotá-la, justamente por causa de seu caráter sobredeterminado (DIDI-HUBERMAN, 2007;

2013), mas de explorar um caminho que essas imagens são capazes de nos levar, o gênero de horror artístico não está aqui como delimitador, mas como orientação.

Assim, no primeiro capítulo, é explorado o artista Hans Ruedi Giger. E o estilo pelo qual é conhecido, denominado Biomecânico, que é base na qual ele trabalhou a grande maioria de suas obras e principalmente no processo de desenvolvimento de seu estilo que ele firmou sua relação como o horror, a ficção científica e principalmente o realismo fantástico. Seu destaque em sua carreira é justamente pelo domínio em criar formas que agregam repulsa, desejo e medo (CARROLL, 1999). Identificar, então, as características de sua produção e identificar o que rege o horror em sua obra é o intento do primeiro capítulo desta dissertação.

No segundo capítulo, iremos analisar o quadro *Paisagem Biomecanoide*, de 1976, entendida como uma das mais emblemáticas obras do artista (ARENAS, 2004; GIGER 2018). A obra em questão é um emaranhado de formas que transitam entre o orgânico e o mecânico, como um maquinário pouco discernível e que hibridiza aspectos que tendemos a separar. Na primeira parte, vamos buscar especificar o conceito de Horror Artístico e diferenciá-lo do Terror, que em muitos casos costuma aparecer como sinônimo. Para isso será feito um breve apanhado das definições feitas dentro da discussão na literatura, na qual ela tem sido mais presente, para transferir ao campo das artes visuais. O movimento será de acompanhar a linha de dois ensaios, o do ensaísta inglês Nathan Drake (1766- 1836) intitulado *Sobre os objetos de terror* de 1798. Na qual se utiliza dois pintores, como exemplos extremos do belo e do horrível e identificará na escritora Ann Radcliffe (1764 -1823) como o meio termo, entendido como a experiência do terror. Passando ao segundo ensaio, *Do Sobrenatural na literatura* publicado postumamente em 1826, pela escritora Ann Radcliffe, faz a distinção entre obscuridade e confusão, que irá diferenciar o horror do terror, associado este último á obscuridade. A proposta é seguir essa linha e substituir o exemplo que Nathan Drake sugere por outro meio termo, poucos anos depois da publicação de seu ensaio, que seria pensar a paisagem *Abadia do Carvalhal*(1809–1810) composta por Caspar David Friedrich (1774-184) e com isso diferenciá-la de uma paisagem de horror, utilizando aqui a *Landscape XXVIII* (1974) do artista de horror Hans Ruedi Giger.

É com base nesta distinção que irá se estabelecer o que se entende por paisagem de horror e trabalhar com *Paisagem Biomecanoide*, de 1976, procurando estabelecer conexões com outras obras do artista e aproximando com outros trabalhos e movimentos

que dialogam com aspectos presentes em sua obra. Esse processo investigativo será direcionado em criar aproximações e distanciamentos a partir do que foi discutido no primeiro capítulo, sobre seu estilo biomecânico e em como o horror artístico opera de modo velado ou explicitado, o artista de horror Giger servirá como uma espécie de guia neste caminho. No subcapítulo *Formas que Crescem Sozinhas*, será feito uma aproximação com o movimento *Art Nouveau*, principalmente com os nomes de Hector Guimard (1867-1943) e Antoni Gaudí (1852-1926) que Giger declara ter forte admiração (GIGER, 2018; ARENAS, 2014) essa aproximação irá buscar pontos de conexão entre Giger e a *Art Nouveau* explorando os aspectos do negativo no movimento e em como Giger pareceu olhar e escancará-lo. Aqui se utilizará do ensaio *A beleza assustadora e comestível da arquitetura Art Nouveau* (1936) de Salvador Dalí (1904-1989) no qual o autor identificará um caráter sintomático no movimento, em que o belo e o horrível parecem estar latentes nas possibilidades de enxergar as formas que dão corpo à *art nouveau*.

No terceiro sub item, *Formas Horríveis e Maravilhosas*, vamos nos aproximar e nos distanciar dos artistas surrealistas Richard Oelze (1900-1980) e Max Ernst (1891-1976), procurando estabelecer distinções entre o fantástico, o maravilhoso e o horror artístico na construção da imagem de horror e da que não é horror. Com base no estabelecido no subcapítulo anterior, seria identificar os pontos sintomáticos em discussão e estabelecer em que Giger se aproxima ou não do surrealismo. Com isso, iremos aproximar de outro artista de horror que tem se tornado mais reconhecido postumamente, Zdzisław Beksiński (1929-2005), tanto Giger quanto Beksiński costumam ser associados ao surrealismo, mas se aproximam muito mais das concepções arte fantástica defendida pela escola *Realismo Fantástico de Viena*, fundada em 1946. Neste subcapítulo iremos trabalhar conectando a questão da guerra presente em Beksiński e Giger com o artigo *Ares torna-se um monstro: representações da guerra de 1914-1918*, de Luiz Gustavo Leitão Vieira, publicado em 2009, neste artigo Vieira demonstra como o conceito da Guerra pode passar a ser entendida como uma entidade monstruosa e como este aspecto se manifesta não pela materialização em uma criatura, mas na própria atmosfera de horror que torna a paisagem corrupta e indistinta, ou seja, uma paisagem de horror artístico (ou seja, uma monstruosa), que se manifesta de forma expressiva tanto em Giger quanto em Beksiński.

No último subcapítulo, iremos buscar definir melhor esta concepção comparando com a *Capela dos Ossos* em Évora estabelecendo semelhanças e diferenças, mas defendendo aqui que a *Capela dos Ossos* não pode ser entendida como objeto de horror justamente pelo seu caráter religioso, para realizar essa distinção voltaremos a trabalhar com as concepções de pureza e perigo, propostas por Mary Douglas e com a noção de *funesto*, em que o historiador medievalista Philippe Ariès conceitua, assim estabelecemos uma relação de distinção entre as representações do inferno em Dante e a *Capela dos Ossos* para mostrar como o aspecto de impureza, sujeira (da noção de que algo está fora do lugar) é fundamental para entendimento do que pode ser entendido como horror ou não.

No terceiro capítulo, irá abordar a forma monstruosa da criatura de *Necronom IV*, 1976 de Hans Ruedi Giger. Entendendo o monstro como um problema que foge de um sentido totalizante, justamente pelo seu caráter de incompreensibilidade, demonstra uma riqueza que permite explorá-lo e entender o que se torna horror ou não, em como esse aspecto é orientado pelo olhar e não na reprodução de temas. Ou seja, é aceitando aspectos contraditórios e até mesmo irracionais que se permite entendê-los. Na segunda parte, vamos utilizar o ensaio do crítico de arte Joris-Karl Huysmans (1848-1907) para mostrar como o monstro de horror depende do expectador. Atentando para o modo como isso dialoga com os paradigmas da cultura que engendra a monstruosidade, e nisso, seguiremos o argumento proposto por Huysmanns de que o monstro de horror moderno parte de um olhar específico, que irá coincidir com o argumento de Carroll de que o horror como conhecemos surge a partir da visão newtoniana da natureza, ou seja, da natureza regida por leis e pela concepção do sobrenatural como fuga ou torção destas leis. A partir dessas concepções, na última parte, vamos analisar a obra *Necronom IV* com maior profundidade, procurando explorar os aspectos perturbadores que ela invoca.

1: GIGER

1.2 INTRODUÇÃO:

Hans Ruedi Giger foi um dos artistas contemporâneos mais relacionados com a questão de horror, assim como é o criador de um dos monstros mais famosos das últimas décadas (SCOTT, 2018). Em quase toda a sua carreira, ele fez a escolha de se

comprometer e de materializar um aspecto da realidade que lhe perturbava. No modo de materializá-las ele escolheu um lado. Desse lado, vamos usar o termo *negativo*, não no aspecto de valor nem de opositivo, mas sim num sentido de outro lado, ou melhor, de um universo equivalente que é complementar. Algo fundamental do campo das imagens, aliás, quando Didi-Huberman usa da mariposa como uma forma de discorrer sobre o conceito de imagem, ele comenta em certo momento que, quando Henry Fox Talbot quis fixar em seus calótipos a imagem das asas das mariposas “sem saber bem (...) se era melhor vê-las em positivo ou negativo, em uma versão diurna ou uma visão noturna” (DIDI-HUBERMAN, 2007, p, 12). Assim, cabe usar da metáfora de Didi-Huberman, o aspecto negativo como esse elemento de que permite vacilar do belo para o que se estende em nossa tradição por ramos como o sinistro, o horrível, o noturno, dentre tantos outros (DIDI-HUBERMAN, 2007). Assim, negativo não tem sentido como algo menor ou de valor decrescente, mas esse campo, de certo modo, faz com que para entendê-lo, precisemos fazer como Talbot, mostrar a forma noturna e diurna, ou negativo e positivo, para entender aquele objeto, da imagem ou da asa de uma mariposa. Giger seria aquele que em todo o seu trabalho, e talvez em sua vida, soube e procurou fixar esse lado noturno da imagem.

Giger é o nome que geralmente aparece quando falamos de horror nas artes plásticas, não é por menos que Noel Carroll afirma Giger como um representante do horror artístico nas artes não narrativas, ao lado de Sibylle Rupert⁶ (1942-2011) e Francis Bacon (1909-1976)⁷. Nos anos 1980, seu nome aparece através da criação do monstro de *Alien: O 8º Passageiro*, cujo impacto o trouxe para fora da cultura de nicho, no qual já havia conquistado um forte reconhecimento. Seu estilo, apesar de não ser tão comumente

⁶ Artista próxima e contemporânea a Giger, nasceu em Berlim de 1942, plena Segunda Guerra Mundial. Também estudou desenho industrial e teve uma carreira mais tímida que H.R. Giger apesar de ser considerada mais violenta em seu estilo do que Giger. Atualmente existe pouco material sobre ela a disposição em meios digitais. Em um escrito por John Coulthart, ele comenta a respeito de que um provável motivo desse desaparecimento seria pelo fator de ser uma artista mulher e impactar um caráter sexualmente visceral e violento em suas obras, muito mais que colegas próximos como o próprio Giger, isso em uma época em que esse tipo de arte (já bastante marginalizado) era majoritariamente masculino, não só nos artistas como também no público. (COULTHART, 2011)

Disponível em: <<http://www.johncoulthart.com/feuilleton/2011/06/14/sibylle-ruppert-revisited/>> acessado em 22/07/2021

⁷ Noel Carroll fala que Sibylle Ruppert e H.R. Giger estariam por justamente distorcerem categorias como interno/externo e corpo/máquina. Mas não especifica o porquê de Francis Bacon estar na categoria, talvez pela representação da violência e a relação homem/animal em alguns trabalhos, porém essa classificação escapa quando se discute mais a fundo o processo do artista.

estudado no meio acadêmico, é entranhado em diversas ramificações da cultura popular⁸. Por exemplo, nas pesquisas das plataformas em que foi usado o nome H. R. Giger e Hans Ruedi Giger, ele aparece, mas como citação ou como referente à criatura da franquia de filmes *Alien*. Por outro lado, a morte de Giger fez com que aparecessem algumas produções, mas o fundamental para as línguas latinas, foi o trabalho do pesquisador doutor e crítico de arte Carlos Arenas Orient, por sua tese *El Mundo de H R Giger* (2005) e pelo livro derivado *H.R. Giger: Belleza en la oscuridad* (2008), que trouxe maior disponibilidade de material para as línguas latinas. Além disso, das fontes disponíveis, existem outros trabalhos de maior relevância, como o ensaio de Stanislav Grof, M.D. psiquiatra que desenvolveu pesquisas relacionadas ao LSD, *HR Giger and the Zeitgeist of the Twentieth Century* (2014) que trabalha a obra do Giger a partir das teorias de Jung e Lacan focando no trauma do nascimento, por fim, temos o ensaio sobre os biomechanoides feito por Horst Albert Glaser⁹, que acompanha a obra do artista desde 1976.

Sua influência se estende para além do âmbito cinematográfico e se expande para qualquer campo em que se possa pensar e que abarcam as obras do artista. Como Arenas (2004), (atualmente principal referência sobre a obra de Giger) pontua, esse feitiço de sua obra se manifesta não só pela referência presente em trabalhos inspirados no artista como na reprodução de pastiches variados.

Como aponta o galerista Carlo MC Cormick (2010), Giger foi um artista que de certo modo se manteve fiel a uma visão, a uma forma de ver; que se tornará constante em toda a sua carreira. Em parte, é essa persistência que o levou a desenvolver uma estética própria conhecida como biomecânica, nome e ideia criados pelo próprio Giger (GIGER, 2018; ARENAS, 2004). Essa recusa em abandonar-se e sua relação quase monotemática com o horror são aspectos fundamentais para sua escolha como artista, de forma exemplar para se pensar o horror nas artes visuais. Não apenas ele era capaz de materializar suas visões, como foi um ponto capaz de agregar relações com outros artistas como Ernst Fuchs (1930-2015), Sibylle Ruppert (1942-2011), Friedrich Kuhn (1926-1972), Walter Wegmüller (1937-2020) dentre outros que, em grande parte, estão relacionados ao gênero denominado arte fantástica, inicialmente entendido numa categoria ampla, que se estende

⁸ Em boa parte, ele é citado de forma indireta em outros temas, trabalhos propriamente sobre o artista não são tão comuns.

⁹ Horst Albert Glaser, foi professor de ciência literária geral e comparada na Universidade de Duisburg-Essen, na Alemanha.

por toda a história da arte dentro do que seria do campo do não abstrato, mas em um não-realismo (SCHURIAN, 2005). Mas é principalmente no contexto pós Segunda Guerra que se irá ter como principal expoente a Escola de Realismo Fantástico de Viena, com o qual Giger terá bastante proximidade principalmente pela influência de Ernst Fuchs (ARENAS, 2004b).

1.3 MEMÓRIAS DE ELETRICIDADE, CARBURETO E SEXO:

É fato comum que Giger, apesar de bastante versátil quanto às técnicas e materiais, era bastante persistente quanto ao tema em suas criações. (ARENAS, 2004; MC CORMICK, 2010). Carlos Arenas Orient, em sua tese *El Mundo de H.R. Giger* (2004), realiza uma fortuna crítica sobre a obra de Giger. e cria uma base bastante completa sobre os seus trabalhos.

Em termos biográficos, Hans Ruedi Giger, nasceu em 1940 em uma cidade do interior chamada Chur (Coira), conhecida como a cidade mais antiga da Suíça. De certo modo, seu estilo e a região de sua juventude apresentam certo contraste, mas nas narrativas autobiográficas em volumes como os da editora Taschen, esse detalhe se torna sempre relevante. Seu processo artístico, como aponta Arenas (2004), acaba por repetidamente remeter a certos aspectos de sua infância, em que o artista costuma lembrar nas autobiografias. Giger costumava falar que desde cedo tinha um gosto pelo sobrenatural e pelo mórbido, em seus textos autobiográficos, como por exemplo *www giger com* (1996) e *Giger por HR Giger* (1994), retorna a episódios como o trem fantasma que construiu quando criança e a imagem de uma múmia que o marcou nas visitas recorrentes que fazia ao Museu Rético¹⁰, por exemplo (Giger, 2018). Nesse conjunto, o que se sobressai é a persistência de três temas: o mecânico, a morte e o sexo.

¹⁰ Museu tradicional da cidade de Chur, na Suíça. Fundado em 1872.

Figura 1: H.R. Giger, Biomecanoide, 1976. Acrílico sobre papel. 100 × 70 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

A escolha da imagem se dá pela relação direta, essa pintura de 1976 sintetiza esses três pontos da obra de Giger. A figura feminina submetida a uma maquinaria moldada ao seu corpo é fundida a um mecanismo em seu ventre. Esse mecanismo é um outro ser dependente da complementariedade mecânica para existir, se prendendo à mulher por uma estrutura que parece abraçá-la e mantê-la em uma posição que remete a uma cena de *bondage*. O que parece, em um primeiro olhar, uma mulher sugando uma estrutura orgânica, passa em um segundo olhar a ser uma situação inversa, a forma estranha parece sugá-la, com algo semelhante entre um mosquito ou a um respirador de adução de ar

comprimido¹¹. Percebe-se que a criatura possui traços de uma orelha e o rosto é completamente substituído por esse mecanismo fundido a ele.

Em seu torso, nota-se o que vem a ser um ombro e um sistema ósseo, que dá a entender ser algum tipo de membro superior, que termina em um revestimento metálico que parece abraçar, ou penetrar, ao seu busto. A figura humana, submetida a uma condição de hospedeira de um ser, que remotamente lembra uma figura humanoide, nos faz pensar a quem se remete o título, ou melhor: quem é o ser retratado nesta imagem?

O ventre da mulher e da criatura parecem se fundir logo abaixo do maquinário, se, ao invés de ser uma relação parasita e hospedeiro for uma relação de codependência temos uma situação em que a figura feminina está espelhada a um duplo, talvez masculino, mas sem dúvida monstruoso. Se procurarmos olhar outras obras de Giger, poderíamos enxergar que a figura feminina e a masculina aparecem em maioria sobre o mesmo esquema.

Essas figuras irão variar, hora como vítimas torturadas ou hora como figuras de adoração, porém raramente saindo da função de um objeto de desejo e representação erótica. Por mais que Arenas suavize, ou procure negar o machismo presente na obra, comparando com outros artistas do contexto dos anos 70, esse aspecto não passa despercebido, por outro lado é interessante e expressivo que as imagens relacionadas à tortura estão em um contexto de horror em que o aspecto monstruoso é a masculinidade e com signos associados a este aspecto, como a guerra, por exemplo.¹² Se olharmos para a imagem novamente, retornando a observar o ventre da criatura, uma roda grande de bicicleta aparece no centro da dela, sem função aparente, diferente dos outros elementos, que parecem ter a função de sustentar a existência daquela criatura, porém essa roda não é algo de simples aleatoriedade.

Em seu trabalho, Giger se revisita intensamente e a persistência desses temas tem relação muito forte com sua influência do surrealismo. E a roda, a máquina e o sexo são elementos que retornam com frequência em sua produção. O tom constante destes temas possui marcações fortes em sua biografia, a relação entre máquina e erotismo costuma ser explicada pelo próprio artista ao rememorar sua infância. Uma base importante de seu repertório, para a qual sempre retorna ao comentar sobre suas obras:

¹¹ Máscara de segurança, com um bocal de rosca para conectar uma traqueia sanfonada, utilizado para ambientes em que a atmosfera seja tóxica ou ausente de oxigênio.

¹² Essa discussão é pertinente e precisa se estender em uma pesquisa a parte. Ela voltará posteriormente, mas sempre voltada a questão do horror, que é o foco dessa dissertação.

No jardim de infância católico, local em que estávamos sempre a rezar, quando nos portávamos mal punham-nos à frente de uma cabeça de Cristo, a escorrer sangue, e diziam-nos que era nossa culpa daquele sofrimento. Quando mais tarde Fritz Billeter me perguntou, uma vez, por que razão gostava tanto de ver sangue escorrer, compreendi subitamente a origem do relógio de sangue que havia executado. A culpa era da cabeça de Cristo no jardim de infância católico.(GIGER, 2018, p. 11)

A imagem que vai dar origem ao relógio de sangue vai aparecer em obras posteriores como *Reflexo*, de 1977, outros elementos veem e retornam. Nisso, pode-se reiterar que ele se revisita incessantemente, agregando novas camadas sobre essas imagens. Outro exemplo é o uso repetido de referências a trens (figuras 1), as figuras de bebês e outros que vão sendo associados e se mesclando conforme ele vai montando suas pinturas, processo que se potencializará com o uso do aerógrafo, que será discutido posteriormente.

Outros detalhes de sua infância merecem ser comentados, como, por exemplo, a prática artística que sempre fora incentivada por sua mãe, a despeito das intenções do pai de que continuasse o ofício na farmácia da família, na qual o pai era farmacêutico. O gosto pelo experimento e o interesse em construir coisas são reiterados em suas autobiografias, desde os brinquedos que fazia quando criança ao túnel dos horrores. Essa infância que costuma citar, sempre pintando e modelando devido à abertura que sua mãe deu e incentivou, é marcada pela presença do trem, que vai aparecer e reaparecer em seus trabalhos. Acerca da primeira memória relacionada ao trem ele relata a influência de um diretor de sua escola nos primeiros anos:

Ensinou-me a fazer moldagens e desenhos, a construir cenários, rios, etc. Montei toda a instalação dos meus comboios na sala de moldagens da escola, de modo que os alunos e alguns professores “faziam de ferroviários” e, por vezes, o recreio estendia-se por mais meia hora. (GIGER, 2018 p.11)

Depois, irá comentar a relação das “precoces imagens eróticas”¹³ e os trens dos

¹³ É complicado negar o caráter machista de Giger, mesmo que coberto de um discurso de se definir como admirador e de não ser de caráter explicitamente depreciativo, as representações femininas estão sempre como objeto vinculado a permissividade enquanto as figuras masculinas em um sentido de poder e agressividade, é bastante evidente o caráter opressor. É, de todo modo, um aspecto comum dentro da hegemonia das representações principalmente na cultura pop pelo menos até os anos 70, o que não deixa de ser problemático, como aponta Marinês Ribeiro dos Santos (2007). Em seu artigo, ela trabalha com o caso de Allen Jones (1937) mas o argumento da ambivalência do sentido, e em como esta resposta é problemática, também serve para discutir sobre a obra de Giger. Talvez pelo fato da figura do Alien (e o caráter subversivo do papel da protagonista) nublar esse aspecto nas visões gerais da obra de Giger, esse

horrores em sua infância. A forma em que narra a experiência dele com o trem fantasma torna marcante essa associação:

Na Quaderplatz em Chur em que, todos os anos, havia uma romaria, era sempre montado um túnel dos horrores, que me oferecia todas as vantagens para seduzir as mulheres. Quando era ainda miúdo de seis anos, já ajudava no que podia a construir este misterioso palácio e, quando começava a funcionar, já conhecia muito dos seus segredos. (GIGER, 2018, p.28)

A figura do trem irá voltar depois no túnel do horror que Giger, feito em sua casa, durante a infância, essa obsessão o seguiu em vários momentos, por vezes de forma indireta (Figura 1) como no quadro de 1976, no qual as rodas do trem se mesclam à figura feminina quase como uma fusão de associações referentes a suas “precoces imagens eróticas”, quanto por temáticas mais diretas como em *N.Y. City XXVIII: Cross opposite* (1981), sendo uma citação ao metrô de Nova York. Além disso, o metrô, ou seja, o trem, foi a escolha de seu projeto como trabalho para formação na Universidade de Artes de Zurique (GIGER, 2007). Esse tema persistiu em seus trabalhos, e em 1976 esteve presente no projeto do filme *Duna*, as máquinas de guerra dos Harkonnen, que depois será reaproveitado para a produção do trem fantasma do filme *Species* de 1995, que a aparição fora reduzida a 8 segundos de cena e não teve os créditos dados ao artista, decepcionado:

Giger insistiu na cena do trem para que ele aparecesse de alguma forma no filme (e ele teve que financiar quase em sua totalidade) como ele sentia que lhe daria vida e novas sensações ao filme. Depois desse pequeno desapontamento, Giger construiu um trem que ele instalou no jardim de sua casa com o qual retorna à sua imagem da juventude do trem fantasma. (ARENAS, 2004, p. 479, tradução nossa)¹⁴

É marcante essa associação, eletricidade, máquinas e sexo, como ele mesmo comenta das suas experiências com o trem fantasma:

Quando sinto no nariz o cheiro da eletricidade e carbureto, vem-me logo à lembrança esse túnel dos horrores. E surgem, nitidamente, essas precoces imagens eróticas. Após aquelas três semanas de sensualidade, e quando se voltava à vida normal, sentia sempre uma profunda tristeza. (GIGER, 2018, p.28)

detalhe acaba por não ser muito discutido. De todo modo é necessário esse tipo de discussão sobre a obra de Giger.

¹⁴ No original: Giger insistió en la escena del tren para que apareciese de algún modo en la película (y la tuvo que financiar casi en su práctica totalidad) ya que opinaba que le daría vida y nuevas sensaciones al film. Tras esta pequeña decepción Giger construyó un tren que instaló en el jardín de su casa y que retorna de nuevo a su imagen juvenil del tren fantasma. (ARENAS, 2004, p.479)

É interessante retornar a olhar aquela obra de 1976 (figura 1) e pensar como o aspecto erótico e mecânico, para Giger, estão profundamente mesclados um no outro¹⁵, são fundamentais para posteriormente, discorrer sobre o seu estilo denominado como Biomecânico. E, de todo modo, é possível se estender mais, e estabelecer relações entre a narrativa de sua infância e suas obras, mas isso seria um desvio de foco. De todo modo, essas informações podem ser lidas em português pelas edições da *Taschen*, além de outros estudos, com principal atenção à tese de Arenas (2004). O que nos cabe aqui é expressar a importância dele para se pensar gênero de Horror. Assim, as passagens da infância são um bom exemplo sobre como sua relação com a memória e a prática de sempre a revisitar possibilitam acompanhar o desenvolvimento de certos temas em sua obra.

Podemos indicar que o Horror, para Giger é um ponto que estava, desde sua infância, associado não só ao fascínio com o imaginário, como ao prazer da construção desses objetos, ao materializar suas visões ao mundo, junto com o interesse pela técnica. Quando comento que a roda no ventre da criatura na obra de 1976 (figura 1) não é ausente de significado, é porque ela partilha desta lógica interna com o conjunto da obra, que o aproxima do realismo fantástico. Giger cria um universo coerente em sua obra, partindo de suas inquietações e busca reproduzi-las de forma realista e figurativa como aponta o galerista Carlo McCormick (CORMICK, 2010), ou o pintor Ernst Fuchs (FUCHS, 2010). Para eles, seu caráter visionário lhe garantia uma visão de mundo única e a capacidade de expressar de forma bastante original os medos próprios das últimas décadas do século XX.

Não interessa aqui, justificar ou comprovar, se essas narrativas são construídas ou não pelo artista, mas apontar a importância que ele tem ao afirmar que, desde cedo, o macabro e o horror são aspectos fundamentais em sua identidade. Outros detalhes que porventura sejam interessantes serão comentados durante as análises de sua obra.

1.4 O HORROR ATÔMICO

¹⁵ Quando se casou em 1979 Giger produziu a série *Erothomechanics*. Em 1993 quando lhe perguntaram sobre o que significava essa série ele respondeu: "I did that when I was fresh married in 1979." (GIGER, 1993, p.15) Pode-se considerar que a mescla destes dois temas fora, para Giger, algo natural. Disponível em: < https://www.littlegiger.com/articles/files/NYPres_11_1993.pdf > Acessado em: 26/07/2021

Voltando à obra de 1976 (figura1), seu título não é aleatório, Biomecanoide é um conceito que Giger desenvolveu no decorrer de sua carreira e que marcará tanto como estilo quanto uma visão distópica fundamentada em um medo bastante característico do século XX. O medo da tecnologia e seus desdobramentos vistos durante a Segunda Guerra Mundial confirmou os receios que surgiram ao abrir dos olhos frente aos resultados da Primeira Guerra Mundial. O que havia de confiança na racionalidade humana se dissolve com as bombas atômicas que colocam um marco no fim da Segunda Guerra. A juventude surgida 15 anos depois do conflito vai marcar um ponto fundamental no imaginário ocidental com o auge dos movimentos de contracultura. O movimento hippie irá se opor ao modo de vida industrial e irá almejar um reencontro com natureza, se apropriando de tradições não ocidentais e ansiando uma re-ritualização da vida, antes de se ver apropriado pelo capitalismo, esse movimento se manifestava fortemente na negação das vias políticas tradicionais e o entendimento da arte como ferramenta política para além do discurso direto, sob a égide da ritualização da vida. O termo contracultura como associamos surge na década de 1950 com a geração *beat*; poetas, acadêmicos, marginais etc. negavam o *American Way of Life* mais além de uma associação dualista entre esquerda e direita. Era a negação de princípios que constituíam a imagem da civilização ocidental. (ROSZAK, 1972)

O estilo biomecanóide dificilmente pode ser visto desvinculado das inseguranças que se encontravam no caminho oposto das utopias contemporâneas aos anos 60, falamos de um futuro em que a máquina e a tecnologia transformam o ser humano em algo que ameaça a própria humanidade, como a forma monstruosa que parasita a figura humana na primeira imagem deste capítulo (figura 1).

Mas para desenvolver melhor esse conceito, cabe contextualizar alguns pontos pois, como discutimos anteriormente, Giger produz se revisitando incessantemente. Segundo o artista, foi nessa década, a partir de 1957-1958 que, ele perdeu o gosto pela vida. A dificuldade nos estudos e o fracasso nos exames lhe deixavam claro que seria como artista que ele conseguiria se desenvolver melhor, a despeito dos esforços de seu pai que entendia o trabalho artístico como “arte de miséria” (GIGER, 2018). Foi nesse período que começou a tocar saxofone e ter um interesse pelo jazz, a música passou a ser um lugar de escape em relação às demandas escolares e nos anos 1970 seria o gênero musical mais utilizado para produzir suas pinturas com o aerógrafo. Nesse ponto sua crise com seu pai aumentou, obrigando-o a reconhecer que o filho não serviria para seguir os

negócios da família. É nessa época que Giger abandonou o trem fantasma¹⁶, após ler as obras como *O fantasma da ópera* (1909) de Gastón Leroux (1868-1927) e os contos de Edgar Allan Poe (1809-1849), tornou-se mais crítico ao olhar o trem que construiu em sua infância e passa a usar o espaço como seu *quarto escuro* (nome que deu ao espaço, como um lugar de confraternização ambientado nos romances de horror que passou ler na época), se tornando a base de seus primeiros trabalhos. (ARENAS, 2004). Isso fez com que passasse a ser mais criticamente consciente de seu repertório e, além de aspectos comuns da adolescência, Giger teve aos 18 anos o início de sua profissão dentro da arquitetura e com o trabalho com peças religiosas, como Arenas sintetiza bem:

Entre 1958 e 1959 cursou no colégio Alpina em Davos o pré-bacharelado em desenho. Aos 18 anos de idade estagiou como desenhista não remunerado com o arquiteto Venatius Maissen e o empresário da construção Hans Stetter em Chur. Estes recebiam numerosos encargos de igrejas dos cantões de Graubunden, e Giger desenhava toda classe de elementos religiosos. (...). Aqui Giger começou de certo modo a desenvolver seu talento em desenho e uma certa disciplina com o mesmo. Trabalhou com eles por três anos até 1962 quando ingressaria na Escola de Artes e Ofícios de Zurich. Adquiriu assim muita prática na realização de esboços e elementos de construção. (ARENAS, 2004 p, 60, Tradução nossa.)¹⁷

Por mais que não fosse uma pessoa religiosa, em sua formação Giger teve bastante contato com a iconografia religiosa de sua região. Foi a partir dos anos 60 que sua produção começou a ter mais qualidade e estilo próprio e a construção de seu campo imagético passa a ser centrado no fantástico: “A iconografia do gótico, os monstros e os seres grotescos e as formas e figuras fantásticas; de forma definitiva.” (ARENAS, 2004, p. 60, tradução nossa)¹⁸. O que o tornou apto a contribuir nas ilustrações de capas de revistas *underground*.

Procurou-se definir até aqui uma base de elementos que constituem o trabalho de Giger: máquinas, sexo, o fantástico voltado ao horror, a iconografia religiosa e a

¹⁶ Primeiro trem fantasma construído por ele em sua casa em Chur na infância.

¹⁷ No original: Entre 1958 y 1959 cursó en el colegio Alpina en Davos el prebachelorato en dibujo. A los 18 años de edad empezó a trabajar realizando prácticas como delineante no retribuido con el arquitecto Venatius Maissen y el empresario de la construcción Hans Stetter en Chur. Estos recibían numerosos encargos de iglesias del cantón de Graubunden, y Giger dibujaba toda clase de elementos religiosos. También diseñaba forjas y graffiti. Aquí Giger empezó en cierto modo a desarrollar su talento para el dibujo y una cierta disciplina con el mismo. Trabajó con ellos tres años hasta 1962, cuando ingresaría en la Escuela de Artes y Oficios de Zurich. Adquiría así mucha práctica en la realización de bocetos y de elementos constructivos. (ARENAS, 2004 p, 60)

¹⁸ No original: “la iconografía de lo gótico, los monstruos y los seres grotescos y las formas y figuras fantásticas en definitiva.” (ARENAS, 2004 p, 60)

arquitetura. Esses elementos, que constituem no artista o tema predominante em suas imagens, o acompanham em seu trabalho até o fim de sua carreira.

Em sua formação intelectual, Giger se especializou em design de interiores na Universidade de Artes de Zurique (GIGER, 2007). Os quatro anos de sua formação lhe forneceram a inserção do mundo da arte mais convencional e ajudaram com repertório estético. Por mais que sua formação fosse direcionada para formas belas, para os ambientes voltados ao conforto e do bem-estar, Giger se orientou no sentido “do angustioso, do macabro e dos aspectos mais sórdidos da vida” (ARENAS, 2004, p. 62).

O que o conservará da academia, se concentra no repertório e na técnica, mas sua carreira se desenvolve a partir dos contatos que ele fará no meio *underground*, e é por meio de seus trabalhos em revistas, posters e capas de álbuns de bandas de rock que ele irá conhecer o colecionador de arte Carl Laszlo, que estava particularmente interessado na cena artística americana e na arte relacionada a experimentos com drogas.¹⁹ É nessa época que terá suas primeiras publicações, com a *Crianças Atômicas*: “Em, 1959, revistas clandestinas como ‘Clou’, ‘Hotcha’ ou o periódico escolar do cantão de Chur imprimiram as minhas Crianças Atômicas” (GIGER, 2006, p.16). Essas crianças atômicas, publicadas por ele em 1959 já indiciam o que viria a ser o que ele definiria, mais tarde, como biomecanóide.

A série *Wir Atomkinder (Nós, Crianças Atômicas)* precede os primeiros biomecanóides, e se apresentam em um poema escrito por Giger sobre elas em 1963. Este poema é a apresentação dos filhos aos seus genitores, os responsáveis por um holocausto nuclear. A ameaça velada das criaturas é evidente, ao se posicionarem “Nós, crianças atômicas, não queremos moralizar/ nem culpar ninguém;/ nós só queremos/ que você se acostume com a gente/ e aprenda a nos amar.” Para depois, na outra estrofe, jogar as cartas na mesa e dizer aos pais: “Só que não podemos garantir nada/ pois assim que nos tornemos maioria/ vocês serão os anormais/ e talvez sofram com isso” (Giger, 1963, s/p, tradução nossa). O biomecanoide parasita no quadro de 1976 (figura 1) seria um descendente destes seres, sob a influência de algo que é próprio do século XX: a noção do material genético e o medo nuclear que irá tomar conta do imaginário nos anos 1950/60 e 1970. Como o próprio Giger comenta:

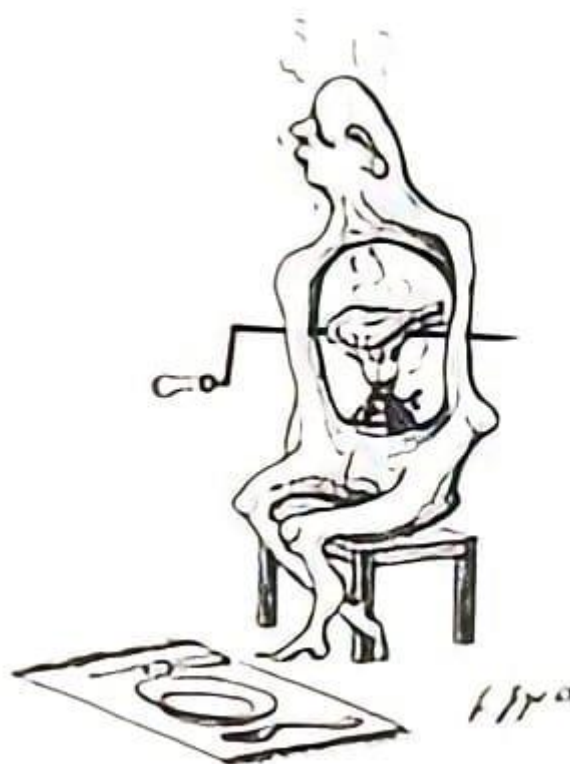
Numa época em que a clássica frase dos surrealistas “belo como o encontro de um guarda-chuva com uma máquina de costura sobre uma mesa de autópsia” se pode tornar realidade e é absolutamente exequível por meio de uma bomba

¹⁹ Informação disponível em < https://de.wikipedia.org/wiki/Carl_Laszlo> Acessado em 30/4/2021

atômica, os chamados biomecanoides conhecem um tempo de prosperidade. (GIGER, 2018. p. 50)

São criaturas reduzidas, mas não são máquinas ainda, essas crianças atômicas são publicadas nas revistas como figuras grotescas e caricatas da própria condição humana. São seres incompletos e geralmente ocas, magras e incapacitadas (figura 3), se trucidando em situações ridículas (figura 3) tal como uma paródia da peça de bonecos popular *Punch and Judy*.²⁰

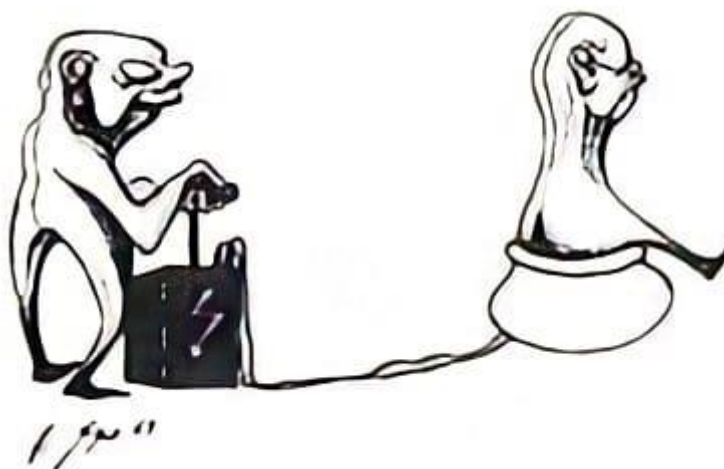
Figura 2: H.R. Giger. Wir Atomkinder. 1963 Nanquim sobre papel. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

²⁰ Figura que, aliás, costuma aparecer em outras pinturas posteriores de Giger, como por exemplo, A. Crowley (The Beast 666) de 1975 ou segurando um projétil em Passage Temple (Life) de 1974.

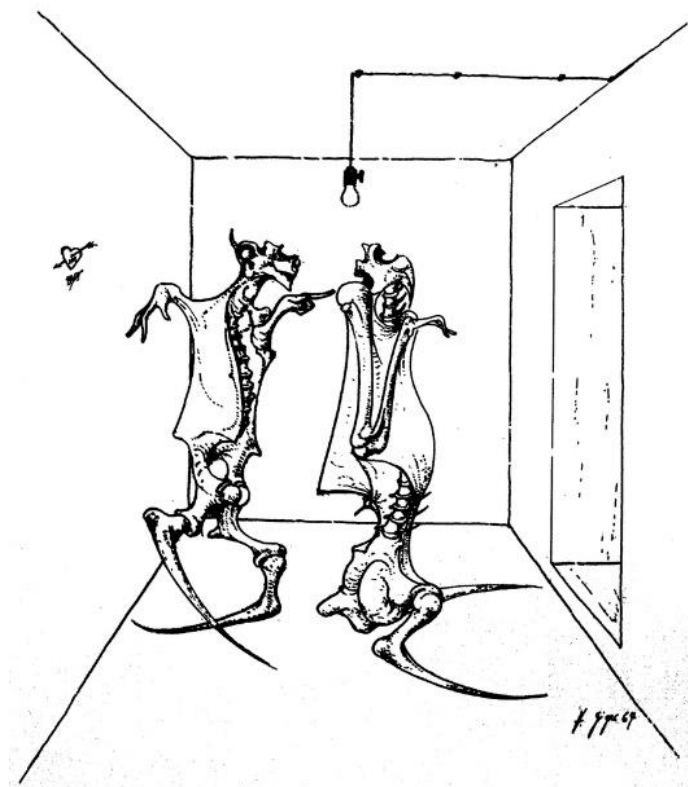
Figura 3: H.R. Giger. Wir Atomkinder. 1963 Nanquim sobre papel. 19.5x14 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Essas criaturas começam em um tom de humor, para depois se tornarem mais estranhas, com os traços humanoides reduzidos, surgem seres magros compostos de ossadas desfiguradas. (figura 4) Continuam sob a alcunha de *Crianças Atômicas*, mas se tornam mais distantes de suas predecessoras, porém se exibem impunemente como monstros em seu ambiente natural, como dito no poema, são maioria agora e estão à vontade.

Figura 4:H.R. Giger. Wir Atomkinder. 1964 Nanquim sobre papel. 23x18.5 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Essas crianças atômicas não são exóticas para as outras criaturas feitas por Giger, elas não se perturbam com a própria monstruosidade, não estão cientes disso ou são próprias ao seu mundo, como recado de um futuro perturbador. Outra ilustração, um ano depois, explicita esse caráter presente nas *Crianças Atômicas*, ela se chama explicitamente *Os Exibicionistas* (1965) (figura 5) em que o prazer está em atormentar com a própria imagem, neste caso, como as chagas pelo pecado de seus genitores.

A imagem (figura 5) faz parte da série, *Feast for the Psychiatrist* (1965) em que Giger produz uma série de desenhos baseados em seus sonhos que se relaciona com os dois últimos versos do poema *Nós as Crianças Atômicas* (1963).²¹

²¹ “Só que não podemos garantir nada/ pois assim que nos tornemos maioria/ vocês serão os anormais/ e talvez sofram com isso” (GIGER, 1963, s/p, tradução nossa).

Figura 5: H.R. Giger, Die Exhibitionisten 1965. Serigrafia. 30 x 21 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

O ato exibicionista é condizente com o caráter próprio da monstruosidade, como Jeffrey Jerome Cohen discute, o monstro (no caso, as criaturas exibicionistas) é algo que existe pela exposição de seu corpo, é a revelação de uma estrutura simbólica pelo seu deslocamento (COHEN, 2000). Seu corpo é a representação de algo que não pode ser manifestado. Considerando que monstro sempre existe em detrimento de uma regra, de um tabu e da sua quebra, então é a forma materializada de um problema, em um mecanismo oculto. Como um sintoma o monstro aparece como manifestação irracional de um conflito que não pode ser exposto tal como é e entendido em uma relação direta entre signo e significado. (COHEN, 2000).

Na ilustração *Os Exibicionistas* (figura 5) a dissonância se manifesta nos corpos revelados no vazio das sombras destes sobretudos, no qual reside essa estranheza

particular. Essas figuras assediadoras não se escondem como os monstros clássicos, cientes de sua própria monstruosidade e minoria, pois estão em maioria. Não precisam mais se ocultar, livres como as *Crianças Atômicas*, e o que eles expõem é uma nova realidade em que a normalidade é o dilaceramento. Os couros pendurados pelos ganchos sugerem o conteúdo ausente, o que o couro exposto mostra é a ideia latente do suplício; e como estes seres exibicionistas portam-se indicia, talvez, o sentido de guardiões, mas muito possivelmente são portadores da efígie dessa ideia censurada.

Pode-se cair no vazio que aquelas criaturas revelam, são ocas e infindas e os segredos pervertidos são o horror de uma condição indescritível. Indo em um caminho próximo, René Magritte²² se utilizou muito de uma estratégia própria em uma indumentária parecida, o homem comum encarnado nas figuras de sobretudo e chapéu age como agente de não identidade, “O chapéu-coco, por outro lado, não apresenta nenhuma surpresa. Isto é um adereço que não é original. O Homem com chapéu-coco é apenas o homem de classe média em sua anonimidade. E eu uso isto. Não estou ansioso para me singularizar” (MAGRITTE, 1966, p. 117, tradução nossa)²³. Essa figura que não representa, por isso pode tornar-se o que o espectador deseja: é a encarnação do agente do governo, das personas misteriosas dos filmes *noirs* e, por fim, dos perturbadores *Homens de Preto*²⁴; mas por mais que ambos os elementos sejam aproximados, é como afirma Cohen²⁵, “os monstros devem ser analisados no interior da intrincada matriz das relações que o geram”²⁶ (COHEN, 2000, p. 28) pois são resultados de um recurso discursivo sintomático que impede uma associação direta, não podendo ser recortado em

²² Não no sentido do horror, mas do uso da estranheza, do mistério como forma de atração.

²³ No original: “the bowler, on the other hand, poses no surprise. It is a headdress that is not original. The man with bowler is just middle class man in his anonymity. And I wear it. I am not eager to singularize myself.” (MAGRITTE, p. 117, 1966).

²⁴ Lenda urbana da cultura Pop, vinda dos Estados Unidos, seriam estes seres que apareciam para testemunhas de acontecimentos sobrenaturais, buscando acobertar os fenômenos. Geralmente são descritos como seres lacônicos, sem expressão e nem traços marcantes. Sempre aparecem usando uma indumentária formal, como algo imitando um ser humano “comum”. (ROJCEWICZ, 1987) Essas criaturas irão inspirar depois figuras como o agente Smith de *Matrix* (1998), os alienígenas de *Dark City* (1998), o criptídeo *Slenderman* dentre outros exemplos.

²⁵ Não se pode dizer que as figuras de Magritte sejam monstros, neste caso, mas elas estão profundamente imbricadas na cultura popular que acabam funcionando como tal, por exemplo, no filme *Dark City* (1998) ou em um dos fantasmas da série *The Haunting of Hill House* (2018). Dialogam assim num todo que derivará em criaturas como os M.I.B. e o *Slenderman*.

²⁶ É possível traçar, por exemplo, relações destas criaturas com algumas aparições do diabo. Ambos parecem operar no mesmo campo. Para se aprofundar, sugere-se a leitura do ensaio: *The "Men in Black" Experience and Tradition: Analogues with the Traditional Devil Hypothesis*, do professor folclorista Peter M. Rojcewicz, publicado em 1987.

suas partes e dado significado a elas. Aquilo que aparece como resultado de determinada crise pode retornar em outro contexto revelando uma estrutura diferente.²⁷

Figura 6:René Magritte. *The Meaning of The Night*. 1927. Óleo sobre tela. 138.4 × 105.4 cm. The Menil Collection, Nova York.



Fonte: <https://www.wikiart.org/pt/rene-magritte/the-meaning-of-night-1927>

Assim, há uma diferença crucial entre, por exemplo, *The Meaning of The Night* (1927) de René Magritte (figura 6) e *The Exibicionists* (1965) (figura 5) de Giger. Para René Magritte eles possibilitam a construção de um enigma pela não significação, pela não identidade. (MAGRITTE, 2016; 1966). Eles são esfinges, carregam um enigma que está para ser vencido pela astúcia e inteligência. Diferente dos exibicionistas de Giger, que também carregam um segredo, mas sua revelação nos ameaça, existe o horror da revelação de um mistério que não deveria ser revelado. Os homens no quadro de Magritte são diferentes dos exibicionistas, seus casacos estão fechados, eles nos fascinam pelo que eles escondem de nós, queremos entender o mistério decorrente daquela situação singular,

²⁷ No ensaio, Cohen usa o exemplo do vampiro, que sobrevive em tempos e contextos culturais diferentes, mas sempre relacionado a um campo de conflitos e desejos inerentes àquela época.

na qual parecem estar relacionados com aquela forma no canto direito; procuramos pistas, vemos que suas sombras estão ligadas àquele objeto, em suma, eles nos seduzem pelo velamento. Já os de Giger, são pornográficos, são exibicionistas em que a perversão consiste em expor este segredo que deveria ser recalcado: aquilo que o indício são as peles penduradas naquele lugar. Essas peles penduradas não são tão distantes dos ossos em que se reduzem as criaturas sardônicas que ilustram o poema *Nós as Crianças Atômicas*: o medo do resultado de uma violência destemperada, os monstros que essa violência pode causar e, por fim, como dizem os exibicionistas de Giger e as suas crianças atômicas na reação agressiva e rancorosa de um filho violentado, o que isso pode reverter a nós, os responsáveis. “Só que não podemos garantir nada/ pois assim que nos tornemos maioria/ vocês serão os anormais/ e talvez sofram com isso” (GIGER, 1966 s/p, tradução nossa)²⁸

Nisso, voltando às criaturas de 1964 (figura 4) e pensando-as com o que fora discutido sobre *Os Exibicionistas*, fica a questão, o que essas criaturas mostram? Revelam aquilo que fora descarnado daquelas peles, já aquelas criaturas de ossos retorcidos se expõem e mesmo assim são difíceis de descrever. O detalhe é que Giger possuía uma influência muito forte de Hans Bellmer (ARENAS, 2004) e o fato de ambos terem sido formados em design industrial, porém em épocas diferentes, pode ser significativa. Giger vai desconstruindo ao seu modo a figura do ser humano, mas ele segue os passos de Bellmer ao reduzir a forma humana ao esqueleto, aos ossos (figura 7).

²⁸ No original: Nur für euch können wir nichts garantieren,/ denn sobald wir in der Übermacht sind,/ werdet ihr als abnormal gelten/ und vielleicht darunter zu leiden haben. (GIGER, 1966 s/p, tradução nossa)

Figura 7: Hans Bellmer. *Femme au squelette*. Caneta e guache branco sobre papel.
1958–1959. 21x16.5 cm. s/l.



Fonte: <http://www.artnet.com/artists/hans-bellmer/femme-au-squelette-T7RKjXVgyLXYgW4Ok1JO4Q2>

Porém Bellmer, dentre outros aspectos, realizara este processo em resposta confrontando o ideal estético nazista, reduzindo a figura humana aos ossos, ao mecanismo mínimo articulável da forma humana quase como se submetido à uma radiografia (MORAES, 2017). Dessas formas de Bellmer, Giger irá reproduzir as estruturas funcionais mínimas, no futuro isso se observará em quadros como *Paisagem Biomecanoide* de 1976, mas nos primeiros anos da década de 60 ele irá se manifestar em desenhos como o da figura 5, mas ali o horror subverte o desejo. A diferença está na forma que o funesto se manifesta, em Bellmer o objeto provocante se projeta em confronto ao ideal nazista:

Ao obscurantismo e à violência do nazismo, Bellmer opõe o espetáculo escandaloso da menina desarticulada, com seu corpo dócil a todas as transformações, dotando de uma liberdade sem limites. Na sua suntuosa inutilidade, a boneca encarna, por excelência, o objeto de desejo. (MORAES, 2017, p.135)

Nas imagens das crianças atômicas, isso não se reproduz, seria aliás bastante impróprio jogar a interpretação sobre os desenhos de Bellmer em Giger, mas ambos partem de princípios semelhantes: reduzir ao osso a figura humana, ao seu princípio mecânico, possibilitar decompor ao mínimo de resquício. Mas se separam quanto aos fins que buscam alcançar.

Neste ponto cabe retornar à trajetória de Giger para entender o que está em jogo na imagem das crianças atômicas. Elas não dialogam com o contexto anterior a elas, mas o artista se utiliza das referências desse período como fruto de uma geração posterior aos horrores da Segunda Guerra. O que une Bellmer a Giger é o ponto em que ambos se separam. Giger não está confrontando o ideal fascista da Europa da primeira metade século XX, mas olha para este pesadelo como se olha para um fantasma ou para um sinal de mau agouro, que nos assombra como maldição capaz de enevoar o futuro.

1.5 CONTRACULTURA

Voltando para a sua trajetória, a partir da segunda metade dos anos 1960, ele irá ter acesso por meio de Carl Lazlo a um repertório menos tradicional, tomando conhecimento de artistas mais contemporâneos, Giger comenta que foi com ele que teve acesso nomes como Richard Oelze (1900-1980)²⁹, Armand Pierre Fernandez (1928-2005)³⁰ e Sonnenstern³¹(1892-1982), mas para Giger, o destino que Laszlo enxergava era algo bem diferente: “Respondendo minha questão sobre onde eu me encaixaria melhor, ele disse: criador de filmes ou esculturas de cemitérios para americanos ricos.” (GIGER, 2007, p. 9, tradução nossa)³². Durante os anos 1960 e 1970 consegue notoriedade nas galerias, com sua primeira exposição em 1966 na Galeria Beno em Zurique, mesmo ano que obtém seu diploma de Arquitetura de Interiores e Design Industrial. Com o tempo,

²⁹ Richard Oelze foi um pintor surrealista que teve bastante impacto na década de 1930, suas pinturas enigmáticas tendem a criar paisagens oníricas próprias através do uso do *frottage*. Sua figura fora um tanto enigmática por seu caráter solitário, foi estudante da Bauhaus e teve uma relação breve com os surrealistas durante sua estada em Paris na década de 30. Além disso, destruiu parte considerável de sua obra. (SCHURIAN, 2005) Suas pinturas criam paisagens de formas vivas, mas que inspiram uma forte sensação de catástrofe, sua pintura mais conhecida é *A Expectativa* de 1936 em que um grupo de pessoas parecem esperar por algo vindo dos céus nublados e escuros, muito se associou a uma captação quase profética da segunda guerra (SCHURIAN, 2005).

³⁰ Armand Pierre Fernandez foi um artista francês com forte influência do movimento dadaísta, sendo um dos fundadores do *Nouveau Realism*. Armand Pierre nos anos 60 começou a produzir obras que se utilizavam de objetos comuns acumulados em padrões, como por exemplo na obra *Home Sweet Home* (1959) no qual um conjunto de máscaras de gás são expostas em série. Esse uso, criando formas e padrões com a repetição de objetos é semelhante com algumas obras de Giger como as famosas paisagens com bebês ou o quadro *Landscape XX* (1973), além disso, a forma como Armand Pierre dá formas orgânicas às esculturas feitas de objetos industriais parecem ter atraído muito o olhar de Giger.

³¹ Schröder-Sonnenstern é um dos que parece ter maior influência no trabalho de Giger, a estrutura das composições de obras como *The Spell* (1973) de Giger é um exemplo como o jogo de sincronia e alocação dos personagens é feita. Além disso, a distorção das figuras em formas monstruosas em contraposição com elementos eróticos, obras como *Puppet Dance* de Schröder-Sonnenstern (1958) apresentam elementos que transitam entre o erótico e o pesadelo dando um aspecto macabro, muito semelhante aos trabalhos de Giger.

³² No original: “Answering my question as to what I was best suited for, he said: creator of films or graveyard sculptures for rich Americans.” (GIGER, 2007. p.9)

vai ganhando espaços nas galerias da Suíça e no início dos anos 1970 a publicação do livro sobre o artista *ARH+* (1971), por exemplo, é noticiada o associando fortemente à temática de horror, a imprensa na época da publicação de *AHR+* o associara a termos como surrealismo vampírico, ou começavam com títulos como “Sem ar para respirar” e “A atmosfera de horror”. (ARENAS, 2004) É no início dos anos 1970 que Giger alcançara seu prestígio na Suíça, como figura relacionada ao horror e ao underground pela sua presença no rock, teatro e em movimentos de contracultura. (ARENAS, 2004)

Mas é em 1977 que se torna significativamente consagrado, com a exposição individual no hall do Museu de Arte de Zurich (ARENAS, 2004). É neste ano que consegue publicar seu primeiro livro de grande formato e que fora traduzido ao inglês e francês, *H.R. Giger's Necronomicon* (1977). Este livro que irá parar nas mãos do roteirista do filme *Alien* (1978) Dan O'Bannon (1946-2009), assim como lhe abriu as portas para exposições nos Estados Unidos.

De todo modo, vale ressaltar que H.R. Giger não esteve distante da cena de contracultura de seu país. Como aponta Arenas, o diploma da Escola de Artes e Ofícios não foi algo fundamental em sua carreira, o que lhe garantiu um espaço foram os laços que estabeleceu ao passar por diferentes revistas oferecendo seus desenhos, como já mencionado, essa rede de contatos foi a garantia de numerosas comissões, esse processo foi o mais significativo ao introduzi-lo no mundo da arte e não seu diploma como decorador de interiores. (ARENAS, 2004)

Giger atuou como artista em diversos campos, indo do desenho, pintura para a criação de projetos a escultura, ourivesaria, etc. Essas características lhe abriram portas para atuar em vários campos, tendo contatos em várias áreas. Sua rede de contatos se expandiu mais significativamente após sua formação, então no final dos anos 1960 que passou a se definir melhor na cena cultural da Suíça. Sua estada em Zurique durante e após sua formação foi fundamental. Estar em Zurique era se ver em uma cidade conhecida pela sua influência na contracultura, em um país conhecido como ponto neutro que permitiu acolher diversas figuras de referência intelectual e principalmente de vanguarda.

Não por menos, Zurique é o berço do movimento Dadaísta, em 1916, quando o poeta romeno Tristan Tzara, os escritores alemães, H. Ball e R. Huelsenbeck, e o pintor-escultor H. Arp fundam o Cabaret Voltaire. (ARGAN, 1992 p. 355). Meio século depois, mas dentro do contexto dos movimentos de contracultura dos anos 60, Zurique se mantinha como espaço para grupos de vanguarda. (FINNAN, 2003) É nesse ambiente

Giger passa a ter contato com os movimentos de contracultura, no qual busca por outras formas de ser e ver a realidade, proporcionando a aceitação sem a criação de tabus e a associação com espaços outsiders. Não cabe aqui discorrer sobre o movimento de contracultura e sua complexidade, porém, cabe salientar um dos aspectos fundamentais: abriu o fundamento para uma possibilidade de uma cultura alternativa, que se colocava como contraponto ao *establishment* não só ao modo de ser americano, mas às estruturas que constituem aspectos que simbolizam o mundo ocidental contemporâneo, não se limitando à crítica sobre a racionalidade ou ao materialismo tecnicista como procurando alternativas em sua prática. (ROSZAK, 1972).

A presença forte dos movimentos estudantis potencializou ainda mais o caráter político do período. Junto com movimentos da revolução global de 1968, na Suíça houve a demanda por espaços juvenis autônomos, que ficou conhecida como *Globuskrawall*³³, que serviu como estopim para uma onda de revoltas estudantis naquele ano. Contudo, como descreve Finnan (2003), isso advém de uma pressão mais antiga, o clima político destas décadas contrastava com a visão de uma Suíça conservadora, que seria em uma visão dominante:

A primeira demonstração juvenil de mudança pós-guerra a desafiar as convenções suíças datam de 1958/1959. O choque causado por estes protestos juvenis levou à criação de uma comissão da juventude para examinar as questões da juventude na Suíça, na esperança de que o estabelecimento de tal estrutura democrática neutralizasse qualquer dissidência futura antes que ela se expressasse em protesto público. Não obstante, desde 1958 a população jovem tem tomado as ruas em grande proporção quase toda a década com o viés de confrontar o público suíço com suas demandas. (FINNAN, 2003 p, 260, tradução nossa)³⁴

Ao seu modo, Giger não esteve fora desse ambiente, pelo contrário, seus trabalhos possuem carga política focada na perspectiva antiguerra, como exemplificado nas crianças atômicas. Além disso, era esse contexto que permitiu que seus trabalhos fossem expostos em algumas galerias e certas exposições de pouco alcance. Nessa época, foram expostos trabalhos como *Voice of America* (1966) e o famoso *Birth Machine* (Figuras 8

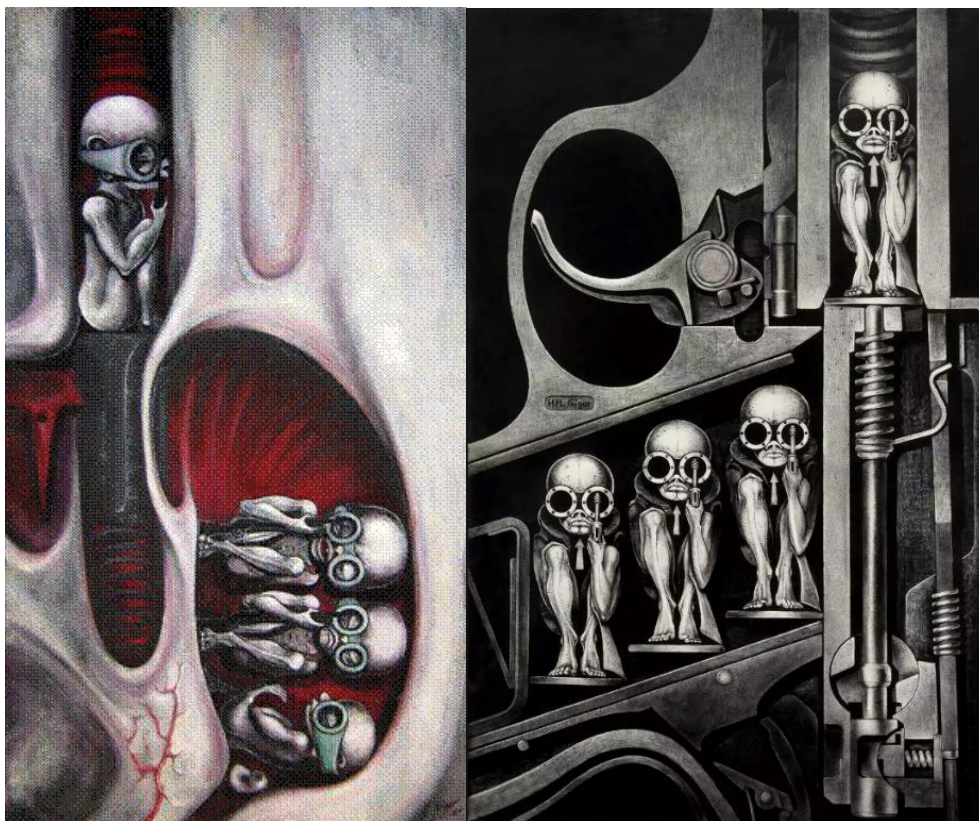
³³ Episódio em que movimentos estudantis e a juventude de Zurich entraram em confronto com a polícia como resistência pela manutenção de um centro juvenil autônomo. Esse movimento faz parte do conjunto de manifestações no contexto de Maio de 68.

³⁴ The first postwar youth demonstrations to challenge Swiss conventions date back to 1958/59. The shock caused by these youth protests led to the setting up of a youth commission to examine youth issues in Switzerland in the hope that the establishment of such a democratic structure would neutralise any future dissent before it expressed itself in public protest. Nonetheless, since 1958 young people have taken to the streets in huge numbers almost every decade to confront the Swiss public with their demands. (FINNAN, 2003 p, 260)

e 9) e a série *Shaft*. A segunda obra *Birth Machine* foi, por exemplo, exposta em coletiva com 21 artistas na Galeria *Stummer & Hubschmied* em 1968 em tributo a Che Guevara (ARENAS, 2004).

Figura 8, esquerda: H.R. Giger. *Birth Machine*. 1964. Óleo sobre papel sobre madeira. 115x65 cm. HR Giger Museum. Gruyères.

Figura 9:: H.R. Giger. *Birth Machine*. 1967. Nanquim sobre papel em madeira. 170x110 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Essa obra, considerada emblemática do trabalho de Giger (GIGER, 2018, 2006) exibe fetos sendo disparados do útero como se fossem balas de um revólver. Na primeira imagem, é uma das primeiras versões dessa ideia, se percebe que se trata de um tipo de arma pela mola e o suporte. Depois, Giger revisita a ideia, mas diminui a parte orgânica, a estrutura que domina é o maquinário frio da máquina e os bebês-bala são a parte orgânica submetida ao mecanismo. É uma máquina bélica disparando bebês armados para a guerra:

Nesta obra, se observa a alça de uma pistola Walter representada em grande escala, mostrando o mecanismo interior tal como em uma radiografia, com detalhes minuciosos nos componentes mecânicos da arma (gatilho, carregador, início do canhão), provando o profundo conhecimento do artista com estes objetos, que ele mesmo colecionava. No seu interior, as balas, que estão no carregador são substituídas por uns homenzinhos, os bebês-bala, com

aparência infantil, que vão armadas com rifles, dispostos a guerrear e nada mais ao sair ao mundo. É, pois, a metáfora de um útero, que procria destruição e representa o nascimento como algo negativo. (ARENAS, 2004, p. 534, tradução nossa)³⁵

A metáfora do útero vai se tornando cada vez mais mecanizada, o metabolismo que submete os bebês-bala vai se distanciando da forma orgânica (figura 8) para a mecânica (figura 9), neste último, os bebês perdem mais a individualidade, não há diferença nas expressões e os óculos possuem lentes tão negras quanto o fundo vazio da imagem. É uma metáfora clara que se coloca lado a lado da postura antiguerra dos movimentos políticos do período. Porém adotando um aspecto muito mais pessimista, do que utópico, como parte de seus contemporâneos no movimento hippie. Por exemplo, o próprio sinônimo ao adjetivo dessa geração *Flower-child* faz com que entendêssemos os *Baby-bullet's* como antagonistas, seguindo a metáfora do *Birth-Machine* de Giger.

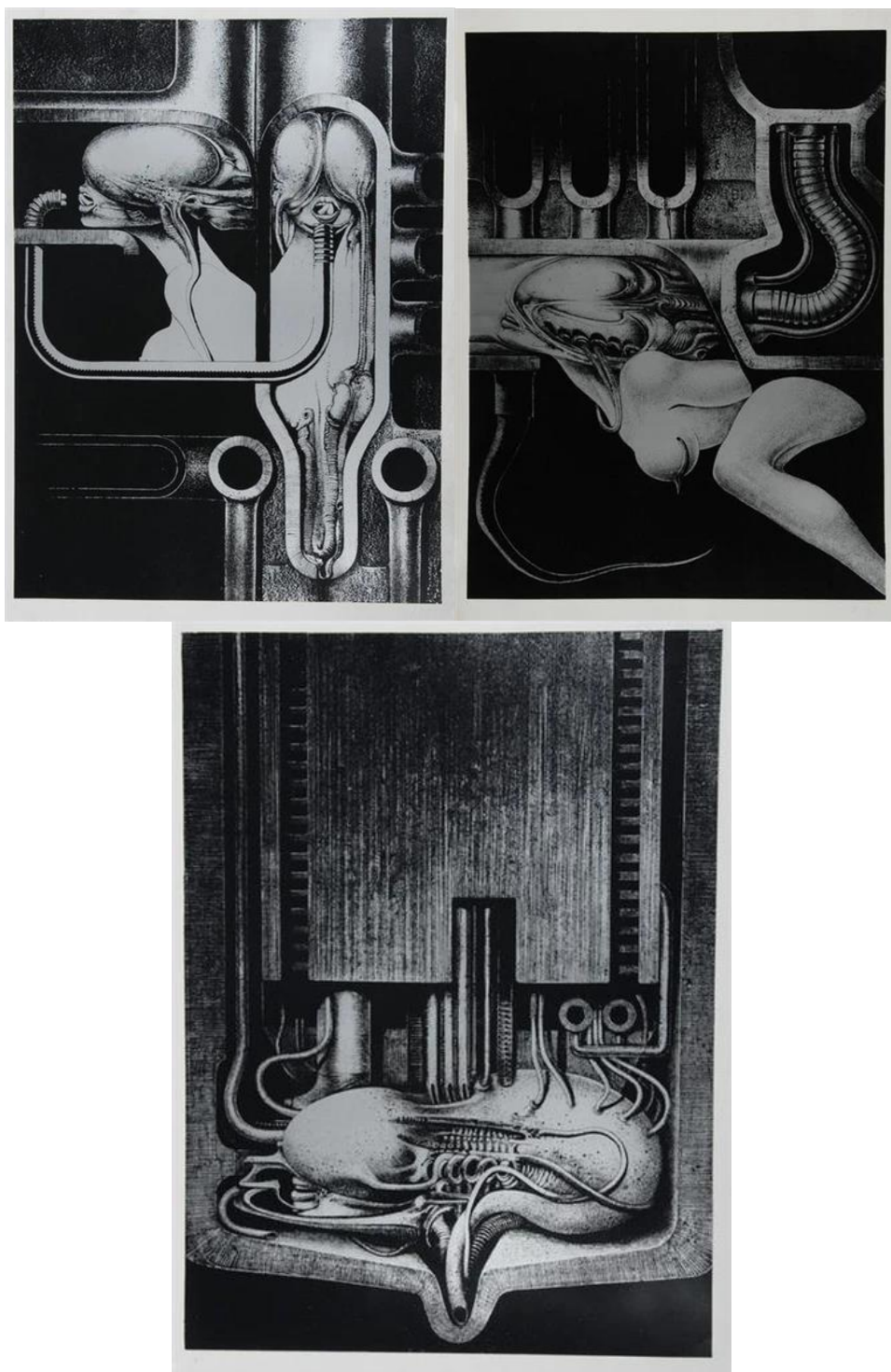
Em 1968 Giger publicou uma série de serigrafias chamadas *Biomecanoids*. Trata-se de 8 imagens em que o esquema é semelhante ao *Birth-Machine* de 1967, são estruturas metálicas cortadas de modo a mostrar seu interior, mas diferente desta última, não são reproduções de um mecanismo real como o revólver de *Birth-Machine* mas o projeto de mecanismos feitos para um propósito bem mais singular.

³⁵ No original: En esta obra, se observa la empuñadura de una pistola Walter representada a gran escala, mostrando el mecanismo interior, a modo de radiografía, con unos minuciosos detalles en los componentes mecánicos del arma (gatillo, cargador, inicio del cañón) prueba del profundo conocimiento del artista de estos objetos, que él mismo coleccionaba. En el interior, las balas, que lleva el cargador han sido sustituidas por unos hombrecillos, los niños-bala, con apariencia infantil, que van armados con rifles, dispuestos a guerrear nada más salir al mundo. Es pues la metáfora de un útero, que procrea destrucción y representa el nacimiento como algo negativo. (ARENAS, 2004, p. 534)

Figura 10, esquerda: H.R. Giger, Biomecanoid, 1968. Silk screen preto sobre placa de prata. 110x80 cm. HR Giger Museum. Gruyères.

Figura 11, centro: H.R. Giger, Biomecanoid, 1968. Silk screen preto sobre placa de prata. 110x80 cm. HR Giger Museum. Gruyères.

Figura 12, abaixo: H.R. Giger, Biomecanoid, 1968. Silk screen preto sobre placa de prata. 110x80 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Tratam-se de máquinas de sustentação à vida, como na figura *Biomecanoide* de 1976 (figura 1), ou talvez máquinas que transformam corpos humanos em outra coisa:

Gradualmente, estes mutantes começam a se fundir com o ambiente. Seus torsos tomam o contorno de um cilindro de motor, seus lábios sugam avidamente válvulas em formato fálico, em suas costas carregam dispositivos mecânicos soldados e fundidos aos vasos sanguíneos e ao conjunto de nervos da espinha dorsal. Giger chama estes construtos de Biomechanoids. (GLASER, 2012 s/p, tradução nossa)³⁶

Na primeira imagem, (figura 10) vemos um sistema de tubos representado de frente e de perfil no qual uma figura humanoide feminina reduzida à um torso e uma cabeça cega que suga um cano, essa forma parece derreter para ater-se ao mecanismo, se desfazendo em algo que termina em tripas expostas. Na segunda imagem, a forma humana está de perfil (figura 11) e se percebe um mecanismo na parte direita, uma tubulação que depois se prende à cabeça da personagem parece remeter a um falo. É difícil definir o que é biológico e o que é mecânico neste ponto, mas é possível ver a relação entre masculino/máquina e o corpo submetido como signo feminino.

Como discutido no início do capítulo, a relação entre sexualidade e maquinário que Giger associa a imagens da infância se mescla aqui ao sentido negativo da associação da máquina com o aspecto antinatureza, ao militarismo e ao sistema capitalista: máquina, sexo e violência que culmina em reprodução em série e a perda da humanidade. Nas outras imagens da série vemos outras posições e o mecanismo vazio, a máquina tanto se funde ao corpo como o transforma em uma matéria prima. Em uma dessas imagens, (figura 12) o processo está finalizado e o que era humano transforma-se em uma criatura mínima, um corpo sem membros sustentado por tubos e agulhas, essa criatura depois será transformada em uma escultura em polyester, no mesmo período em que Giger produzirá o *Mendigo* (1968) e *Bebê na Mala* (1967) estes dois não fogem da linha do Biomecanoide, no processo de construção desses seres, muitos seguem um caminho semelhante:

Graças a todos estes processos dos últimos tempos, certamente que em breve será possível selecionar, por clonagem, mercenários ou policiais segundo a forma do meu *Mendigo*, ou seja, uma mão com um braço, o qual, a meio da sua parte superior, se transforma na coxa-perna, com pé. Estes monstros primitivos braço-perna estão equipados, na parte central, com sensores e todas

³⁶ No original: Gradually these mutants begin to fuse with their surroundings. Their torsos take on the contours of a motor cylinder, their lips suck greedily at phallic valves, on their backs carry mechanical devices soldered and welded to the blood vessels and nerve bundles of the spinal cord. Giger calls these constructs *Biomechanoids*. (GLASER, 2012, s/p)

as vísceras-técnicas necessárias para um robô de tamanho à distância. (GIGER, 2018, p. 50)

Essa criatura de uma perna e uma mão se tornará recorrente em seus projetos de escultura, em 1968 ele irá reproduzir elas com as cores das bandeiras dos Estados Unidos, cada qual segurando uma arma. (figura 13).

Figura 13: H.R.Giger. America. 1968. Polyester, PVC, duas partes, 85x75X20 cm. s/l



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

O corpo é reduzido ao mínimo funcional, na função de se locomover e operar, nisso perde qualquer indício de individualidade. Neste processo se tira o entendido como superficial, o rosto como signo fundamental da ideia de uma alma, de uma capacidade de expressão é o que está ausente. O mendigo, criatura semi-humana, é um soldado e policial ideal pois é capaz somente de se mover e agir conforme um comando. Como os bebês-bala de 1968 a existência é predestinada a uma função. Anulando o arbítrio, se impede qualquer forma de ritualização da vida, tudo o que o movimento hippie dos anos 1960 pregara confrontava a ótica utilitarista marcada por um racionalismo do capital, da guerra e caminhava para o imperativo da imaginação em que a própria valorização da juventude se focava em seu aspecto não produtivo. Giger em seus trabalhos começa como caricaturização e crítica e acaba explorando uma visão distópica da sociedade, este pessimismo irá se alinhar com outra geração, mas parte dos ideais engendrados nos movimentos dos anos 1960. Até aqui falamos dos *Atomic Children* (1960/1963) ao *Mendigo* (1968), discutindo sobre um processo marcadamente político, no qual o estilo biomecânico se desenvolveu dentro de um contexto demarcado pós segunda guerra e negação do sistema capitalista, este último através da presença forte da contracultura.

1.6 HORROR E ESTÉTICA PUNK

Esse ambiente no imaginário de um futuro pessimista, irá se tornar mais evidente nos anos 1970 com o surgimento do *Punk rock*. No mesmo período, Giger irá conhecer o aerógrafo, instrumento que marcou profundamente seu estilo. A relação entre estes dois aspectos não é de todo estranha. O aerógrafo, instrumento originalmente utilizado para a pintura de peças industriais e veículos permite a Giger dissolver ainda mais a carne na máquina, indo direto no papel sobre uma peça de madeira, ele passa a evaporar a tinta sobre a superfície permitindo abandonar a linha e tornando o traço mais indistinto. Como Giger define: "Eu me dei conta." ele disse, "da tremenda franqueza do aerógrafo, que me permitiu projetar minhas visões diretamente na superfície pictórica, congelando-as imediatamente". (GIGER, 1987, p.21, tradução nossa)³⁷. Em outra entrevista ele salientou os seguintes detalhes: "Em 1972, comecei a pintar com o aerógrafo - primeiro apenas com tinta e água, o que dá uma aparência sépia quente. Depois de 73, adicionei o branco para obter um efeito mais azulado, indo do cinza quente ao frio. Chama-se 'grissaille'." (GIGER, 2001 p.51) Em uma colagem (figura 14), Giger expressa isso ao incorporar o pincel pneumático na cabeça, ocupando o lugar dos olhos, no qual aquilo que se vê é o que se projeta, em que impera a ideia da adequação entre a máquina e o corpo, "Com o tempo, vamo-nos acostumando gradualmente à utilização do pincel pneumático, tornando-se deste modo um processo automático, como conduzir um automóvel." (GIGER, 2018, p.48).

³⁷ No original: "I became aware." he said, "of the tremendous directness of the airbrush, which enabled me to project my visions directly onto the pictorial surface, freezing them immediately." (GIGER, 1987, p.21)

Figura 14: H.R. Giger. Human Head with Airbrush as Eyes. Colagem. s/d. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Esta época será marcada pelo seu contato com artistas do realismo fantástico, com atenção para o impacto de Ernst Fuchs e a corrente da Escola de Realismo Fantástico de Viena, que irá impactar ainda mais essa posição da negação da arte abstrata. (ARENAS, 2004b) A influência de Fuchs em Giger é evidente, declarada pelo próprio artista. Essa postura, por outro lado, fez com que posteriormente o reduzissem a um artista retrógrado dentro de um surrealismo tardio. (GIGER, 1987)

Essa aproximação com a Escola de Realismo Fantástico de Viena orientou seu olhar principalmente sobre o Maneirismo, o Barroco e o Simbolismo dentro da ótica deste movimento, que seria pelo estudo e procura pela emulação da técnica dos mestres antigos, no caso, dos não classicistas. Giger adapta o *grisaille* pelo aerógrafo e se distânciia mais do desenho e da linha. É a ferramenta industrial, ou seja, uma peça mecânica que ele usará para se aproximar dessas escolas (o que antes não tinha conseguido com a pintura a óleo), influenciado pelas posturas dos artistas da Escola de Realismo Fantástico de Viena (ARENAS, 2004b). Enfim, ele usa uma máquina “moderna” dialogando com um estilo antigo, se distinguindo do modo tradicional de pintura com aerógrafo nos Estados Unidos, em que o uso do aerógrafo seria sempre acompanhando o desenho:

Usar um aerógrafo à mão livre se tornou tão familiar quanto dirigir um carro. Eu me torno um autômato. (...) O aerógrafo, assim como uma pistola, é um instrumento mágico. Você pode fazer algo acontecer à distância; você não precisa tocar em nada - é como se fosse feito pelas mãos de outra pessoa. A pintura passa a existir sem que você toque na superfície. (GIGER, 2001, p.56, tradução nossa)³⁸

Essa pistola pneumática incorporada na cabeça, integrada ao corpo como um instrumento mágico, ou como híbrido com um mecanismo no qual se pode projetar o que se vê internamente na superfície, permite a Giger moldar a carne e confundi-la com o mecânico. Nessa mesma época ele começará as paisagens biomecanóides, conjunto relativamente grande de pinturas em que esse processo é mais evidente. Nesta década é quando Giger alcançou sua maturidade e que se consolidou de forma mais contundente fora do âmbito regional. (ARENAS, 2004) Sua rede de contatos lhe fornecerá contratos de caráter internacional, tendo como caso mais emblemático o projeto do filme *Duna* em 1974, que nunca chegou a ser completado, mas que lhe serviu como forma de estabelecer contatos com artistas como o quadrinista francês Jean Giraud (1938 – 2012), e Chriss Foss (1946), ilustrador britânico conhecido por seus trabalhos no gênero de ficção científica. Foi a partir deste episódio que levou seu trabalho a Dan O'Bannon, roteirista do filme *Alien* de 1978, no qual trabalhou novamente com Jean Giraud e Chriss Foss lhes rendendo um Oscar. Após o Oscar, o comentário de Carl Lazlo parece ter se tornado profecia.

Após fazer o filme *Alien*, eu perdi respeito na Suíça. Eu estava nas revistas, não na arte, e os museus pararam de comprar meu trabalho. Se trabalhas para filmes ou em Hollywood, bem... Droga, você é um arquiteto, não um artista. (GIGER. 1993. p. 14, tradução nossa)³⁹

A respeito disso, é justamente fora do campo convencional que seu espaço se sedimentou, sendo chamado para criar capas de álbuns para bandas como *Emerson, Lake & Palmer* no álbum *Brain Salad Surgery* (1973), e *Koo Koo* (1981) de Debbie Harry, além da produção do clipe *Now I Know You Know* (1981) e *Tho Mega Therion* (1985) da banda *Centic Frost*. Seguindo as capas de álbuns, é possível identificar certos

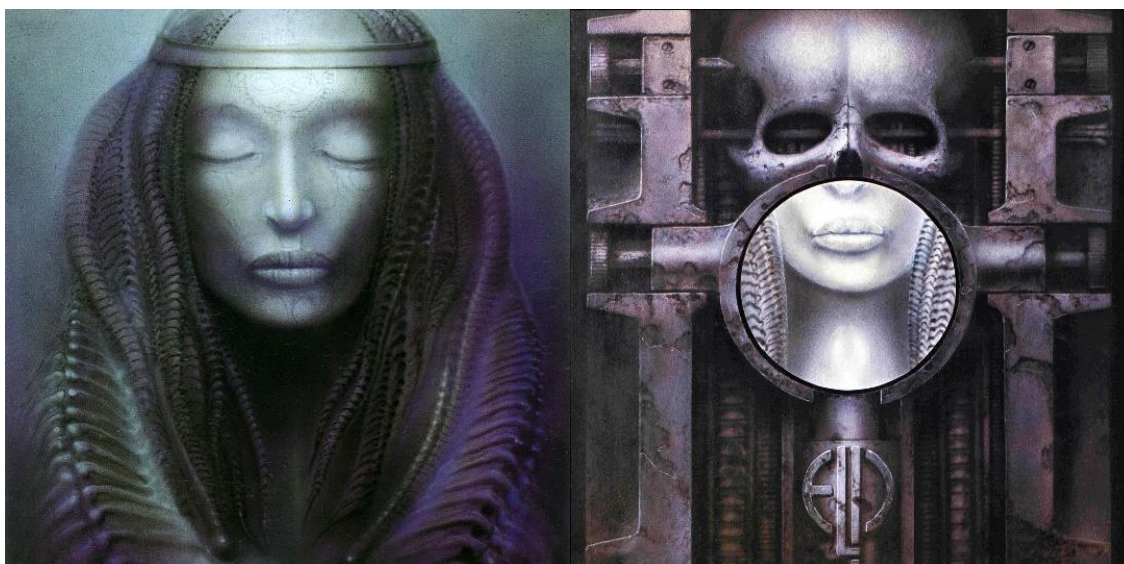
³⁸ No original: Using an airbrush freehand has become as familiar as steering a car. I become an automaton. (...) The airbrush, like the gun, is a magic instrument. You can make something happen at a distance; you don't have to touch anything—it's as if it were done by someone else's hands. A painting comes into existence without you touching the surface. (GIGER, 2001, p.54)

³⁹ No original: After doing the film *Alien*, I lost respect in Switzerland. I was in magazines, not in art, and the museums stopped buying my work. If you work for movies or in Hollywood, then...shit, you're an architect, not an artist. (GIGER. 1993. p. 14, tradução nossa). Disponível em: https://www.littlegiger.com/articles/files/NYPres_11_1993.pdf Acessado em: 20/08/2021

elementos. Em *Brain Salad Surgery* (Figura 15), por exemplo, na primeira capa, um rosto aparentemente ressecado rodeado por uma cicatriz de formato circular (dando a entender que de origem cirúrgica). Na segunda capa há um crânio prensado em uma estrutura mecânica, perfurada por pregos nas têmporas e no centro aparece a imagem da boca em uma superfície redonda que parece ser uma lente dando a entender que o corpo está selado em uma sepultura de estrutura metálica, pois a capa do vinil abre no meio, revelando um rosto (figura 17).

Figura 15, esquerda: H.R Giger. ELP I (*Brain Salad Surgery*), 1973, Acrílica sobre papel, 34x34 cm. HR Giger Museum. Gruyères.

Figura 16, direita: H.R Giger. ELP II (*Brain Salad Surgery*), 1973, Acrílica sobre papel, 34x34 cm. HR Giger Museum. Gruyères



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Figura 17: H.R Giger. Capa da primeira edição do vinil. 1973.

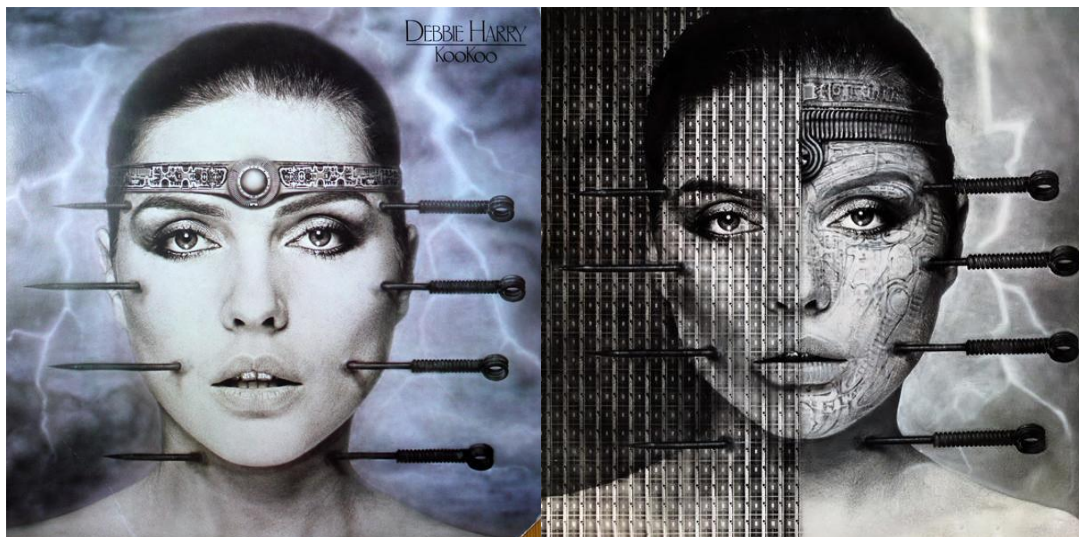


Fonte: <http://www.sacredmetal.de/board/viewtopic.php?f=6&t=8190>.

Já no álbum *Koo Koo*, de Debbie Harry (figuras 18 e 19), nota-se o rosto da atriz usando uma tiara, assim como Li no álbum *Brain Salada Surgery*, só que desta vez perfurado por agulhas gigantes de acupuntura, objeto que, segundo Giger, simbolizam a eletricidade, estimulação e a influência da atmosfera (GIGER, 2018).

Figura 18, esquerda: H.R. Giger. Debbie II.. Acrílico sobre foto. 1981 100 x 100 cm.
HR Giger Museum. Gruyères.

Figura 19, H.R. Giger. Debbie I. Acrílico sobre foto. 1981 100 x 100 cm. HR Giger
Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Na figura 23, é pintado sobre o rosto da cantora os padrões recorrentes em *N.Y. City*, através de peças e chapas de computador usadas como stencil (GIGER, 1987) e no canto esquerdo os padrões característicos de suas paisagens biomecanoides.⁴⁰ Em ambas as capas se repete o mesmo padrão; aproveitando o formato das capas dos discos de vinil, possuem duas camadas, como realidades sobrepostas. Realçando a perfuração de um rosto/crânio humano e o contraste da beleza expressa nos rostos das imagens com a outra capa, como diferentes da mesma realidade.

Por fim, o caso do cartaz (figura 20) presente no álbum *Frankenchrist*, da banda de Dead Kennedys, que levou a banda à notoriedade dos jornais e processos jurídicos⁴¹ por seu caráter obsceno, tratava-se do quadro de 1977 *Landscape XX* (figura 21), que consiste em uma série de falos penetrando vaginas, dispostos de uma forma padronizada, com o restante dos corpos imersos em algum tipo de substância⁴².

⁴⁰ Mesma relação que se repete, por exemplo, na análise posterior do quadro *Atomic Children* em que se busca uma elegância em contraste com a violência da imagem.

⁴¹ Posteriormente, a imagem foi usada como estampa do baixo no vídeo da música (You Make Me) Rock Hard (1988) da banda Kiss

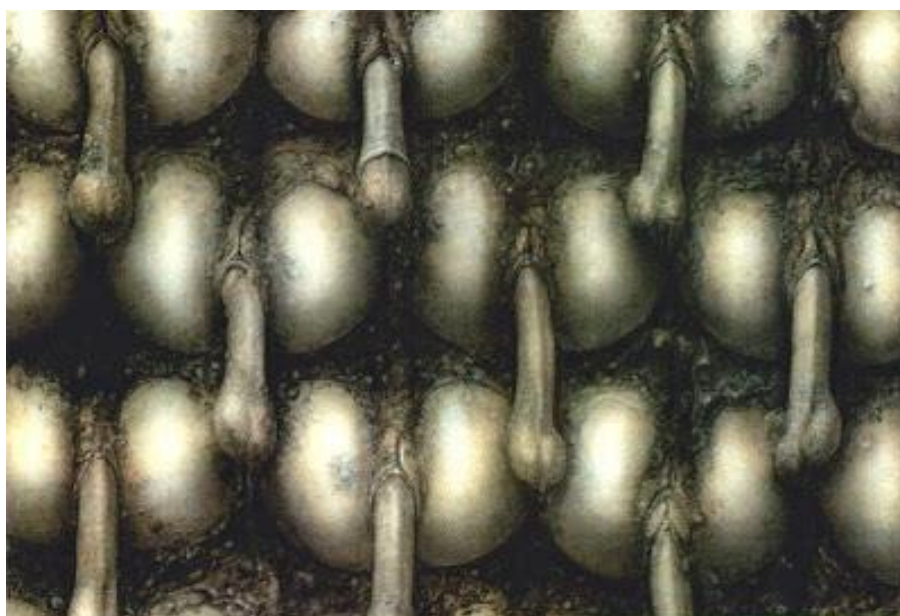
⁴² Jello Biafra comentou que ao ver essa imagem, a primeira coisa que pensou foi “Esta imagem é como a América de Reagan em um desfile.” e a primeira intenção era colocar como capa do álbum, que foi negado pela produtora. Fonte: <https://qz.com/210900/the-obscenity-trial-that-made-h-r-giger-an-icon-for-punk-rock-and-free-speech/> (acessado em: 16/05/2021)

Figura 20: H.R.Giger. Poster do álbum Frankenchrist. 1985. 70 x 100 cm. s/l.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Figura 21: H.R.Giger. Landscape XX. 1973. 70x 100 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Essa paisagem é um exemplo do cinismo possível da estética Punk e do que atualmente se chama nova carne e que vai ser marca do estilo de Giger chamado por ele de biomecânico. O obsceno em conjunto com a mecanização das funções humanas (aqui

presente na forma da sequência padronizada de corpos penetrando uns aos outros), deformando-as ao ponto de se distanciar da forma humana, no extremo de se tornarem parte de um cenário em que o padrão repetitivo está mais associado a uma lógica mais industrial do que natural.

Esse processo de assimilação e estranhamento com a tecnologia é bastante marcado no final do século XX, as funções humanas mecanizadas em *landscape XX* (figura 21) e as formas de representar a figura feminina nos outros dois álbuns (figura 17, 18 e 19) não são distantes. O que está em jogo se inserira no que Palacios (2002) chama de “estética da nova carne”, que ele identifica com uma nova forma de ver e entender o corpo como matéria. Fruto, em parte, da quebra de determinados tabus por meio dos movimentos da contracultura, como a maior liberdade sexual, se percebe uma nova ótica sobre olhar o corpo. Por outro lado, temos o medo que se manifesta principalmente nas produções cinematográficas deste período, existindo aqui uma linha de suspensão frente a um medo e a uma diferença de olhar sobre a vida. De um lado, temos o surgimento de artistas que passaram a usar o próprio corpo como matéria, em performances que testavam os limites do ser humano, nos anos 1980, temos como exemplo as primeiras performances do artista Stelarc, dentre elas as suspensões por ganchos e o projeto de uma prótese mecânica de um terceiro braço. A forma de Stelarc, compreender e explorar o corpo é por meio das possibilidades de se quebrar as limitações deste, seu interesse na evolução da arquitetura do corpo e suas possibilidades pela superação das limitações deste. Em uma entrevista ele coloca um ponto chave, a modificação do corpo é uma possibilidade de uma modificação filosófica a partir da relação entre mundo e a nossa percepção fenomenológica dele.

Para mim o corpo é uma estrutura objetiva, impessoal e evolucionária. Tendo gasto dois mil anos cutucando a psique humana sem nenhuma mudança discernível em nossa perspectiva histórica e humana, nós talvez precisássemos tomar uma abordagem fisiológica e estrutural mais profunda, e considerar o fato de que é apenas redesenhar radicalmente o corpo que nós vamos acabar com pensamentos e filosofias significativamente diferentes. Eu penso que nossas filosofias são fundamentalmente fundidas em nossa fisiologia; nosso peculiar tipo de orientação estética no mundo; nossos peculiares cinco modos de sentir e processar o mundo; e nossos particulares tipos de tecnologias que aumentam essas percepções. Eu penso que uma inteligência verdadeiramente alienígena irá ocorrer de um corpo alienígena ou de uma estrutura mecânica. Eu não penso que seres humanos irão surgir como novas filosofias fundamentalmente diferentes. (STERLAC, 1998, tradução nossa)⁴³

⁴³ For me the body is an impersonal, evolutionary, objective structure. Having spent two thousand years prodding and poking the human psyche without any real discernible changes in our historical and human

Neste trecho não há nenhum tipo de recuo ao horizonte que se abre na suspensão de determinadas fronteiras. E se percebe na modificação do corpo a possibilidade de novas concepções, do crescimento da nossa própria relação com a realidade. Ainda sobre a plasticidade do corpo, outro exemplo que deve ser abordado é na obra de Orlan, artista performática, que em seu manifesto sobre a Arte Carnal afirma uma inversão importante: “Arte Carnal transforma o corpo em linguagem. Invertendo a ideia bíblica da palavra feito carne, a carne é feita palavra.” (ORLAN, s/d, tradução nossa)⁴⁴. Tornar o corpo palavra, assim como fala em seu manifesto em dar liberdade ao uso do corpo e à diferença. Estes dois artistas possuem em comum a visão progressista que lida com o corpo sem colocá-lo em algo que denote impureza ou perigo. A relação positiva com o elemento, torna-o maleável, seguindo a metáfora da imagem como mariposa, o corpo para Orlan e Stelarc, torna-se mais vivo quanto mais distante das amarras simbólicas que o prendem em uma estrutura, que o separa seja no sagrado ou no campo do impuro, essa forma lúdica de lidar com o corpo tira-o do campo da aparência desprendendo o alfinete que o prende à uma rígida série de categorias. Em outras palavras, quebra as definições tradicionais sobre como lidamos com o corpo e nos coloca em uma situação crítica, que nos impele a repensar novamente o que entendemos como ser humano, por exemplo.

Qual a diferença, então, de figuras como Stelarc, e Orlan e Giger? Um bom exemplo pode começar a partir de algo comentado pelo próprio Stelarc, em um *Ted Talk*: em 1984 ele havia sido preso durante a performance *Street Suspension*, (figura 22), nesta performance ele era sustentado por uma série de ganchos sobre a avenida 11 de Setembro de Nova York, o motivo da prisão não foi por atentado ao pudor ou algo semelhante, mas porque ele foi considerado um perigo para o público. (STERLAC, 2014)⁴⁵.

outlook, we perhaps need to take a more fundamental physiological and structural approach, and consider the fact that it's only through radically redesigning the body that we will end up having significantly different thoughts and philosophies. I think our philosophies are fundamentally bounded by our physiology; our peculiar kind of aesthetic orientation in the world; our peculiar five sensory modes of processing the world; and our particular kinds of technology that enhance these perceptions. I think a truly alien intelligence will occur from an alien body or from a machine structure. I don't think human beings will come up with fundamentally new philosophies. An alien species may not have the same notions about the universe at all. The desire for unity may well be the result of our rather fragmentary sensory system where we observe the world sensually in packets of discrete and different sensory modes. So our urge to merge, our urge to unify, that religious, spiritual, coming together might very well be due to an inadequacy or an incompleteness in our physiology. (STERLAC, 1998) Disponível em: <https://web.stanford.edu/dept/HPS/stelarc/> Acessado em 20/08/2021

⁴⁴ No original: Carnal Art transforms the body into language. Reversing the biblical idea of the word made flesh, the flesh is made word. (ORLAN, S/d) Disponível em: <https://www.orlan.eu/bibliography/carnal-art/> Acessado em: 20/08/2021

⁴⁵ Disponível em: < <https://youtu.be/Cx0dOOIbQAI?t=68> > Acessado em: 20/08/2021

Figura 22:Figura 26: Sterlac. Street Suspension. 1984. Fotografia. 40.6 x 60.8 cm. Art Gallery Road, Sidney



Fonte: https://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/?artist_id=stelarc

A reação de considerar a performance um perigo ao público, pode ser encarada como uma forma de reagir a determinada imagem, o fator desconcertante e a imprevisibilidade é denunciado pelo sentido de ameaça que provocou, não só como possibilidade de um dano físico. Em outras palavras, foi imputado um caráter ameaçador porque a condição que se encontrava tinha uma carga de desvirtuamento, transferindo para o artista a noção de que um indivíduo que poderia fazer tal performance fosse perigoso, talvez por ter passado uma determinada linha. Um ano antes no campo do horror foi publicado um filme que seria a referência para a estética já citada denominada nova carne, *Videodrome* (1983) em que a mescla entre corpo e máquina é visto como uma degeneração do ser, como resultado do desvio moral do personagem principal pelo gosto em pornografia sadomasoquista. Aqui o que impera é o oposto da filosofia de Stelarc, o corpo é um objeto cuja violação (da máquina, por exemplo) leva a degeneração ou é resultado de algum tipo de desvio, tornando-se assim monstruoso.

O medo do corpo, próprio da cultura puritana dos anos oitenta, se manifesta em estas obras na conversão da carne em uma anomalia sinistra da matéria, e a vida em uma enfermidade da carne: este é o axioma que surge das criações

de Cronenberg e outros artistas do fim do século. (PEDRAZA, 2002, p.38, tradução nossa)⁴⁶

Esse medo do corpo refletirá no cinema em 1987 no filme *Hellraiser*, escrito e dirigido pelo escritor, diretor e pintor Cliver Baker baseado em seu livro *The Hellboud Heart* de 1986. A história, do filme e do livro, são obras de horror no qual o tema: dor como forma de prazer, é ponto chave que encarnará nas criaturas conhecidas como *cenobitas*. Que possuem os corpos expostos a escarificações e implantes que expõem a carne, o gancho aqui aparece como instrumento invasivo que abre e rompe a carne. Nas ilustrações feitas por Cliver Baker e nas cenas do filme, a figura do *Pinhead* (figura 23, 24) impressiona devido a sua aparência, misto de uma tranquilidade fria e uma crueldade extrema, que se contrasta em sua face repleta de pregos. (PEDRAZA, 2002).

Figura 23, esquerda: Clive Barker. Cenobite. 1986. Tinta sobre papel. s/l

Figura 24, direita: Clive Barker. Pinhead. 2007. Óleo sobre tela. 60x48 cm. s/l



Fonte: <https://www.clivebarker.info/galleryarchive1.html>

Giger, Cliver Baker e Stelarc, lidam com a carne como material e os três trabalham com os limites do corpo, principalmente explorando a indistinção entre dentro e

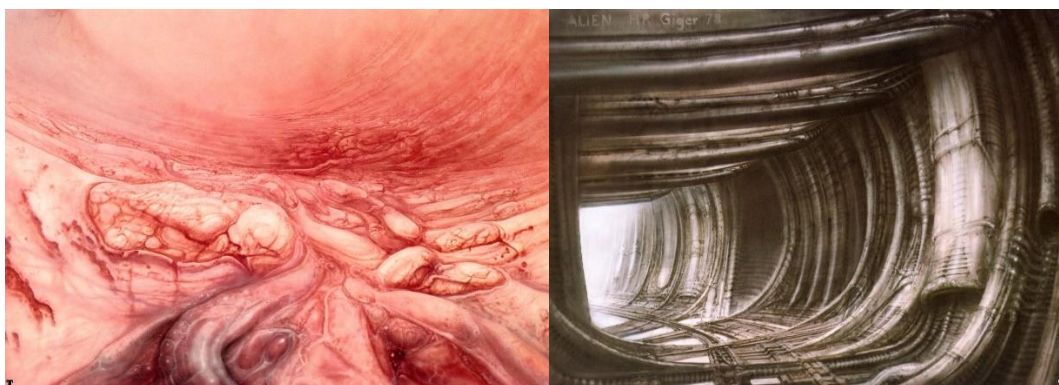
⁴⁶ No original: El miedo al cuerpo, propio de la cultura puritana de los años ochenta, se manifiesta en estas obras en la conversión de la carne en una anomalía siniestra de la materia, y la vida en una enfermedad de la carne: éste es el axioma que subyace en las creaciones de Cronenberg y otros artistas fin de siecle. (PEDRAZA, 2002, p.38)

fora/corpo e máquina, como na performance em Stelarc, em 1993, na qual usou seu corpo como hospedeiro para uma escultura, inserindo um mecanismo até seu estômago estufado com ar.

Giger produzirá imagens que exploram as mesmas concepções, como em suas paisagens (figura 25), mas jogará para o outro distante como nessa arte para o cenário da nave alienígena no filme *Alien* de 1978 (figura 26).

Figura 25, direita: H.R.Giger: Landscape IX. 1972 Acrílico em papel sobre madeira. 70x100 cm. Gruyères

Figura 26, esquerda: H.R.Giger: Hall inside the wreck. 1978 Acrílico em papel. 70x100 cm. Gruyères



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

As semelhanças entre Stelarc e Giger param por aqui, quando um olha para as possibilidades de integração entre máquina e corpo e abre um horizonte de perspectivas, no qual tornar-se. E o outro é desejado com forma de buscar a diferença e explorar fenomenologicamente e filosoficamente o mundo. Esse outro é para Stelarc entendido mais como prodígios, longe de serem monstros de horror. Destes Giger os faz emergir na relação conflituosa entre o desejo pela exploração e o medo/aversão dessa possibilidade, ele irá ver a reprodução como um mal (ARENAS, 2004; GROF, 2014) perpetuadora da miséria humana. Essa crise produz o monstruoso como sintoma, as figuras perturbadoras que giram entre um erotismo e uma morbidez como a primeira imagem, *Biomecanoide* de 1976 (figura 1). Não se trata aqui de “psicologizar” Giger, mas de mostrar, assim como em Cliver Baker, que o horror aparece como manifestação de um conflito recalcado, a aversão ao corpo tão forte na cultura ocidental, assim como o desejo ao corpo, que acaba sendo manifesta na forma sintomática do monstruoso.

O monstro existe como uma categoria mista, que resiste a qualquer classificação construída em bases claras de hierarquia, binarismos e que caibam em um dicionário. Nisso ele necessita de um sistema que permita a polifonia, que aceite a diferença da mesmidade, a repulsa na atração (COHEN, 2000) Ele é acrônico, no sentido de que sempre retorna, repensado, como o mesmo, mas diferente, como um recurso que permite expressar a crise das categorias de determinado tempo, aquilo que se nega e ao mesmo tempo deseja. O monstro aqui é visual, as paisagens como as figuras 25 e 26 ou a obra *Os Exibicionistas* apresentam uma problematização, uma forma expressa em que se mostra, se revelam como arautos dessa crise (COHEN, 2000). Didi-Huberman ao tratar do sintoma salienta este caráter, é um aspecto contraditório, irracional que denuncia uma estrutura, do mesmo modo que se oculta, se desloca, como nos *Exibicionistas* se escancara, mas escapando de si próprio.

O sintoma se vela porque se metamorfoseia, e se metamorfoseia porque se desloca. Se oferece, certamente, todo inteiro, sem ocultar nada – as vezes até chegar à obscenidade - porém se oferece como figura, quer dizer, como desvio. E é o deslocamento mesmo o que autoriza algo “rechaçado” a retornar. (DIDI-HUBERMAN, 2009, p.274, tradução nossa)⁴⁷

E então o que sugerem essas formas? Entender esse aspecto consiste em aceitar justamente esse ponto lacuna, o símbolo se converte em sintoma quando deslocado e perde-se a sua identidade (DIDI-HUBERMAN, 2009). Aqui, o corpo monstruoso, biomecânico é um monstro moderno, que se sustenta nos limites das nossas classificações entre ser humano e máquina, no desejo e no medo que a quebra dessas categorias provoca.

Stelarc aborda o corpo humano sem tabus, ao pensar a forma humana ele a desbrava sem procurar causar um mal-estar no público, não é a intenção de seu trabalho. O horror está justamente na recusa, o modo que se explora o tema a partir do temor de sua possibilidade. Para criar essa barreira é utilizado o recurso da monstruosidade, cria-se seres e contextos em que se junta aspectos contraditórios como forma de expressar esse um conflito e que não se consegue se aproximar abertamente, como os *Exibicionistas* (figura 6) o sentido se desloca, interno e externo, se juntam e formam a imagem monstruosa como ameaça que se posiciona como guardião de categorias que não devem ser misturadas, enquanto no outro caminho Stelarc joga com elas de forma aberta e direta.

⁴⁷ No original: El síntoma se vela porque se metamorfosea, y se metamorfosea porque se desplaza. Se ofrece, ciertamente, todo entero, sin ocultar nada —a veces hasta llegar a la obscenidad—, pero se ofrece como figura, es decir, como desvío. Y es el desplazamiento mismo lo que autoriza a algo “rechazado” a retomar. (DIDI-HUBERMAN, p. 274)

A monstrosidade é um ponto fundamental do Horror Artístico, a figura do monstro é definida por Carroll (1999) como aspecto principal do gênero porque fornece a resistência a esse vazio de imprecisão que, como exemplo, as explorações de Stelarc, abre sobre o corpo humano. Para José Gil(2000), o monstro é justamente o ponto de fuga e o limite do que nos entendemos como humano, o que permite que nós nos coloquemos em um lugar em relação a todo o resto, perder este ponto de orientação nos é aterrador. Neste momento, estamos lidando com corpo e máquina, dentro e fora, prazer e dor, no âmbito do que se entende por ser humano, mas a forma de se expor esse conflito não se dá por sua literalidade, nem na necessidade de se explicar.

Qual é o medo que se manifesta nessas formas monstruosas que vemos em Giger e nas criaturas de Clive Barker? Enquanto Stelarc, explora os limites do humano, ele não teme a perda de si, deixar-se estar à deriva⁴⁸. As criaturas de Giger flertam com essa perda de si, são partes do cenário ou estão em situações de sujeição, já em Clive Barker a exploração dos limites entre prazer e dor levam à perda da humanidade. São muros, melhor dizendo, são guardas nessas fronteiras. Esse medo que nos faz olhar para o futuro angustiados sobre o que nós podemos perder, nos colocando em uma situação de desamparo.

O desamparo este em relação a um futuro na contramão das utopias dos movimentos de contracultura dos anos 1970, mas derivando destas perspectivas temos o descontentamento que irá se espalhar no fim da década de 1970. A tecnologia cada vez mais parece subverter a hierarquia entre criador e criatura. No início da década seguinte, Giger criará a série *New York City*, conjunto de paisagens utilizando como stencil placas de computadores e outras peças do gênero, são ambientes opressivos, com construções gigantescas em que não existe horizonte, em uma dessas paisagens ele colocará um torso feminino. Essas paisagens foram um elo importante entre o trabalho de Giger e a cena cultural do período.

Uma de suas imagens visionárias se concretiza na pintura *Torso*, da série *New York City* (1981), versão definitiva do cyborg que tem muita relação com a literatura cyberpunk, com o cinema de ficção científica dos anos oitenta (1980). A pintura resulta em uma visão futurística e enigmática do homem moderno totalmente integrado com circuitos, cabos eletrônicos e com

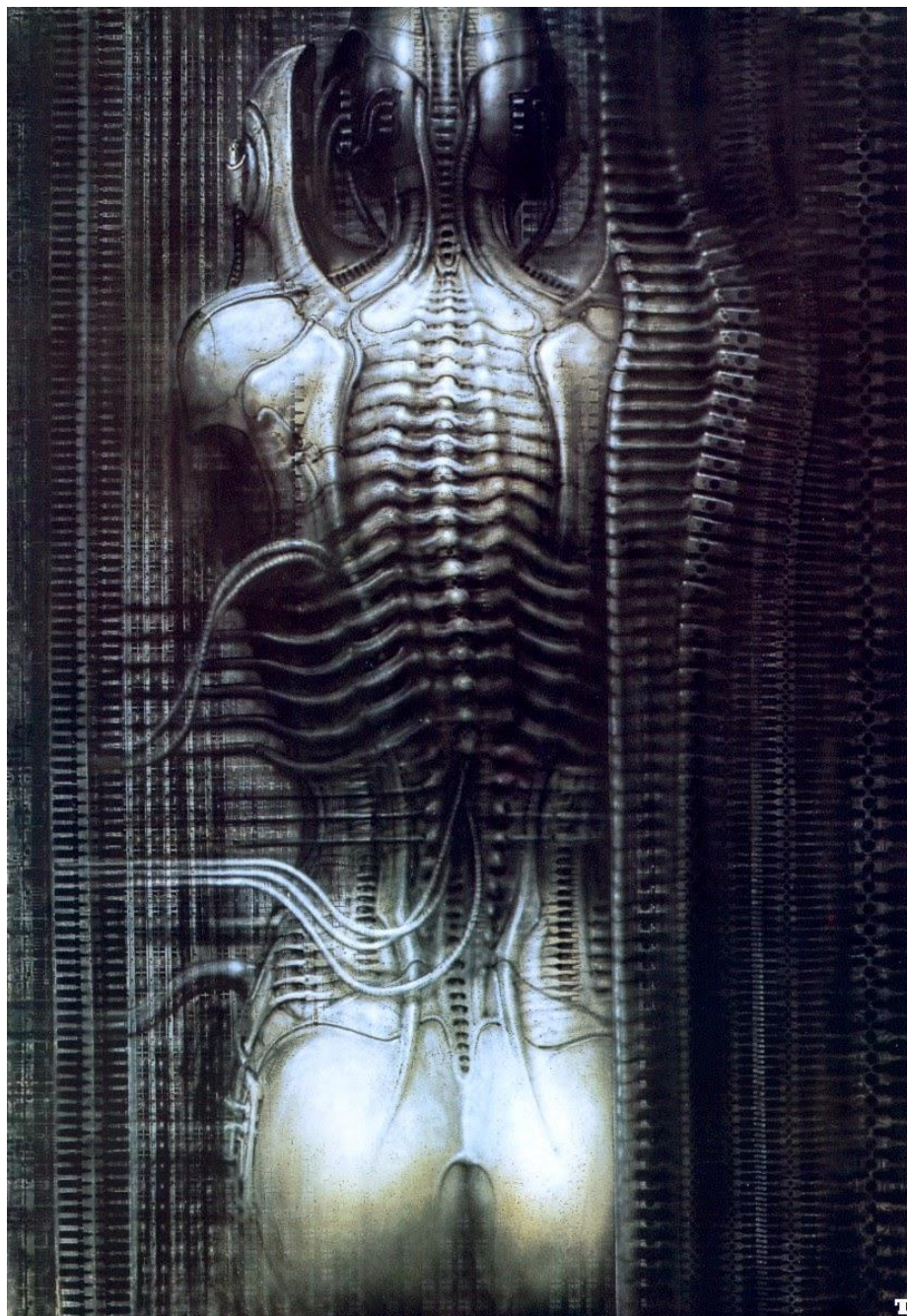
⁴⁸ Como ele próprio comenta, seus projetos partem de experimentos não direcionados, criando condições/experiências com o qual só posteriormente se pensará sobre os resultados, se pondo a deriva no sentido de se deixar levar em um sentido exploratório. (STERLACK, 2014)

implantes em sua pele, como as vertebbras metálicas e outras próteses mecânicas. (ARENAS, 2002, p.346, tradução nossa)⁴⁹

Porém é importante notar que o torso está de costas, (figura 27) seu rosto está completamente absorvido pela maquinaria. O que indica que não existe traço de personalidade e com isso voltamos ao ponto da subjugação. O que aqui se encontra como humano é um traço, uma memória que nos dá a sensação de perda dessa humanidade, uma ruína.

⁴⁹ No original: Una de sus imágenes visionarias la concreta en la pintura Torso, de la serie New York City (1981), versión definitiva del cyborg que tiene mucha relación con la literatura cyberpunk con el cine de ciencia ficción de los ochenta. La pintura resulta una enigmática visión futurista del hombre moderno totalmente integrado con circuitos y cables electrónicos y con implantes en su piel, como las vértebras metálicas y otras prótesis mecânicas .(ARENAS, 2002, p.346)

Figura 27: H.R.Giger. N.Y. City VI, Torso. 1980. Tinta acrílica sobre nanquim e papel.
100x70 cm. HR Giger Museum, Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Essa influência é marcante na estética cyberpunk. William Gibson, autor de *Neuromancer* (1984) possui uma admiração incontestável pelo trabalho de Giger. O termo cyberpunk tem sua primeira aparição a partir de 1983, na revista *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*, por Dozois, que cunhou o termo, ao se referir a um grupo de escritores como Bruce Sterling, Rudi Rucker, Lewis Shiner, John Shirley, Pat Cadigan e William Gibson. (LEMOS, 2004) Esses escritores tinham em comum uma crítica ao

american way of life, e juntavam os gêneros *new wave* e *a hard science*. Como André Lemos define:

O movimento cyberpunk foi saudado por fazer a ponte entre dois outros gêneros de ficção científica: a *hard science* e a *new wave*. A *hard science* fez muito sucesso no início, nas décadas de 40 e 50, centrada nas especulações sobre as possibilidades tecnológicas. (...) Os temas caros aos autores cyberpunks mostram bem a mistura desses dois gêneros de ficção científica. Da *hard science* herda-se a tecnologia de ponta: implantes corporais (circuitos, órgãos artificiais, drogas, cirurgia plástica, mudança genética, interface cerebral), inteligência artificial, neuroquímica, mundos virtuais, vírus, nanotecnologia. Da *new wave*, a atitude da contracultura. (LE MOS, 2004. p.13)

O termo *Punk* é referente ao movimento dos fins dos anos 1970, em que um dos principais aspectos era o confronto estético e ideológico com o movimento hippie, justamente por ser um movimento de caráter mais periférico e de confronto agressivo, tinham o aspecto de negação de valores próprio da contracultura, mas se afastava do aspecto pacifista e naturalista, havia aqui uma quebra da utopia.

A ética punk se constrói em algo próximo analogicamente a isso, com seu desprezo ao rock cada vez mais “burguês” e os restos hippies da geração flower power psicodélica dos anos 1960 e mais: vai buscar nas cinzas do que passou despercebido pela história reconhecida, dos “vencedores”, para erigir a sua própria. (ALBERTO, 2017, p. 11)

Vale lembrar que, assim como a estética hippie tendia a uma positividade, o punk apostava no negativo pelo grotesco como forma de transgressão. (ALBERTO, 2017) É interessante notar como o caráter agressivo, com a presença da modificação corporal, piercings e na vestimenta o uso de pregos, couro, *spykes* e outros adereços flertam com as imagens aqui trabalhadas. O uso estético reflete os dois lados presentes, o desejo pela liberdade sobre o próprio corpo, entendido como linguagem e a agressividade que escancara e expõe a hipocrisia da sociedade da época. Assim como a sociedade (os setores mais conservadores) projetavam neles as inseguranças e desejos reprimidos que se recusavam a enxergar.

A série de quadros de paisagens de Giger parecem expressar esse sintoma, em especial, Paisagem Biomecanoide de 1976 é marcante neste aspecto. Como comentado a respeito da proximidade entre Bellmer e Giger, ao reduzir ao osso, a forma mínima e ambos procuram alcançar objetivos diferentes, neste quadro de Giger ele cria um mecanismo feito de ossos, próximo à maquinaria de uma locomotiva. Máquina e ser humano se unem como um mecanismo único, explorar essa imagem, estabelecendo conexões de sentido, em uma fenomenologia do olhar, explorando seu aspecto virtual.

Didi-Huberman (2007) irá falar da montagem de imagens em uma constelação de sentidos, não se trata aqui de uma narrativa diacrônica, mas de explorar relações que expressem, e se comuniquem sobre o aspecto do horror e pelo que desprende dele, de forma que possibilite explorar as contradições que a imagem, sob o viés do horror, é capaz de expressar.

2: ATMOSFERA DE TERROR E HORROR

2.1 INTRODUÇÃO

No capítulo anterior, discutimos sobre Giger e sua temática biomecânica e as articulações dentro do tema do horror, entre os artistas possíveis o que se destaca em Giger é sua fidelidade ao horror e que passa a ser um aspecto forte em sua biografia. Quando focamos em seu trabalho numa perspectiva contextualizada, entendemos que ele não estava alheio ao meio e ao tempo em que se inseria, porém orientou o seu trabalho a partir de suas paixões pessoais e as usou para dialogar com o universo que o cercava.

Assim, tomando a questão da imagem de horror, argumenta-se como a obra de Giger constituiu um ponto de partida. O estilo biomecânico que ele desenvolveu tomou forma a partir das preocupações próprias dos períodos em que se inseria, assim como sua forte aproximação com o fantástico (principalmente com o Simbolismo, Surrealismo e o Realismo Fantástico de Viena) e com o figurativo. Se queremos pensar a imagem de horror este seria um lugar pertinente para se começar.

Como lidamos com estas imagens procurando entendê-las no aspecto do horror, devemos considerar que a categoria de horror, do qual derivará o gênero de Horror Artístico (CORREL, 1999), foi definida em grande parte dentro do campo da literatura, focando principalmente em como desenvolvê-la na narrativa. Para que possamos separar da narrativa o horror, precisamos retornar a algumas definições importantes. A definição de Horror aqui trabalhada, mais precisamente de Horror Artístico, foi apresentada por Noel Carroll. Ele irá cunhar o termo Horror Artístico, identificando-o como gênero que surge a partir do séc. XVII e ao identificá-lo irá estabelecer duas definições. Essa diferença é crucial, na primeira dará um panorama comum a toda obra de horror, entendendo como a relação de atração e repulsa que transita na relação entre ameaça e curiosidade pelo sobrenatural, o qual se manifesta na figura do monstro como objeto

principal da obra. (CARROLL, 1999). Carroll criou a definição de Horror Artístico, identificando-o como um gênero que surgiu aproximadamente na época da publicação de *Frankenstein* (1818), a escolha deste livro como marco é justificada não só pelo período fértil para o gênero, mas também como devido a uma mudança de perspectiva sobre a natureza, do entendimento de uma realidade regida por leis, própria do Iluminismo, nos fornece um tipo específico de monstro e de horror:

(...) ressaltei que a emoção do horror artístico envolve uma noção de natureza que o monstro – sobre quem a emoção se concentra – viola. Os monstros são sobrenaturais ou, se forem confeccionados com base na fantasia de ficção científica, pelo menos desafiam a natureza como tal é conhecida. Ou seja, os monstros do horror incorporam a noção de uma violação da natureza. Mas para haver uma violação da natureza, é necessária uma concepção de natureza – uma concepção que relegue os seres em questão ao reino do não-natural. E, nesse aspecto, poder-se-ia querer sugerir que o Iluminismo tenha dado ao romance de horror a norma de natureza necessária para produzir o tipo certo de monstro. (CARROLL, 1999, p. 80)

Nisso ele separa do que seria entendido como horror real, da esfera cotidiana, e as obras de caráter ficcional que procuram expressar esse sentimento sem se prender a representação destas experiências. O que separaria, por exemplo, *Guernica* (1937) de Pablo Picasso (1881-1973), ou obras de gênero policial como *Silêncio dos Inocentes* (1991), enquanto entraria as obras de Giger, livros como *Drácula* (1897) e filmes como *The Evil Dead* de 1981. Temos nesta citação a definição do monstro no gênero de horror artístico diferente de outros tipos de monstruosidade, que procura definir como perturbadores da ordem natural. Nisso, monstros de mundos de fantasia, quimeras e grifos não são monstros de horror, que são abordados como naturais em seus mundos, contexto que demandaria outra forma de análise.

As criaturas de Giger entram neste aspecto, tanto pela sua relação próxima da ficção científica, como por elas terem este aspecto perturbador, violando nossas concepções. Noel Carroll identificou neste aspecto o caráter de periculosidade de impureza, e retirou da obra *Pureza e Perigo* (1966) de Mary Douglas a noção de ameaça advindo do caráter contaminador, impuro por seu caráter intersticial, em que Carroll identificou no monstro essa característica de fuga de uma determinação, o que o coloca em um campo de desconhecimento.

Estes aspectos: o horror, o sobrenatural, e o monstro como partes fundamentais do horror artístico serão discutidos melhor no decorrer do capítulo. No subcapítulo seguinte, cabe trabalhar a definição de horror e apresentar o problema da relação empática

com o personagem como aspecto fundamental para a condição de horror, proposta por Carroll e como isso poderia ser diferente nas artes visuais, para tal escolhi trabalhar com a ideia de paisagem como forma de explorar esse problema. No subcapítulo *Formas que crescem sozinhas*, o conceito de horror artístico é explorado a partir de *Paisagem Biomecanoide* de 1976, focando na relação de repulsa e atração, atentando para a relação de Giger com a *Art Nouveau* e em como ele escancara um aspecto sintomático que está presente em parte desse movimento. Em suas formas horríveis e maravilhosas promovemos aproximações com Max Ernst e Oelze para se discutir a relação entre fantasia e horror. Já em *Paisagens Monstruosas*, será abordado como o aspecto monstruoso não precisa se ater à uma criatura em si, mas a própria atmosfera pode atuar como aspecto monstruoso de horror, em que a contaminação e o caráter impuro são fundamentais para este entendimento. Por fim, no último subcapítulo, será retomada a discussão como viés de conclusão.

2.2 PAISAGEM BIOMECANOIDE:

Como apresentado na introdução da dissertação, o Horror Artístico foi pensado por Carroll voltado a literatura e ao cinema, com uma atenção voltada mais à ordem da narrativa, mesmo comentando que o Horror Artístico se encontra também fora das artes narrativas.

Nesta parte cabe então distinguir o gênero proposto. Podemos começar apontando o ponto mais básico, que é a diferença do horror artístico com da experiência cotidiana que associamos ao horror. Noel Carroll (1999) distingue do Horror Artístico como gênero, do horror real, e afirma que nos utilizamos dos personagens na trama para estabelecermos um laço empático na narrativa, por assim dizer, parte do que nos faz entender uma criatura de horror como tal, é como este se afeta os personagens na história. E como os personagens são afetados pelo objeto de horror, o monstro, e o sentimento que temos é causado pelo desenvolvimento da trama, que torna o monstro esse objeto de horror. Ele deve ter um caráter sobrenatural e de ameaça, esses dois aspectos são base para o entendimento do monstro como objeto de horror artístico, os diferenciando por exemplo, da fábula.

Os monstros são vistos como violações da natureza e como anormais, e isso se torna claro pela reação dos protagonistas. Eles não só sentem medo desses monstros; acham-nos repelentes, repugnantes, nojentos, repulsivos e impuros. São antinaturais no sentido de que são desajustados metafísicos e, por

consequente, provocam repulsa nos personagens de ficção e, por sua vez, devem supostamente provocar uma resposta correspondente no público.(CARROL, 1999 p. 77)

Sê, para que haja uma experiência de horror artístico, ou seja, para que o monstro seja entendido como um objeto de horror ficcional, é necessário que se tenha algum processo que se faça entender que nos detenhamos frente a uma violação da natureza, de uma ameaça tanto física quanto de nossas concepções do real. Se o horror artístico é um gênero que busca provocar um tipo de reação ao sobrenatural (diferente do horror real) deve ter meios de provocar essa reação. Do mesmo modo que sabemos que a criatura do filme *Enigma do Outro Mundo*, de 1982, não é real, mas é ameaçadora e repulsiva, nós nos vemos perturbados pelos bebês deformados nas paisagens gigerescas. Em ambos os trabalhos vemos o aspecto ameaçador e repulsivo, mesmo sem a presença de personagens para reagir às criaturas e mesmo assim esses elementos nos provocam sensações vinculadas ao horror artístico. Porém, comumente se referencia que o efeito para ter resultado teria de ser construído de forma crescente para preparar o leitor ou espectador para o encontro com a monstrosidade. Segundo autores como Stephen King, H.P. Lovecraft (1890-1937) existiria no horror artístico a necessidade de uma atmosfera de tensão provocada pela presença do sobrenatural. Para Lovecraft, esse aspecto se tornaria até mesmo a base para a construção de um conto de horror:

A “revelação” de um legítimo conto fantástico ⁵⁰é apenas a violação ou a transcendência das leis cósmicas estabelecidas – uma fuga da realidade maçante – e, portanto, fenômenos, e não as pessoas, são os “heróis” naturais da história. (LOVECRAFT, 2011 p.88)

Lovecraft orienta que a atenção seja dada mais ao cenário que aos personagens em si, acompanhando a tradição do gênero, ressalta que o que importa é a presença de uma atmosfera de terror. Essa posição que é também defendida por Stephen King(2012) é um delimitador, o terror seria pela narrativa e o horror visual, da exposição da criatura, porém o efeito descritivo do ser dependeria da relação entre o monstro e o personagem,

⁵⁰ Aqui o fantástico relacionado ao horror, mais como sendo o horror um subgênero do fantástico, na realidade, “O Horror, pode-se comentar, cai na categoria do fantástico maravilhoso. Contudo, embora isso possa estar certo até certo ponto, não vai muito longe. Pois a categoria do fantástico-maravilhoso não é rigorosa o suficiente para oferecer uma pintura apropriada do horror artístico. Um filme como *Contatos imediatos de terceiro grau* cabe na classificação de maravilhoso, mas é beatífico, não horrorífico. (CARROLL, 1999, p. 32)

como Carroll aponta, não seria necessariamente uma identificação, mas uma relação empática nossa com a condição expressa na narrativa:

No que se refere ao horror, talvez seja o caso, como aleguei, de compartilharmos avaliações emocionais acerca do monstro com os personagens, sem que os nossos estados emocionais totais tenham o mesmo objeto ou os respectivos sujeitos se fundam. (CARROLL, 1999, p.136)

Na narrativa de horror, para Carroll (1999), o monstro sozinho não é o suficiente, sua existência não nos afeta por si só, mas sim sua relação com o meio em que se insere, como ela transforma a situação e o ambiente ao seu redor. Porém, um personagem reagindo ao monstro não é necessário, por exemplo, nos casos das pinturas de Giger, obras como o *Pesadelo*, principalmente em sua versão de 1781 em que o íncubo está encarando o espectador, de Henri Fuseli (1741-1825) ou até mesmo imagens de criptídeos⁵¹ e fantasmas em tabloides e correntes de internet.

Porém esta definição de horror e terror, com a relevância dada a este último, é construída na tradição da literatura gótica, principalmente, desde sua formação. Essa tradição literária foi fortemente influenciada por Edmund Burke (1729- 1797) em sua obra *Investigação Filosófica Acerca de Nossas Ideias do Sublime e do Belo* (1757), ao separar o belo do sublime associando o belo ao prazer e convívio social, ele entendeu este como relacionado a ideias bem delimitadas e agradáveis (FRANÇA, 2018) e o sublime no campo da dor, no qual estará associado ao fascínio, às concepções que extrapolam nossa capacidade de assimilação e pelo terror que provoca, pela sensação de ameaça latente. Para Burke, não há prazer positivo no sublime, mas uma forma relativa, por exemplo, quando se cessa a dor e nos provoca alegria ou quando somos espectadores de uma cena de sofrimento em que a ameaça é atenuada (por não ocorrer sobre nós, ou por ser simulada) (BURKE, 1993). Marcio Seligman-Silva(1999) aponta que é no prazer relativo denominado por Burke como deleite, e não na dor positiva, que se poderia apresentar esse horror, por outras palavras, o horror aqui não é o interesse, mas o terror, como força sublime que permitiria pela indução, e não pela simples exposição, expandir as capacidades imaginativas. Burke comentou que o terror provocado pelo sublime advém

⁵¹ Termo utilizado para classificar criaturas cuja suposta existência não possui provas verificáveis, mas é sugerida por indícios questionáveis, como por exemplo, o chupa-cabra, *slenderman*, pé-grande etc.

de seu caráter obscuro, pela indução da ideia e, ao se referir a pintura como uma arte que dependeria da reprodução realista, comentará como ela não estaria apta a reprodução desse afeto:

Quando os pintores tentaram nos apresentar figuras bem definidas dessas ideias extremamente fantasiosas e terríveis, na minha opinião foram, na maioria das vezes, malsucedidos; tanto que nunca pude me decidir, com relação a todos os quadros que vi sobre o inferno, se o pintor tinha ou não um objetivo jocoso. (BURKE, 1993, p.70)

Considerando que o livro foi publicado em 1757, Burke vai entender que o problema seria no realismo da pintura e seu caráter revelador, que dificultaria expressar esse sentimento de ameaça. O Horror, no contexto da produção artística no fim do século XVIII, com suas exceções, seria um efeito a ser evitado e pensado como improvável nas artes visuais.

Esse é um ponto importante, as paisagens de Giger podem ser associadas ao horror artístico com facilidade, principalmente porque elas possuem semelhanças relativas ao aspecto negativo na arte e diferenças que as distinguem das paisagens românticas, onde em algumas obras se procuraria provocar a sensação obscuridade, podendo ou não suscitar ao terror. Esse debate marca até hoje o entendimento sobre horror e terror, Stephen King em seu livro *Dança Macabra*, em 2012, ainda se remete à essa distinção,⁵² ele usa como exemplo de terror o conto *A Pata do Macaco* (1902) do escritor britânico W. W. Jacobs (1863-1943), que no clímax do conto, no qual existe a possibilidade de que o filho morto retorne a casa após um pedido impensado feito ao amuleto mágico que dá título ao conto, a cena horrenda não acontece, o filho morto-vivo não aparece.

É a desagradável especulação que vem à mente quando começam as batidas na porta, na história de *A Pata do Macaco*, e a velha triste e adoentada corre para atendê-la. Não há nada além do vento quando ela finalmente abre a porta... mas nossa mente especula o que poderia ter estado lá se seu marido tivesse demorado um pouco mais para fazer aquele terceiro pedido? (KING, 2012, p. 36)

E como exemplo de horror ele usa a cena do filme *Alien* de 1978 em que o peito da vítima explode revelando a criatura que escapa como um exemplo de horror.

⁵² Ele usa como exemplo de horror o filme *Alien* de 1978, porém, na edição brasileira a tradução inverteu as palavras horror e terror, gerando uma mudança no sentido do texto. No original está horror, para o aspecto repulsivo e terror para o aspecto mais apurado, no sentido da sugestão. A versão original pode ser verificada na pag. 34 do livro disponível no site Archive.org. Disponível em: https://archive.org/details/stephenkingsdans00king_0/page/34/mode/2up. Acessado em: 27/09/2021

Numa matéria de capa da Newsweek chamada ‘O verão do pavor em Hollywood’ (...), o autor dizia que nas excelentes e apavorantes cenas de *Alien* o público parecia mais apto a gemer de repulsa do que gritar de terror. A verdade disso é indiscutível; já é desagradável o suficiente ver uma coisa gelatinosa e aracnídea se espalhar pelo rosto de uma pessoa, no entanto, a infame cena da “explosão do peito” é anos-luz mais repugnante... e ainda por cima acontece na mesa de jantar. É suficiente para fazer a plateia colocar de lado o saco de pipocas. (KING, 2012, p.36)

Da publicação em 1757 do livro de Edmund Burke ao livro *Dança Macabra* de 2012, essa definição terror não parece mudar de forma drástica. Em compensação, o Horror passa a ser mais explorado de forma mais tardia, como dito, o gênero de Horror Artístico (ou seja, suscitação de um sentimento de atração e repulsa causado pela manifestação sobrenatural de uma monstruosidade) vai ter como marco o romance de *Frankenstein* de 1818. Nas artes visuais, é possível aproximar essa discussão dentro das questões do gênero de terror e horror a partir de dois ensaios, em *Sobre Objetos de Terror* (1798) do médico e literato inglês Nathan Drake (1766-1836) usou como exemplo dois artistas, um representando o Horror e o outro representando uma cena de beleza na definição burkeana e colocará a escritora Ann Radcliffe (1764-1823), um dos pilares da literatura gótica, como o intermédio destes dois exemplos. O terror para Nathan Drake estaria no balanço entre o belo e o horror. Depois, usando o ensaio da própria autora, *Do Sobrenatural na Literatura* (1821), na qual ela faz a definição entre obscuridade (como fonte de terror) e a confusão (como aspecto do horror) proponho inserir um meio termo de exemplo do que seria possibilidade de imagem de terror nos exemplos dados dentro das artes visuais e o contraponto com uma imagem claramente de horror.

Essa linha de raciocínio irá servir para delimitar o entendimento sobre Horror e Terror, e a necessidade dessa diferenciação é fundamental para pensar como o horror se manifesta nas artes não narrativas e se a atmosfera é semelhante ou necessária como nas narrativas de horror. Usaremos a obra *Abadia no Carvalho* (figura 28) e *Landscape XXVIII* (1974) de Giger (figura 29), nessas duas imagens o terror na obra de Caspar David Friedrich (1774-1840) e o horror na obra de Giger se distinguem. Temos dois pontos aqui para trabalhar, a respeito da diferença entre horror e terror e do argumento da necessidade do personagem e da narrativa no horror artístico.

Figura 28: Caspar David Friedrich, Abadia no Carvalho. Óleo sobre tela. 1809-1810.
110X171Alte Nationalgalerie, Berlin



Fonte: <https://g.co/arts/AoRC7UT7n7W4dni56>

Figura 29: H.R. Giger. Landscape XXVIII. Acrílica sobre papel em madeira. 70x100
cm. 1974.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Uma forma de abrir a discussão é com ensaio *Sobre Objetos de Terror* (1798), de Nathan Drake, no qual ele irá discutir a ideia de um equilíbrio entre dois elementos em uma obra (no caso, o belo e o terrível), citando a escritora de romances góticos Ann Radcliffe como um exemplo desta maestria, no qual ela seria capaz de produzir bons objetos de terror a partir de um equilíbrio equivalente nas artes visuais entre um Salvator Rosa (1615-1673) e Claude Lorrain (1600-1682). É interessante aqui pois ele se utiliza de dois pintores para definir o tom certo de uma prosa, partindo do pressuposto de que o objeto de horror não tem a capacidade de provocar prazer em si. Nas palavras do autor:

Um poema, um romance ou um quadro podem, contudo, não obstante a exata imitação da natureza e a beleza da execução, revelar uma cena tão horrenda ou tão cruel que a arte do pintor ou do poeta seja incapaz de comunicar a menor emoção de prazer. (DRAKE, 2018, p. 73).

Assim, ele vê em Salvator Rosa (figura 30) e em Claude Lorrain (figura 31) dois extremos e a posição de Ann Radcliffe em seu meio. Nesta proposta, a escritora jogaria com cenas intensas, mas que se contrabalanceariam na construção destas imagens, de um horror abrandado, pela tessitura da fábula, “para que receba um grau de prazer artificial capaz de mitigar e subjugar o que, despido de decoração e de hábil acompanhamento, chocaria e horrorizaria qualquer coração sensível” (DRAKE, 2018 p. 73). Essa mescla de belas descrições e/ou com acidentes patéticos com as cenas de espanto e horror seria o fator que faz com que a obra “nunca se degenere em horror; e a emoção prazerosa é sempre o resultado predominante” (DRAKE, 2018 p. 73).

Figura 30: Salvator Rosa. Bruxas em seus encantamentos. Óleo sobre tela. 1646 72 x 132 cm Itália.



Fonte: <https://www.wikidata.org/wiki/Q26706199>

Figura 31: Claude Lorrain. Pastoral com o Arco de Constantino. Óleo sobre tela. 1648. 147.5 x 98 cm. Zurich



Fonte: <https://g.co/arts/pzzAN31RBC3CWSB1A>

De todo modo, percebe-se um ponto interessante aqui, o Horror em si, não é visto como uma forma de prazer⁵³ e muito menos algo necessariamente desejável, esta categoria estaria como dependente de uma forma de contraste. O que se busca é o terror que provoca o deleite, dentro dos princípios de prazer e dor no que se refere a influência burkeana. Assim, o Horror propriamente não seria algo desejável, diferente do Terror que seria fonte do sublime. E é com Ann Radcliffe que essa definição melhor se delineia.

A comparação que Nathan Drake faz para ilustrar sua posição é bastante pertinente, por exemplo: Salvator Rosa, italiano barroco muito influenciado pelo caravagismo, será entendido por Nathan Drake como um artista com trabalhos típicos de horror; vemos na fig. 30 uma cena noturna, dividida em duas partes, no qual o lado esquerdo, bruxas utilizam um enforcado para seus encantamentos e no lado direito, a floresta faz uma sombra sobre as entidades, oferecem um bebê para estes seres monstruosos ocultos nas sombras. Como contraponto, a escolha de Claude Lorrain, dentro do rococó a paisagem é diurna, a familiaridade opera por meio de tons pastéis, ali tudo corresponde ao seu lugar no sentido de que não existe seres monstruosos ou objetos que quebram a lógica da cena, ela é trabalhada sem a intenção de criar pontos perturbadores ou formas que gerem repulsa, é uma paisagem acolhedora e não agressiva.

Neste exemplo, temos de um lado temos o sombrio, o funesto e o estranho (Salvator Rosa), já do outro lado encontramos a claridade, a vida e o familiar. Quando Nathan Drake fala de transitar entre um Salvator Rosa e um Claude Lorrain ele verá essa possibilidade na tessitura da trama, ou seja, numa narrativa que permita provocar as emoções e fazer o leitor sentir prazer neste vai-e-vem, essa influência profundamente romântica entende a necessidade da emoção, do abalo no espectador como elemento fundamental e é aqui que ele vê escritora Ann Radcliffe como melhor exemplo.

Essa linha se desenvolve melhor com Ann Radcliffe, em seu ensaio publicado postumamente, *Do sobrenatural na literatura* (1826), diferencia-se o terror do horror distanciando-o do sublime. Ela entende o primeiro como uma das fontes do sublime, o terror por seu caráter indutivo “expande a alma e desperta as faculdades a um alto grau de vida” (RADCLIFFE, 2018, p. 82). Já o horror é quase oposto, ele “contraí, congela e quase as aniquila” (RADCLIFFE, 2018, p. 82) as faculdades. O que tornaria, sob a

⁵³ Vale lembrar que são as concepções dentro do contexto de 1798, vinculado fortemente com as concepções burkeanas, que veem na apreciação estética a necessidade do prazer, seja por este em si ou sob os nuances da dor positiva, como o exemplo da alegria (cessação da dor) ou do deleite.

concepção apresentada, o terror uma fonte intensa do sublime enquanto o horror seria justamente o contrário. A incerteza e a obscuridade seriam as formas com as quais o terror diferencia-se do horror e pode suscitar o sublime. Ann Radcliffe parte do sublime burkeano para fazer a distinção, e diferencia a confusão da obscuridade, sendo a uma negação que faz com que a criatividade opere, permitindo que a alma projete medos e angústias. É a obscuridade que possibilita uma atmosfera de apreensão e ansiedade, o velamento.

A negatividade da obscuridade amplia a possibilidade imaginativa, direcionada, fornece um leque de paixões ao contrário da confusão. Esta é “tão positiva quanto a distinção” (RADCLIFFE, 2018 p. 83), neste sentido, confusão e distinção operam no sentido de exposição, de revelação. “Enquanto a obscuridade possibilita à imaginação a capacidade de exagerar, a confusão, borrando uma imagem em outra, provoca apenas um caos no qual a mente nada pode encontrar de magnífico para nutrir seus medos ou dúvidas, ou para agir de acordo.” (RADCLIFFE, 2018 p. 83) Essa distinção é relevante da seguinte maneira, a confusão paralisa e neutraliza, impede assim o processo de assimilação. O horror, diferente do terror, é obscuro e positivo (no sentido de que revela, de que é uma força ativa) neste sentido, ele aniquila e espanta. Enquanto o terror é um aspecto atmosférico que suscita a ansiedade no campo imaginativo, o horror assoma expondo suas violências. Ele contrai, congela e aniquila pela agressividade que irrompe de sua presença, de sua imagem. Davendra P. Varma, ampliando aquilo que foi tecido por Radcliffe, secciona ainda mais:

Terror nos cria uma atmosfera intangível de um pavor psíquico-espiritual, um certo estremecimento supersticioso sobre o outro mundo. Horror recorre a uma apresentação mais crua do macabro: como um retrato exato do psicologicamente horrível e revoltante, contra um pano de fundo de pessimismo espiritual e desespero. Horror apela ao puro medo e repulsa, sangrando sobre o sombrio e o sinistro, e dilacera os nervos ao estabelecer um verdadeiro contato cutâneo com o sobrenatural. (VARMA, 1957, p. 130, tradução nossa)⁵⁴

Aqui a relação se define mais claramente, terror como atmosfera de uma presença, a apreensão que sugere uma ameaça que impregna no espaço. Já o horror é a aparição

⁵⁴ No original: Terror thus creates an intangible atmosphere of spiritual psychic dread, a certain superstitious shudder at the other world. Horror resorts to a cruder presentation of the macabre: by an exact portrayal of the physically horrible and revolting, against a far more terrible background of spiritual gloom and despair. Horror appeals to sheer dread and repulsion, by bleeding upon the gloomy and the sinister, and lacerates the nerves by establishing actual cutaneous contact with the supernatural. (VARMA, 1957p. 130)

dessa ameaça, “o retrato do fisicamente horrível e revoltante”, figura que assoma sob um fundo de “pavor espiritual e desespero”, ele é uma aparição, uma manifestação que apela para a reação ao objeto. Sua presença nos dilacera os nervos ao estabelecer contato com o sobrenatural, mais do que a presença indefinida, o horror nos incomoda porque é a representação do “contato cutâneo com o sobrenatural.” (VARMA, 1923, p. 130) O sobrenatural aqui é entendido como a presença, ou sugestão, de um elemento monstruoso, de algum aspecto que coloque em um primeiro momento em xeque as leis da natureza. (CARROLL, 1999)

Retornando ao quadro *Abadia no Carvalhal* (figura 28) de Caspar David Friedrich (1810), estamos há cerca de 12 anos depois ensaio de *Nathan Drake* (1798). Neste ponto tornou-se comum a criação de paisagens em que o sublime-terrível impera na criação destas atmosferas. Nesta obra, a obscuridade opera como ponto fundamental, não se espera clarificar nada mas suscitar impressões no espectador, as figuras que carregam o caixão se misturam com a paisagem através da neblina, em certo ponto se torna difícil distinguir as figuras humanas das lápides, o que nos passa uma sensação de mau agouro; poder-se-ia usar a expressão de que tudo ali cheira a morte, no sentido de que o que se percebe é o que não se pode ver, mas sim sentir os rastros que aquela imagem nos induz a seguir. Como no conto da *Pata do Macaco* de W. W. Jacobs, não é a revelação do cadáver, seu terror está na sugestão da composição, a neblina e as figuras que carregam o caixão são sutis, mas são capazes de nos sugerir tantas sensações quanto o bater na porta no conto de Jacobs, em *A Pata do Macaco* nada nos confirma que é o amuleto que realiza os desejos ou se é uma casualidade do destino. Nós nunca saberemos quem ou o quê bateu na porta naquele momento.

A síntese que *Nathan Drake* sugere nas narrativas de Ann Radcliffe está presente na pintura de Caspar David Friedrich, como se colocasse a pintura de Claude Lorrain (figura 31) sobre a de Salvator Rosa (figura 30). O horror fica ocultado por essa camada, mas contamina a imagem que a sobrepõe como o elemento sobrenatural que transpõe o tecido do real que a tenta cobrir. Já em *Landscape XXVIII* (1974) (figura 29) é obscuro, tudo que está ali se revela como tal, as criaturas se erguem como pilares e olham para o espectador, não existe sutileza possível nessa pintura, o espanto e o mal-estar que causa nos impede em primeiro momento de nos perdemos nos detalhes, o que vemos de sobressalto são as criaturas de horror. É necessário que a aversão e o espanto se amainem para que se torne possível tentar assimilá-la, o que Ann Radcliffe fala sobre a confusão e

o que Davendra Varma trata por horror aqui se torna claro, não há sublime nesta imagem, apenas “(...)um caos no qual a mente nada pode encontrar de magnífico para nutrir seus medos ou dúvidas, ou para agir de acordo.” (RADCLIFFE, 2018, p. 83) Formas estranhas e perturbadoras que nos remetem à um “um verdadeiro contato cutâneo com o sobrenatural.” (VARMA, 1957, p. 130)

Disso pode-se começar a pensar em duas questões, a primeira é que o horror não necessita do sublime para operar. Seu aspecto de ameaça é outro, diferente dos estímulos provocados pelo sublime-terrível, quando falamos de terror falamos de aspectos diferentes do horror e uma imagem de horror artística não necessita necessariamente de elementos de terror. Em segundo, é que do mesmo modo o sublime-terrível não necessita do horror para operar, por exemplo temos as pinturas de William Turner(1775-1851), quando falamos de horror estamos no referindo a algo bem definido: ameaçador, mas não necessariamente grandioso ou poderoso (os bebês de Giger não são algo que poderíamos chamar de poderoso, mas sua presença parece ter algo que nos repele não só pela feiura), assim, é algo que provoca medo e repulsa e nos causa um certo tipo de atração.

Com isso, pode-se afirmar que as paisagens de Giger são um bom caminho para começar a se discutir esses pontos, elas são lugares que nos provocam medo e repulsa, mas não necessariamente possuem seres humanoides ou personagens, tendo como uma de suas obras mais paradigmáticas o quadro *Paisagem Biomecanoide* de 1976, como um dos mais representativos de seu estilo biomecânico (ARENAS, 2005). Além destes fatores, é importante salientar que Giger produziu uma série de pinturas de paisagens, ao longo de sua carreira, as primeiras que já indiciavam um estilo mais próprio foram dos estudos a óleo no ano de 1967. Eram paisagens que mostravam ambientes desolados, sem indício de vida senão pelo que poderia ser a própria estrutura geográfica (Figura 32). Posteriormente estas falésias que pareciam feitas de carne foram ressaltando mais indícios de serem estruturas orgânicas, chegando a ter elementos que pareciam rótulas em suas extremidades. (Figura 33)

Figura 32, esquerda: H.R. Giger. Landscape, 1st state. Óleo sobre tela. 46x38 cm. 1967
HR Giger Museum. Gruyères.

Figura 33, direita: H.R. Giger. Landscape No. 5, 2nd state. Óleo sobre tela. 56-44 cm.
1967 HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

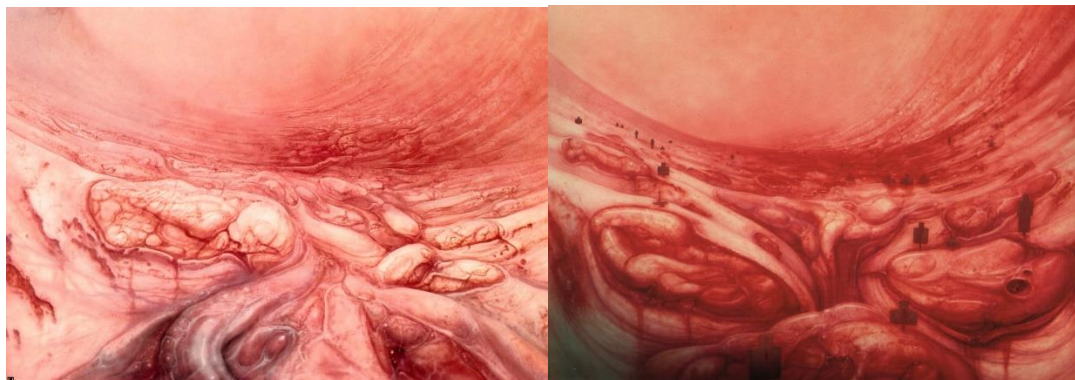
Com o tempo essa indistinção vai se atenuando, o horizonte fica cada vez mais indefinido, conforme os elementos geográficos vão cada vez mais se aproximando da consistência da carne. Quando ele abandona o óleo e passa a trabalhar com o aerógrafo, temos uma série de paisagens em que essa geografia se tornará mais mole, mais infecta, a carne nesta paisagem se tornará mais maleável e o horizonte mais indefinido. Inicialmente, a figura humana estaria ausente (figura 34), para depois ser inserida por meio de pequenas silhuetas pregadas na carne daquela estranha natureza. (figura 35) Independente delas estarem ou não na paisagem, a própria geografia representada nessas imagens nos faz pensar se não estamos dentro de algum corpo ou se são algum tipo de realidade ou mundo nas quais estas distinções não são possíveis de se fazer.

Figura 34, esquerda: H.R. Giger. Landscape IX. Acrílica sobre papel em madeira.

70x100 cm. 1972 HR Giger Museum. Gruyères.

Figura 35, direita: H.R. Giger. Landscape X (Tell '73) Acrílica sobre papel em madeira.

70x100 cm. 1972 HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Neste percurso, a partir de 1973, a temática biomecanoide se torna mais presente nessas séries, os mutantes que se fundem à máquina nas serigrafias (figuras 10,11,12) e irão se manifestar nestas paisagens mescladas ao ambiente. Não possuem indícios de autonomia em *Landscape XVI* (figura 36) (1972) e *Landscape XXVIII* de 1974 (figura 29), pois estão lá como se tivessem crescido como plantas ou algum tipo de fungo, já em outras obras se repetem em série como nos bebês em *Landscape XIV* (1972-1973) (figura 37), *Landscape XXIX* (1974) (figura 40) e os genitais em *Landscape XX* (1973) (figura 21).

Figura 36, esquerda: H.R. Giger. Landscape XVI. Acrílica sobre papel em madeira.

70x100 cm. 1972 HR Giger Museum. Gruyères.

Figura 37, direita: H.R. Giger. Landscape XIV. Acrílica sobre papel em madeira.

70x100 cm. 1973 HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Em um terceiro caminho, o que se desprende é um ramo em que essas formas biomecânicas se tornam parte do todo ainda mais integradas, como tecidos fazendo parte de um organismo maior. Em *Landscape XIII* (1972-1973) (figura 38) elas já começam a se formar de forma mais discreta, no chão que consiste em alguma substância arroxeada e mole parece surgir indícios de crânios e olhos, quase dissolvidos. Mas em *Landscape XVII* (1973) (figura 39) já se pode ver crânios e pernas mescladas a partes mecânicas, não se sabe se são ossos, algum tipo de exoesqueleto ou alguma liga de ferro, mas parece se comportar de modo articulado e ativo, como uma máquina ou um metabolismo.

Figura 38, esquerda: H.R. Giger. *Landscape XIII*. Acrílica sobre papel em madeira.
70x100 cm. 1972-1973 HR Giger Museum. Gruyères.

Figura 39, esquerda: H.R. Giger. *Landscape XVII*. Acrílica sobre papel em madeira.
70x100 cm. 1973 HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Em *Landscape XXVII* (1974) observa-se uma colônia de criaturas fundidas, as criaturas biomecânicas de crânios alongados se aglutinam e se fundem como um único ser, o que é ser e o que é lugar se torna ainda mais indistinto, uma paisagem de formas aglomeradas e fundidas que cresce como algum tipo de natureza. (figura 40) Natureza que parece mudar em *Landscape XXX* (1975), em que as criaturas se fundem mais ainda, o que antes se podia definir com algum esforço se torna ainda mais confuso, um amalgama de carnes, ossos e máquina dá lugar à uma colônia de criaturas fundidas. (figura 41)

Figura 40: H.R. Giger. Landscape XXVII. Acrílico sobre papel em madeira. 137x280 cm. 1974 HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Figura 41: H.R. Giger. Landscape XXX. Acrílico sobre papel em madeira. 70x100 cm. 1975 HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Por fim, em 1976 Giger irá produzir sua paisagem biomecânica que será considerada como uma de suas obras paradigmáticas (ARENAS, 2005), que será a base

para a discussão desse capítulo. Sua escolha não é só por ela ser uma paisagem, mas sim por ser uma paisagem diferente, de um processo que corrompe a própria ideia de senso comum, do que seria uma paisagem, além de ser também uma paisagem de horror ao mostrar uma condição horrenda, na qual impera essa confusão que Ann Radcliffe usa para definir o horror. De certo modo ela é monstruosa nestes dois sentidos e seu caráter perturbador é o foco que irá direcionar nosso olhar sobre ela, porque aqui estamos olhando para ela como uma figura de horror artístico.⁵⁵

A obra *Paisagem Biomecanoide* de 1976 não é uma obra deslocada do acervo do artista, e até aqui, estabelecemos uma narrativa em que o processo de criação acontece em um caminho em que a carne humana vai se tornando parte de um cenário, pode se dizer que ele dissolve a carne humana na paisagem. Mas isto não responde ao problema, o que é esta paisagem? As imagens foram postas em linha e foi dada uma narrativa: trata-se de um processo em que Giger passa a dissolver a carne na paisagem. Mas entra aqui um problema, porque por mais que venha a explicá-la, e a enquadrá-la junto de certa tradição, parece que seu efeito se dissolve.

Mas o que é esse efeito? A hipótese é de que há horror nesta imagem, um sentimento de aversão e curiosidade. Por mais que estas paisagens nos pareçam doentes e infectas, elas podem nos causar uma espécie de curiosidade mórbida. Nessa atração, a que podemos dar o nome de mistério, charada ou abismo, se coloca junto com o próprio processo da imagem. Didi-Huberman em seu ensaio *A Imagem Mariposa* (2007), entende a mariposa como emblema do processo da aparição da imagem como realidade, e em seu processo de verme, crisálida e mariposa (informe, metamorfose e forma) existe esse ponto liminar no qual não é verme e, não é mariposa. Esse liminar, pode dar vazão a criação de imagens guiadas pelo desejo assim como ser visto como fonte de perigo, no livro *Pureza e Perigo*, Mary Douglas (1921-2007) demonstra como aquilo que constrange nossas categorias (objetos, pessoas ou condições que estão fora ou em contradição com determinada cultura) é imbuído de determinado poder, de caráter sobrenatural, pelo seu caráter impuro. Tudo é possível nesses estágios, espaços e condições liminares para os

⁵⁵ De 1967 até 1976 ele produziu cerca de 36 quadros com o título de paisagem, numerando-os a partir de 1972 no qual começou a produzir essas paisagens com o aerógrafo. Não caberia aqui analisar uma por uma, e por isso resolvi citar aquelas que apresentavam algum tipo mudança em relação às demais e que pareceu dar origem a algum outro tipo de padrão. Nesses quatro anos também tiveram outras séries, dentre elas a *Necronom* em 1976 que irei trabalhar no terceiro capítulo. Conforme a quantidade de material foi necessário fazer esse tipo de recorte ao falar das paisagens.

quais imputamos poderes devido ao seu caráter imprevisível, desconhecido. Na imagem, isso não é de todo diferente:

Também em uma metamorfose temos frequentemente a impressão do que lá nos falta é o essencial: o essencial da duração, da mudança, da plasticidade e do desdobramento das formas. Para nos aproximarmos dela precisamos articular o olhar e a imaginação, segundo a precisa definição de Baudelaire que disse que a imaginação é uma faculdade capaz de “perceber de entrada (...) as relações mais íntimas e secretas entre as coisas, as correspondências e as analogias. [de modo] que um sábio sem imaginação não é mais que um falso sábio ou, como muito, um sábio incompleto”. (BAUDELAIRE, apud DIDI-HUBERMAN. 2007, p. 17, tradução nossa)⁵⁶

Essas paisagens que estão no entre lugar da forma e do informe, olhar para elas é orientar o olhar na busca de dar sentido. É no jogo mnemônico guiado pelo desejo que estas formas surgem, não se trata de imitar, mas de fazer surgir imagens. Assim como, é no processo de entendê-las que a imaginação surge como alternativa, estabelecer as conexões e explorar o mistério toma aqui um sentido diferente, não se trata de desvendar a charada dando uma resposta. Trata-se de entender esse processo, buscando o que tem de desejo e de perigo (ameaçador) na imagem de horror. E, *Paisagem Biomecanoide* de 1976 (figura 42) é um casulo de ossos que contém formas e movimentos que podem ser repulsivas, de certo modo sedutoras, funestas e até mesmo podendo ser entendidas como belas para algumas pessoas.

⁵⁶ No original: También en una metamorfosis tenemos a menudo la impresión de que la que nos falta es la esencial: la esencial de la duración, del cambio, de la plasticidad y del despliegue de las formas. Para acercarnos a ella tenemos que articular la mirada y la imaginación, según la precisa definición de Baudelaire que dice que la imaginación es una facultad capaz de “percibir de entrada [...] las relaciones más íntimas y secretas entre las cosas, las correspondencias y las analogías. [de modo] que un sabio sin imaginación no es más que un falso sabio. o, como mucho un sabio incompleto”. (BAUDELAIRE, apud DIDI-HUBERMAN. 2007, p. 17

Figura 42: H.R. Giger. Paisagem Biomecanoide. Acrílica sobre papel em madeira. 1976.
200x140 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

A obra *Paisagem Biomecanoide*, de 1976 (figura 42), é do mesmo ano que outro quadro, *Necronom IV*, que deu origem à ideia de monstro do filme *Alien* de 1979. Menos figurativo que *Necronom IV*, *Paisagem Biomecanoide* tem 2 x 1,40 metros; E tem algo de cruel nesta imagem e é esse *algo* sugerido por este mecanismo que procuro discutir.

Não se sabe a função do mecanismo representado na imagem, mas não é isso que importa. Sobre a estrutura base, são quatro formas circulares que se conectam por linhas diagonais como rodas de trem, ou, mais precisamente, crânios distorcidos e compactados, ligados por fêmures e tíbias como parte de um mecanismo maior. São quatro formas circulares no centro, a primeira é sem dúvida resquícios do que pode ser uma cabeça, deitada e acoplada ao maquinário, pode-se entender que à direita é parte de seu torso. Essa cabeça se dilui em algo que pode vir a ser costelas, que se repetem em forma de ondas.

Fêmures, fíbulas e tíbias se posicionam como rodas de trem: parecem indicar que o mecanismo não é estático. Ossos, vísceras e outras formas se alongam e se repetem dando uma sensação de movimento. Em algumas partes a imagem do que é biológico e do que é máquina se mescla. Esse processo se repete nas cabeças, a primeira ainda mantém indícios da sutura sagital ou coronal, podemos sugerir que o crânio está virado para a esquerda ou para a frente. A segunda cabeça está mais pressionada, uma série de ondas/costelas se expande para a parte direita. Ainda há resquícios do que podem ser elementos de um crânio se distorcendo em movimentos espirais. Já no terceiro objeto o movimento, espiral se acentua, formas mecânicas se tornam mais nítidas e as ondas/costelas parecem ser condicionadas por um mecanismo inferior esquerdo. Por último, o processo mostra um resultado: a forma anterior é aniquilada e a esfera/crânio é polida e alisada. Essa última esfera/crânio está com maior espaço e as formas mecânicas estão mais evidentes, apresentando um suporte em que o maquinário parece se abrir. O produto está finalizado.

Ossos que se confundem com uma maquinaria, e o resultado parece ser parte do metabolismo do maquinário, que é como se transbordasse os limites do quadro, nos impedindo de ter noção do todo. Podemos associar com uma vista do interior de um relógio ou com o recorte retirado de algum álbum de anatomia. O externo e interno, assim como a relação entre sujeito e cenário, se mesclam. Como se uma lagarta se fundisse com as plantas que a sustentam, a figura humanóide já está por demais impregnada no todo da imagem, em que há apenas o primeiro plano. Essa mescla com o cenário, no qual formas

antropomórficas estão presentes por partes evidentes (um rosto, um membro, um fêmur) ou por formas que sugerem essa ideia, são bastante recorrentes principalmente no surrealismo. Essa confusão se remete ao onírico, permite estabelecer relações muito próximas, por exemplo, com a obra de Richard Oelze. Giger foi fortemente influenciado pelo surrealismo, citando frequentemente Dali (1904-1989), Bellmer (1902-1975) e Oelze (1900-1980), sendo que nas obras do último se percebe com frequência a antropomorfização mesclada ao cenário, elemento constante em Giger e presente na obra *Paisagem Biomecanoide*.

2.3 FORMAS QUE CRESCEM SOZINHAS – GIGER, GUIMARD E GAUDI

Assim como muitos surrealistas, o processo de trabalho Giger é fortemente ritualizado e assemelha-se ao automatismo de Richard Oelze (1900-1980) e Max Ernst (1891-1976). Giger se utilizará de formas orgânicas, se aproximando destes artistas até certo ponto, mas não podendo ser diretamente associado aos mesmos princípios, como veremos a seguir. O impacto dessa diferença vai ser na procura de uma distinção dos movimentos correntes em que Giger teve sua formação, que tendiam para o abstrato e para o minimalismo dos anos 1960, Giger cita seu incômodo com a estética dominante nos anos de sua formação e seu apreço pela influência da *Art Nouveau* em seu trabalho. Neste sentido, ele não é tão diferente de Oelze e Marx Ernst: a relação profunda com o surrealismo, pela sobreposição do orgânico sobre o inorgânico. Mas a influência que a *Art Nouveau* tem em Giger não pode passar despercebida.

Essa relação, se torna ainda mais clara pela influência de autores e artistas simbolistas nas obras de Giger (ARENAS, 2004), na literatura, marcado pelos *Cantos de Maldoror* (1868-1974) de Conde de Lautréamont (1846-1870) e nas artes visuais, Arnold Böcklin (1827-1901), artista para o qual Giger chegou a fazer uma homenagem em uma releitura do quadro *A Ilha dos Mortos* (1880). É nessa linha: Surrealismo, Simbolismo e Art Nouveau que se pode desembaraçar os ossos e dissecar a paisagem do quadro de 1976 que estamos analisando.

É necessário especificar que o movimento considerado como *Art Nouveau* floresceu no fim do século XIX como contraposição aos estilos classicistas, e, de certo modo, como diferenciação da burguesia aos valores clássicos e uma forma de deslumbramento da *belle époque*, como Argan define.

Resumindo, independente das variações de tempo e espaço, o Art Nouveau tem certas características constantes: 1) a temática naturalista (flores e animais); 2) a utilização de motivos icônicos e estilísticos, e até tipológicos, derivados da arte japonesa; 3) a morfologia: arabescos lineares e cromáticos; preferência pelos ritmos baseados na curva e suas variantes (espiral, voluta, etc) e, na cor, pelos tons frios, pálidos, transparentes, assonantes, formados por zonas planas ou eivadas, irisadas, esfumadas; 4) a recusa da proporção e do equilíbrio simétrico, e a busca de ritmos “musicais”, com acentuados desenvolvimento na altura ou largura e andamento geralmente ondulados e sinuosos; 5) o propósito evidente e constante de comunicar por empatia um sentido de agilidade, elasticidade, leveza, juventude e otimismo. (ARGAN, 1992, p.202)

Assim, o movimento se integra dentro da estrutura social da época, parecendo orientar-se por uma dissolução dos conflitos sociais. Como aponta Argan, a *Art Nouveau* é balizada no desenvolvimento tecnológico e no exercício da liberdade criativa. Isso porque, apesar do desenvolvimento tecnológico, os empresários não tinham uma metodologia e aparatos próprios para os projetos. (ARGAN, 1992) Seria então a criação de um ambiente próprio do imaginário burguês da *belle époque*:

O ambiente visual que o Art Nouveau tece em torno em torno da sociedade não só a favorece sua atividade, como também lhe oferece um reconforto em sua labuta, fornecendo-lhe uma imagem idealizada e otimista: a nascente civilização das máquinas não a condena a um mecanismo obscuro e opressor; pelo contrário, libertando-a da necessidade e do trabalho, permitirá que ela plane nos céus da poesia. (ARGAN, 1992, p. 202)

Desse modo, a *Art Nouveau* em primeiro plano culmina em um estilo assimilado pelo desenvolvimento industrial. Por um lado, expõe o imaginário burguês da *belle époque*, e, por outro, é representativo do processo de neutralização das oposições pelo capitalismo. Em seu histórico, tem elementos que evidenciam uma antítese, tanto em suas origens precursoras no movimento *Arts & Crafts* na Inglaterra, quanto em sua estreita ligação com o movimento simbolista, por exemplo.

Sobre estes elementos antitéticos, o movimento *Arts & Crafts*, teve como fundador William Morris (1834-1896), figura pioneira que teve importante papel na crítica dos processos de produção. Como simpático a tradições mais populares, Morris impulsionou a reinserção da arte clássica ao campo do homem comum, quebrando as definições de alta e baixa arte, e colocando-se contrário ao fenômeno da alienação dos meios de produção (SPINELLI, 2017). É na sua relação com o socialismo libertário e a

veia romântica que irá lhe orientar a repensar a noção técnica, ao passo que será na produção manual a resposta a padronização e desumanização estética da produção industrial. Morris faz uma crítica forte ao racionalismo e à noção de um progresso linear, sob a ótica industrial (SPINELLI, 2017). É nas vertentes românticas que se engendra essa crítica ao racionalismo, que se apropriou da cultura popular em contraposição às influências classicistas.

Quão distante esta concepção está do ideal proposto por Nathan Drake, na noção da experiência estética que joga com o afeto do espectador? Nisso ao comentar da ideia de se comunicar por empatia, se estamos falando de um movimento que dialoga com a tradição romântica, essa *empatia* é um ponto chave, pois ela é a porta que abre para que se explore o que no primeiro capítulo foi expresso por positivo e negativo, ou aqui pelo pensamento e não-pensamento, salvo as diferenças. Décadas mais tarde, Salvador Dali identificou outro ponto interessante, o desejo como princípio operatório na *Art Noveau*, é na esfera do sonho e da fantasia que se aninha a liberdade criativa defendida pelos movimentos próximos a ela, que manteve a tradição simbolista relativa à crítica ao realismo e ao uso da imaginação. Seja na “preferência pelos ritmos baseados na curva e suas variantes (espiral, voluta, etc) e, na cor, pelos tons frios, pálidos, transparentes, assonantes, formados por zonas planas ou eivadas, irisadas, esfumadas.” (ARGAN, 1992, p. 202), mas pela relação de desejo, que Breton ao falar sobre o simbolista Gustave Moreau, diz que “a primazia não é mais concedida à sensação, mas sim aos desejos mais profundos do espírito e do coração.” (BRETON, 2018 p. 125). O que ordena, aqui, não é a representação da natureza na ordem “retiniana”, como dizia Breton, mas as formas orientadas sob a égide do desejo. Assim, é “(...) a recusa da proporção e do equilíbrio simétrico, e a busca de ritmos ‘musicais’, com acentuados desenvolvimento na altura ou largura e andamento geralmente ondulados e sinuosos” que orienta essa vertente artística. (ARGAN, 1992, p. 202) Aqui pode-se dizer que mariposeiam:

O ser que mariposeia faz ao menos duas coisas: para começar, palpita e se agita convulsivamente. Seu corpo vai e vem sobre si mesmo, como em um baile erótico ou em um transe. Logo, o ser que mariposeia erra e se agita ao imprevisto. Arrastando seu corpo de um lado ao outro em uma espécie de exploração inquieta, em uma espécie de busca que decididamente ignora o objetivo final. Nesta dança há algo de instabilidade fundamental do ser, um voo das ideias. Um poder absoluto de livre associação, um impulso de salto, uma ruptura constante de soluções de continuidade. É por isso que da mariposa

e do “mariposeador” se diz com malícia que desperdiça tudo sem jamais fundar nada sólido. (DIDI-HUBERMAN, 2007, p. 27, tradução nossa.)⁵⁷

Esse mariposear impera tanto no ato de produzir a imagem quanto na sua aparição, essas formas de desejo, fazendo com que se criem essas formas musicais (ou seja, formas que mariposeiam, sem se poder inferir a força que as orienta) e que, em sua aparição, em um sentido quase ou semi-figurativo. Nesse momento o desejo orienta nosso olhar na busca dessas formas, que pelo jogo mnêmico e pelo intento da imagem, nos é capaz de levar a sonhos ou pesadelos. Como ocorre, por exemplo, na *Paisagem Biomecanoide* (figura 42).

Não é de todo arriscado dizer que tais formas dialogam fortemente com as concepções sobre estéticas de prazer e dor levantadas por Edmund Burke (1729-1797), o belo opera no que se manifesta pelos caminhos ondulados, lisos e sinuosos. Enquanto o belo pode se configurar a partir da “ (...) utilização de motivos icônicos e estilísticos, e até tipológicos, derivados da arte japonesa” (ARGAN, 1992, p. 202), a mesma linha que permite a composição de uma garça é a linha que irá formar uma figura erótica ou até mesmo um *yukai*.⁵⁸ Quando estas concepções contraditórias incidem nas intenções específicas da *Art Nouveau*, principalmente na ideia de unidade da arte e a arte para todos, temos a inserção da força do desejo, operando na modelação de objetos de uso cotidiano. Portões crescem como em contos de fadas, ao mesmo passo que a dor pode sugerir deleite nas formas, como as joias de René Lalique (1860-1945) (figura 43), nas quais vespas, cobras e outras criaturas atraem e fascina tal como a *Medusa* (1892) (figura 44) do simbolista Franz von Stuck (1863 –1928).

⁵⁷ No original: El ser que mariposea hace al menos dos cosas: para empezar, palpita y se agita convulsivamente. su cuerpo va y viene sobre sí mismo. como en un baile erótico o en un trance. Luego, el ser que mariposea yerra y se agita al tuntún. arrastrando su cuerpo de aquí para allá en una especie de exploración inquieta, en una especie de búsqueda de la que decididamente ignora cuál es el objetivo final. En esta danza hay algo de la inestabilidad fundamental del ser, una huida de las ideas. un poder absoluto de la libre asociación, un mandato del salto, una ruptura constante de las soluciones de continuidad. Es por ello que de la mariposa o del "mariposeador" se dice con malicia que lo derrochan todo sin fundar jamás nada sólido. ((DIDI-HUBERMAN, 2007, p27)

⁵⁸ Termo utilizado no Japão para definir entidades sobrenaturais. Algumas vezes utilizado como sinônimo para espíritos, demônios e fantasmas.

Figura 43, esquerda: René Lalique, Botão de serpente, 1912, vidro colorido em suporte de metal, 15 cm. Londres, Chiswick House.

Figura 44, direita: Franz von Stuck: Haupt der Medusa, 1892, Pastel sobre papel, 26,5 x 32,5 cm s/l.



Fonte figura 47: <https://rlalique.com/rene-lalique-serpent-bouton-15455>

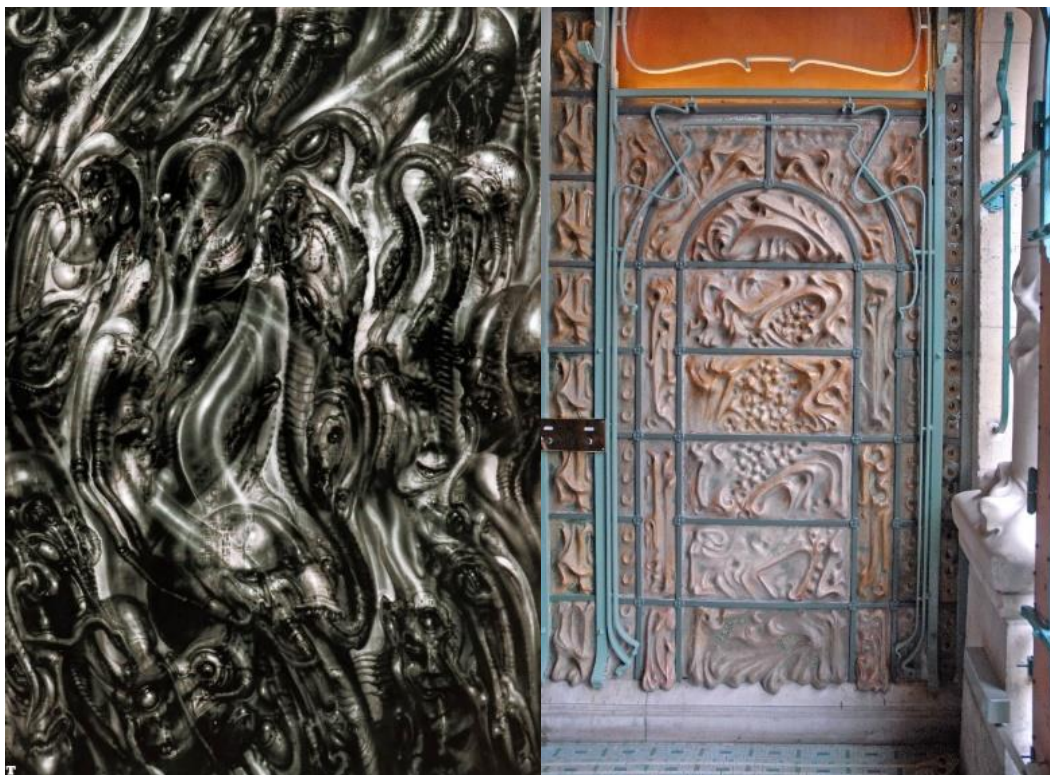
Fonte figura 48: <https://kunkelfineart.de/en/artwork/stuck-franz-von-head-of-medusa/>

Quando voltamos a Giger e pensamos sobre seu processo de criação, ele gera formas a partir do automatismo e sobre a influência de música (geralmente Jazz), se olharmos para as paisagens biomecanoides vemos esse processo de diluição das formas seguindo um padrão regido por ondulações⁵⁹, liquefazendo formas como se fossem tintas espessas sobre a superfície d'água (figura 49). Não é muito distante dos movimentos presentes por exemplo, nos padrões desenhados por Hector Guimard (1867-1942), em que as linhas se orientam de forma aparentemente musical e orgânica (figura 50).

⁵⁹ O processo de Giger compondo uma imagem pode ser visto na última parte do vídeo Necronomicom (1975), disponível em: <https://youtu.be/LkH4z2EZtpk?t=1764>.

Figura 45:H.R. Giger, Paisagem Biomecanoide, Acrílico sobre papel sobre madeira, 70x100 cm. 1979. HR Giger Museum. Gruyères.

Figura 46:Hector Guimard, Decoração do Hall de Entrada do Castelo Béranger. Placas de cerâmica de Grés flamejadas. 1894. París



Fonte figura 49: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Fonte figura 50:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:D%C3%A9cor_du_hall_dentr%C3%A9e_du_Castel_B%C3%A9ranger_\(Hector_Guimard\)_5478775573.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:D%C3%A9cor_du_hall_dentr%C3%A9e_du_Castel_B%C3%A9ranger_(Hector_Guimard)_5478775573.jpg)

É inegável em vários pontos a influência que ele diz ter de Hector Guimard, na entrevista *Xeno-Erotic* (2010)⁶⁰, quando se refere à elegância, falando de linhas sinuosas e sedutoras, Giger retoma as referências que ele expôs anteriormente em *WWW HR Giger Com* (2007), coletânea que tem um capítulo sobre seus projetos de mobiliário. Nesta ele expõe a influência de artistas da *Art Nouveau* em suas obras. Cita o nome de Hector Guimard como exemplo:

Meu senso de forma sempre foi criticado desta forma por meu diretor em Guhl: 'Giger, não faça formas tão doentias que parecem pescoços de vacas!' O que posso dizer? De todo modo, eu tinha uma predileção por formas orgânicas *art nouveau* à lá Hector Guimard, que me lembram construções de ossos retorcidos. Eu não gosto das formas rechonchudas e infladas de Botero. Elas me parecem doentes. (GIGER, 2007, p.78)⁶¹

⁶⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DkvzPnODNTQ> Acessado em: 02/08/2021

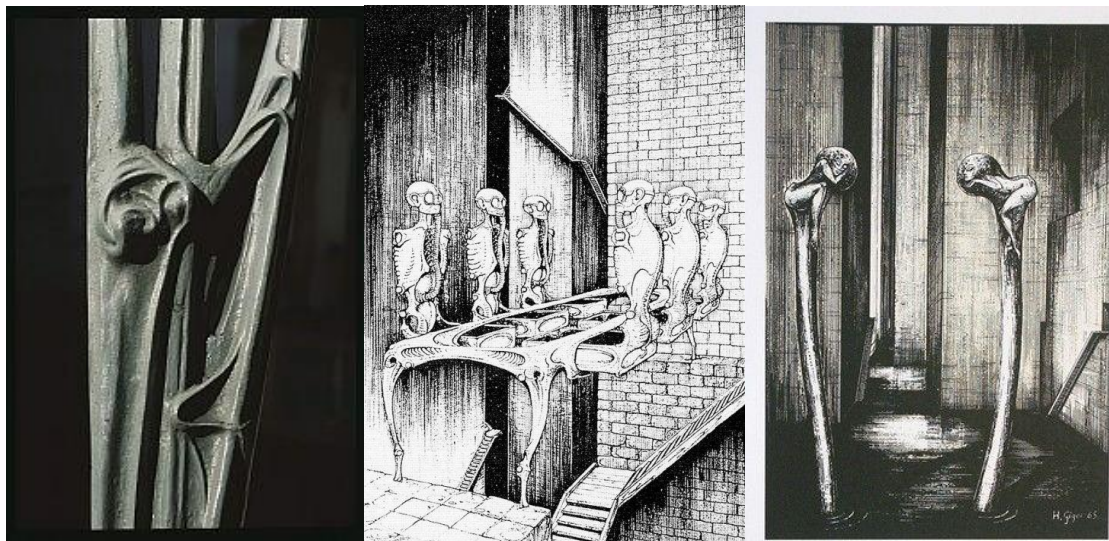
⁶¹ "My sense of form was always greeted thusly by my main teacher Guhl: "Giger, don't make such sick shapes which look like cows' necks!" What can I say? Even then I had a predilection for organic art nouveau shapes a la Hector Guimard, reminiscent of twisted bone constructions. I don't like

Não podemos afirmar que Hector Guimard usava de ossos como fonte para seus temas, mas em Giger são recorrentes as formas orgânicas em que ele faz referência clara a partes do corpo humano, dos restos e das ossadas. Além disto, a forma alongada que Giger define como elegante, se orienta tanto pelos padrões da *Art Nouveau* (figura 47) assim como pelo movimento alongado de uma tíbia (figura 48 e 49), do mesmo modo em que isso pode estar presente em seus projetos de decoração de interiores, como no caso de suas cadeiras projetadas em sua formação e reproduzidas décadas depois.

Figura 47, esquerda: Hector Guimard. Entrada da Estação Metropolitana (detalhe).
s/data Ferro Fundido. París.

Figura 48, centro: H.R. Giger Shaft, 3. 1965. Tinta Acrílica sobre papel. 30x21cm HR
Giger Museum. Gruyères.

Figura 49, direita: H.R. Giger: Shaft 5. 1965. Tinta Acrílica sobre papel. 30x21cm HR
Giger Museum. Gruyères.



Fonte figura 51: <https://www.meisterdrucke.pt/artista/Hector-Guimard.html>

Fonte figura 52, 53: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

É possível ver que as pernas da mesa da figura 48 possuem uma curvatura muito próxima das pernas da cadeira feitas em poliéster e alumínio, a textura do assento lembra muito uma pele ressecada e esticada. (figura 50)

plump, inflated Botero-shapes. They strike me as sick.” (GIGER, 2007, p.78)

Figura 50: H R Giger. Cadeira, No. 700b, Única, 1991-96 . Poliéster e Alumínio. 53 x 60 x 126 cm



. Fonte: GIGER, 2007, p.78

Seus desenhos e suas pinturas não são mundos diferentes de seus projetos de mobiliário e decoração, mesmo os desenhos mais antigos como os da figura 48 e 49, podem muito bem servir como base para projetos como a mesa de um estabelecimento, o desenho de um corrimão ou uma bengala. Esses ossos retorcidos, que ele enxerga em Hector Guimard, são um ponto base em seus trabalhos, a mecânica no quadro *Paisagem Biomecanoide* de 1976 mostra muito bem esse aspecto, o que está ali cresce e se desenvolve e é a mescla entre o orgânico e o mecânico, não uma subversão ou sobreposição do tecnológico sobre a natureza. É na plena comunhão de ambos os elementos (que comumente são dados como antagônicos), que a forma biomecânica cresce e se desenvolve tal como um portão que cresce como uma roseira e não um portão que imite rosas crescendo em suas grades.

Outro exemplo é semelhança entre o casulo que Giger produziu para o filme *Alien*, em 1979 (figura 51) e o vaso feito por Hector Guimard em 1889 (figura 52). Isso não precisa indicar que Giger se inspirou diretamente neste vaso, não se trata de alguma forma de reprodução, mas sim de que ambas as formas cresceram sobre as mesmas leis: o vaso parece um ovo de inseto abandonado, a abertura se divide em cinco partes, as nervuras

lhe dão um aspecto orgânico, próximo de algo vegetal. Já no casulo de Giger, ele se torna mais pesado, menos alongado e mais robusto e em sua abertura parece algo mais húmido e semelhante a um animal marinho. Ambas apresentam unidade, não podendo ser decompostas, o caráter orgânico consiste em muito neste aspecto, é possível imaginar aquela forma crescer ou se desenvolver dentro de outro organismo, mas dificilmente há de se imaginar sendo montada peça por peça, soldada ou rosqueada.

Figura 51, esquerda: Hector Guimard, Edmond Lachenal. Vaso. Cerâmica Grés com Esmalte Mate, 1889 Bröhan-museum, Berlin

Figura 52, direita: H. R. Giger finalizando um dos ovos durante as filmagens de Alien (1979) In: Gigers Alien. 2006 p.48



Fonte figura 55:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vase_Hector_Guimard_1899_Br%C3%B6han_Museum_Berlin_21042018_1.jpg

Fonte figura 56: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Essa ligação que podemos fazer entre Giger e a *Art Nouveau* parece revelar esse páthos que parece sintomático no movimento, o que se cobre com a bela forma é justamente seu oposto, o horrível se manifesta nublado transformado em terror como na paisagem de Gaspar David Friedrich (figura 28), como ponto latente que Giger, por outro lado, procura escancarar. Esse ponto conflitante se vale da liberdade criativa que este movimento abriu, expressada ora nas buscas de raízes não clássicas, ora na concepção moderna de quebra da tradição (DALI, 2008, LAHOR, S/D), possibilitada por este

contexto, fornece a liberdade para se explorar os limites, criar monstros que, nesse aspecto, operam na ordem de um desejo de explorar as limitações da forma e da matéria. Teremos nomes como René Lalique (1860 -1945), que exploraram na ourivesaria formas como um relógio de bolso com faces humanas, serpentes e vespas em adereços que jogam com elementos de atração e repulsa. Cohen em seu ensaio comenta que esse impulso (e desejo) de fantasia teratológica (ou seja, jogar com os limites e as categorias) é um algo comum de se ver antigamente às margens, por exemplo, nas iluminuras como as presentes no Livro de Kells(800...?), ou as Gárgulas barrocas, ou criaturas marinhas em mapas. De todo modo “registram, da mesma forma, as fantasias liberadoras de uma mão enfiada ou reprimida, subitamente liberada para habitar as margens.” (COHEN, 2002, p.50) Na *arte nouveau* o artista tem essa mão liberada, os monstros, as feras, deixam de habitar as margens e se tornam toda a superfície de um relógio. Não é por menos que monstros tendem a aparecer em momentos de crise e/ou liberdade⁶², estão na linha tênue da hesitação e do desejo.⁶³

O monstro também atrai. As mesmas criaturas que aterrorizam e interdita podem evocar fortes fantasias escapistas; a ligação da monstruosidade com o proibido torna o monstro ainda mais atraente como uma fuga temporária da imposição. Esse movimento simultâneo de repulsão e atração, situado no centro da composição do monstro, explica, em grande parte, sua constante popularidade cultural, explica o fato de que o monstro raramente pode ser contido em uma dialética simples, binária (tese, antítese... nenhuma síntese). Nós suspeitamos do monstro, nós o odiamos ao mesmo tempo que invejamos sua liberdade e, talvez, seu sublime desespero. (COHEN, 2000, p.48)

Por isso o monstro não se manifesta pela obviedade, ele explora justamente uma *desrazão* que age provocada, na *arte nouveau* o ameaçador, o horrível e o belo se entrelaçam como sintoma, o horrível é sugerido na sutilidade de uma dança, mas contido como a serpente no broche (figura 43) ou ocultado como o relógio no bolso de um colete.

Este aspecto de liberdade da *art nouveau* flerta com a estética herdada das correntes românticas e simbolistas possibilita o afloramento de categorias da ordem do negativo. Assim, um joalheiro poderia criar tanto um relógio (figura 53) em que borboletas se espalham sobre sua capa contrastando com a serpente guardando a coroa⁶⁴, como um

⁶² Podemos aqui comparar com os anos 1980 e 1990 e a relação com a tecnologia, temos Sterlac explorando os limites do corpo humano e Giger temendo o que isso pode significar.

⁶³ Como dito no capítulo anterior, a em Giger temos relação em crise com a presença do corpo, que o coloca como objeto de humanidade tênue e por isso liminar e perigosa.

⁶⁴ Botão posto na parte de cima do relógio com o objetivo de ser manuseado para dar corda e ajustar os ponteiros, além de outras funções.

relógio (figura 54) em que faces envolvem as horas do mesmo modo que bebês cobrem as telas de Giger. (figura 55) É esse aspecto horrível latente na *Art Nouveau* que Giger parece destacar.

Figura 53, esquerda: René Lalique. Relógio de Bolso: Papillons Et Chauves-Souris.

1899. Vidro colorido e ouro. 5 cm. Museu do Jarim, Japão.

Figura 54, direita: René Lalique. Relógio de Bolso: Faces. 1901, Ouro 18 quilates, 5 cm.

Amsterdã, Holanda



Fonte: <https://rlalique.com/rene-lalique-pocket-watches>

Figura 55: H.R. Giger Paisagem XVIII, 1973 Acrílico sobre papel sobre madeira,

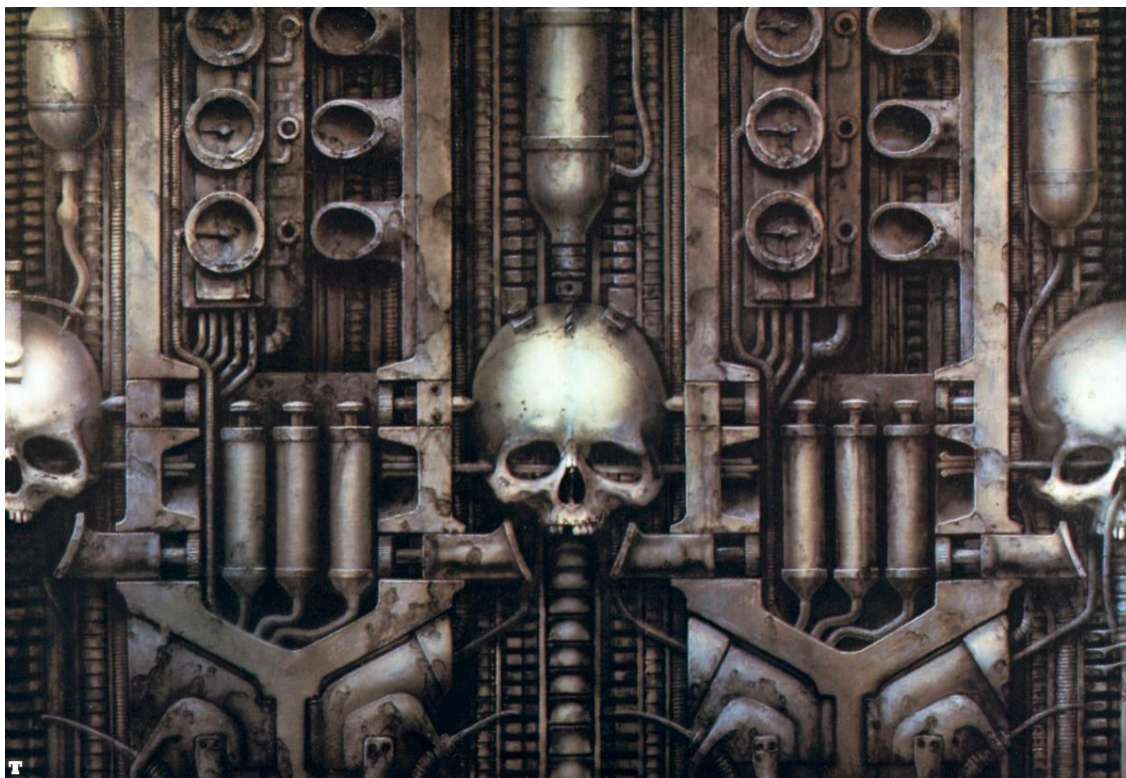
70x100 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Aqui entra um dos aspectos que fazem parte deste hibridismo biomecânico que há em Giger: sua influência tirada da *Art Nouveau*, presente nos diversos campos que abarcam os seus trabalhos, se constrói em uma busca por elegância (para ele, as formas sinuosas, muito próximo da definição de beleza de Burke) contrabalanceada por outros elementos, que advêm da sua tendência para o sinistro. Porém, a relação corpo/natureza X máquina/tecnologia, não necessariamente está nessa esfera. De todo modo, o corpo humano se torna uma base, assim como a estrutura de padrões tirados da natureza na *Art Nouveau*. Dessa forma, é possível dizer que *Paisagem Biomecanoide* de 1976 (figura 42) pode ser lida como um estudo de motivo, na criação de padrões ou, em outras obras como *Paisagem XIV* de 1972/1973 (figura 37) e a pintura homônima *Paisagem Biomecanoide* de 1979 (figura 45). Nestes últimos, em especial figura 60, não significa que seja uma reprodução inspirada na *Art Nouveau*, mas que se aplica o uso do corpo humano como motivo de forma que não é a mesma visão, mas é fruto dela. O entendimento dessas figuras como ornamento visto numa relação com o todo de forma orgânica e orientada numa coesão total, no caso da *Paisagem XIX* de 1973 (figura 56) faz com que se perceba uma proximidade com arte funerária cujo tema é uma permanente na obra do autor. Esse caminho possibilita a criação de formas novas e de constituir um processo em que determinadas formas se ramificam em outras, constituindo um caráter onírico que o torna bastante associado ao surrealismo.

Figura 56: H.R. Giger Paisagem XIX, 1973 Acrílico sobre papel sobre madeira, 70x100 cm. HR Giger Museum. Gruyères



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Salvador Dalí identificou esse caráter na *Art Nouveau*, ao comentar sobre como esse movimento preconiza uma *fome original*, de um imperialismo canibal, que culmina numa reapropriação vertiginosa de estilos, no qual o fruto deste anacronismo figura em estruturas oníricas:

Numa construção modern style⁶⁵, o gótico se metamorfoseia em helênico, em extremo oriental e, por menos que isso passe pela cabeça - numa fantasia involuntária -, em Renascimento, que por sua vez pode vir a ser modern 'style puro, dinâmico-assimétrico, tudo isso no tempo e no espaço "débil" de uma única janela, isto é, naquele tempo e espaço pouco conhecidos e provavelmente vertiginosos que, como acabamos de insinuar, não seriam senão os do sonho. (DALÍ, 2008, p. 47)

⁶⁵ Aqui ele está dialogando principalmente com as correntes espanholas e francesas, que acaba por terem a definição mais comum como *modern style*. Como explica Lahor, "Dentro das artes decorativas, a *Art Nouveau* foi recebida com um entusiasmo sem precedentes, porém também se topou com ceticismo e hostilidade, já que inicialmente se considerava estranho e de origem estrangeira. (...) França e Inglaterra, inimigos tradicionais, tenderam a culpar um ao outro, com os ingleses conservando o termo francês '*Art Nouveau*' e aos franceses tomando emprestado o termo '*Modern Style*' do inglês." (LAHOR, s/data, p. 30)

São formas produzidas sob a lógica do automatismo, em que cedem a essa força motriz, o que é comum no movimento surrealista, ignorando a lógica racionalista e o funcionalismo. Como exemplo temos os arcos no quadro do quadro *By a Church* (1949-1954) (Figura 57) do contemporâneo Richard Oelze (1900-1980), em que o fluxo de faces e formas criam instalações arquitetônicas. Salvador Dali associou o mesmo princípio nas formas fluídas como os presentes na *Casa Batlló* (1877-1912) de Antoni Gaudi (figura 58 e 59).

Figura 57: Richard Oelze, *By a Church*. 1949-1954, Óleo sobre tela. s/l



Fonte: <https://dosartistas.tumblr.com/post/168332445035/richard-oelze-by-a-church-1949-54>

Figura 58, esquerda: Antoni Gaudi, Casa Batlló, fachada. 1877-1912, Barcelona, Espanha.

Figura 59, direita: Antoni Gaudi, Casa Batlló, Interior. 1877-1912, Barcelona, Espanha.



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/Casa_Batl%C3%B3

Voltamos aqui à metáfora do mariposear, que Salvador Dali identifica esse movimento e a enxerga na fluidez das ondas. E esta instabilidade, este ponto aparentemente caótico porque regido por forças de estruturas profundas, faz com que a fluidez entre tanto no sentido da suavidade *comestível* e orgânica quanto na sugestão sinistra de um pesadelo, como Dali sugere. Nessa sua capacidade de gerar imagens e de sugerir formas que se desvanecem na imprecisão, vemos essa força motriz nas paisagens de Giger, como já discutido sobre seu processo de criação dentro do automatismo. Salvador Dali irá sustentar a semelhança entre as casas de Gaudi e um bolo de confeitiro, ambos masoquistamente se moldam e servem ao desejo:

Repito que se trata aqui de uma comparação lúcida e inteligente, não apenas porque denuncia o violento prosaísmo-materialista das necessidades imediatas, sobre a qual repousam os desejos ideais, mas também porque, por isso mesmo e em realidade, é feita assim a alusão sem espécie de casas, que não são outra coisa senão as primeiras casas comestíveis, as primeiras e únicas construções erotizáveis, cuja a existência verifica essa “função” urgente e tão necessária para a imaginação amorosa: poder comer, da maneira mais real, o objeto de desejo. (DALI, 2008, p. 53)

Porém, admitirá o caráter terrível⁶⁶ desta força, ao descrever as casas de Gaudi no *Paseo de Garcia*, em Barcelona, ele irá descrever essas construções partindo da liquidez das formas d'água para os aspectos perturbadores da carne em decomposição:

Trata-se de construções reais, verdadeira escultura de reflexos das nuvens crepusculares na água, possibilitada pelo recurso a um imenso e insensato mosaico multicolorido e rutilante, das irisações pontilistas, escultura da qual emergem formas de água derramada, (...) todas essas formas de água construídas numa sucessão assimétrica de dinâmico-instantânea de relevos quebrados, sincopados, enlaçados, fundidos por nenúfares e ninfeias “naturalistas-estilizadas” que se concretizam em excêntricas convergências impuras e aniquiladoras por espessas protuberâncias de medo, brotando fachada inacreditável, contorcidos ao mesmo tempo por todo o sofrimento demencial e por toda a calma latente e infinitamente doce, dos horríveis furúnculos apoteóticos e maduros a serem comidos com a colher – com a sangrenta, gordurosa e mole colher de carne em decomposição que se aproxima. (DALI, 2008 p, 59)

Medo e desejo se fundem. O desejo recalcado pode vir na forma agressiva de um pesadelo, o horror que se revela opera neste campo, as águas possuem esse caráter e podem se distorcer e se contorcer conforme as perturbações que estão submersas no inconsciente. O modo de olhar, o ângulo em que se observa e a nossa relação com o objeto pode nos levar, se observarmos as figuras da *Casa Batlló*, para sacadas que lembram a caveira de um pássaro (figuras 58) ou um olho de uma criatura que parece observar seu próprio interior, figura 59. Essa capacidade de gerar formas da forma de olhar, se aproxima muito das tábuas de Hermann Rorschach (1884-1922), como bem comenta Didi-Huberman, essas imagens simétricas foram, na mesma época que do surrealismo, geniais em sua criação, “eram fortuitas, com o equívoco e com a fragilidade que se supõe, e estruturalmente *cheias de significado*. Plenitude e significado obtido, como bem se sabe, por meio de um procedimento matização, criadora automática de simetria formais.” (DIDI-HUBERMAN, 2007, p.66, tradução nossa)⁶⁷.

É na aparição da imagem que ela se manifesta, no momento de sua manifestação, o que leva a perceber a imagem como uma única cena, é esse aspecto fundamental da imagem como imagem mariposa. Como Didi-Huberman descreve:

⁶⁶ Dali, usa o termo terrível, que em um momento parece estar próximo do sentido de horror aqui trabalhado, já em outro parece estar no sentido mais comum de uma atmosfera ameaçadora, de um suspense provocado pela presença sugestiva de uma ameaça. Quando o termo estiver sendo usado de forma ligada esse ensaio do Salvador Dali vai ser entendido nesta dualidade.

⁶⁷ No original: “Su genialidad consistió en producir unas imágenes que eran a la vez fortuitas, con el equívoco y la fragilidad que eso supone. y estructuralmente llenas de significado. Plenitud de significado obtenido. como bien se sabe, por media de un procedimiento de huella. creadora automática de simetrias formales.” ((DIDI-HUBERMAN, 2007, p.66)

Abreviando, as tábuas de Roscarch podiam ser vistas como verdadeiras imagens mariposa: a folha se dobra de modo em que ambas as asas se juntam uma contra a outra e logo, desdobrando-se, revelam uma suntuosa simetria de desenhos ao mesmo tempo localmente erráticos e globalmente orgânicos, impossíveis de *fixar* definitivamente. Quer dizer, estas imagens funcionam, como dizem os psicólogos, como um espelho do sujeito que olha – (...) – e como um mundo de animais espectrais pelo quais o sujeito acaba crendo-se observado e até ameaçado. (DIDI-HUBERMAN, 2007, p. 66, tradução nossa)⁶⁸

Falamos de imagens que se revelam, que estão e que não estão ali, que para Dali abre a possibilidade desse aspecto dual e sintomático que ele entende como comestível e terrível, capaz, de criar formas monstruosas, e que Giger parece escancarar. A simetria, ou a exigência que temos dela que nos move o olhar, permite que se desbrave essa ambivalência.

A simetria (sobretudo a vertical) é um traço de construção: estrutura positivamente a representação, institui o sujeito em forma estável. Porém o equívoco aparece quando encontramos frente a imagem como uma máscara, quer-se dizer, como organização dupla: como se a imago escondesse em seu esplendor formal a existência mascarada de uma larva informe. (DIDI-HUBERMAN, 2007, p. 67, tradução nossa.)⁶⁹

O jogo que Dali identifica em Gaudi, em que cria essas formas, parece explorar esse processo, que dá vazão justamente pelo seu aspecto equívoco e com a fragilidade que lhe permite tornar-se cheia de significados, principalmente na figura 46, esse aspecto se torna mais aproximado. Mas sobretudo, afirmo que são formas que pelo seu caráter liminar podem gerar ou não gerar monstros pelo desejo de forma. O monstruoso, neste contexto, é do campo do desejo, e que pode se transformar em horror ou pode ser sedutor quanto a imagem da Quimera (COHEN, 2000). Seu caráter transgressor é uma alternativa, a monstruosidade se insere no desejo porque o fim de nossas categorias (e nossos tabus) possibilita, na geografia dos monstros, acessar o outro distante (na natureza, no Oriente, no além-mar, no futuro ou passado) e nos projetar nessas outras leis, outras moralidades.

⁶⁸ No original: Abreviando, las tablas de Rorschach podrían ser vistas como verdaderas imágenes mariposa: la hoja se dobla de modo en que las alas se juntan una contra la otra y luego, desplegándose, revelan una suntuosa simetría de dibujos al mismo tiempo localmente erráticos y globalmente orgánicos. imposibles de "fijar" definitivamente. Es decir, estas imágenes funcionan, como dicen psicólogos, como un "espejo" del sujeto que mira –(...)– y como un mundo de animales espectrales por las que el sujeto acaba creyéndose observado y hasta amenazado". (DIDI-HUBERMAN, 2007, p. 66)

⁶⁹ No original: Por un lado, la simetría (sobre todo la vertical) es un rasgo de construcción: estructura positivamente la representación, instituye el sujeto en forma estable. Pero el equívoco aparece cuando nos encontramos ante la imagen como ante una máscara, es decir, como organización dúplice: como si la imago escondiese en su esplendor formal la existencia enmascarada de una larva informe. (DIDI-HUBERMAN, 2007, p. 67)

Por outro lado, temos a segurança de que o conto acaba, a peça termina, de que podemos acordar do sonho e sobretudo de que a imagem está presa ao papel.⁷⁰

É bastante simbólico compararmos essa relação entre a citação de Dali e a referência a Cohen com as joias de René Lalique, transformadas em adereço, pois reproduzimos e dominamos esses desejos, temos um relógio com almas amaldiçoadas em nossos bolsos (figura 54) mas principalmente, temos em um broche uma víbora contida no vidro (figura 43), escrava como um demônio na garrafa. É nesse jogo⁷¹ que esses elementos, liberdade e desejo, tornam fracos os limites dessas fronteiras, linhas cada vez mais distendidas ao ponto de romper, são capazes de diluir a distinção de um extremo como de uma “(...) verdadeira escultura de reflexos das nuvens crepusculares na água, possibilitada pelo recurso a um imenso e insensato mosaico multicolorido e rutilante” para a “(...) a sangrenta, gordurosa e mole colher de carne em decomposição que se aproxima.” (DALI, 2008, p.59) É no sonho que os limites entre o prazer e dor⁷² geram imagens que se confundem e se mesclam conforme a força do desejo.

2.4 FORMAS HORRÍVEIS E MARAVILHOSAS – GIGER E OELZE

Tanto no sentido da forma quanto na orientação pelo desejo, Giger, em seu processo de criação com aerógrafo, irá se utilizar de formas fluidas como nas águas descritas por Dali, principalmente nas paisagens biomecanoides, escutando música, geralmente jazz e rock progressivo e posteriormente industrial. Começando com uma série de riscos esfumaçados diretamente no papel ele começa a gerar as formas em tons de preto, cinza e depois tinta acrílica branca para dar o caráter de brilho translúcido e ressaltar o relevo. Formas musicais em *grisaille* que tratam da integração da máquina

⁷⁰ Cohen usa exemplos do cinema, do livro e da oralidade: Nós vemos o monstruoso espetáculo do filme de terror porque sabemos que o cinema é um lugar temporário, que a vibrante sensualidade das imagens de celulóide serão seguidas pela reentrada no mundo do conforto e da luz. Da mesma forma, a história na página à nossa frente pode aterrorizar (...), desde que estejamos seguros por sabermos de seu fim próximo — o número de páginas em nossa mão direita está diminuindo — e de que nós logo estaremos livres dela. Narrativas recebidas de forma auditiva não funcionam de forma diferente; (...). O público sabe como funciona esse gênero. (COHEN, 2000, p. 49)

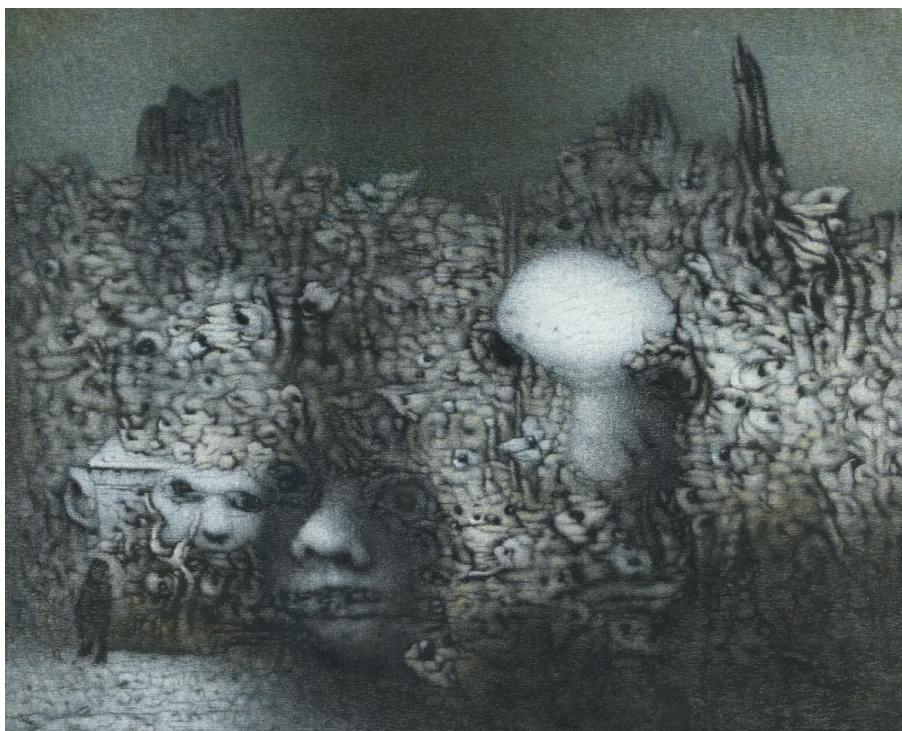
⁷¹ Uso a palavra jogo e jogar em seu sentido mais específico, de agir ludicamente com um determinado sistema, ou seja, brincar com as regras de algo, de uma estrutura cultural de determinado povo ou com os limites de um conceito, por exemplo. Por sistema, se subentende o conjunto de elementos que estruturam determinado objeto, de forma coesa. (SALEM, 2012)

⁷² Aqui no sentido Burkeano, como elementos separados, em que consistem em variações tanto positivas quanto negativas, porém regidos em princípios diferentes. Para Burke, a confusão entre prazer e dor advinha da degeneração dos sentidos ou dos espíritos (por exemplo, o vício que faz sentir prazer no gosto do tabaco ou do café). (BURKE, 1993)

sobre o ser humano, orientadas pelo receio que se tem sobre o desenvolvimento tecnológico e a perda da humanidade nesta relação desconcertante. Quando se comenta sobre o equivalente sinistro de um Hector Guimard, ou de um pesadelo de William Morris, se fala de conteúdo manifesto de um amálgama de conflitos que Giger é capaz de sintetizar e materializar na tela e em suas esculturas.

Retomando, é sobre exemplos como o relógio de René Lalique (Figura 58) ou a famosa paisagem dos bebês (*Paisagem Biomecanoide XIV*, figura 37), que podemos falar de uma sugestão de pesadelo de William Morris, como uma monstrificação, manifesta nos motivos figurais do corpo humano cedido à indústria sob a extinção da relação ser humano/natureza e na coisificação do ser humano em máquina. Ao ponto em que não se distingue mais o objeto produzido da máquina que o produz, assim como da máquina e quem a opera (figura 46). Isso não significa que toda face mesclada à paisagem significaria uma imagem de horror, por exemplo, a presença de figuras de rostos humanos em meio à vegetação como em *In Eigenem Garten* (1968) (figura 57) e *By a Church*, (1949-54) (figura 60), de Richard Oelze se manifestam dentro do campo de paisagens oníricas⁷³, e semelhanças se repetem nas obras de Giger com bastante frequência.

Figura 60: Richard Oelze, *In Eigenem Garten*, 1968, Óleo sobre tela, 66x81.5 cm. s/l



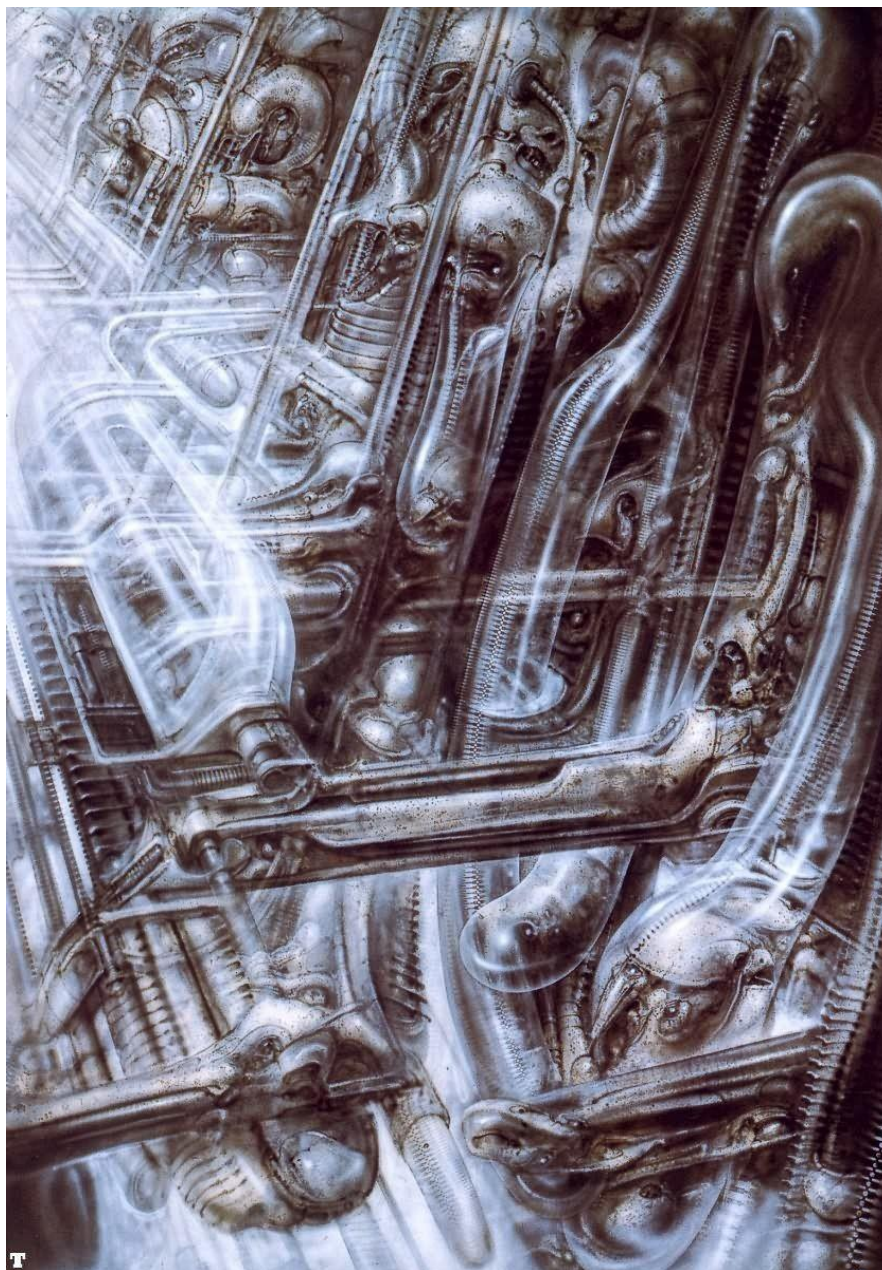
Fonte: http://www.artnet.com/artists/richard-oelze/in-eigenem-garten-v2i0GGs-qVFbIw_sTOhwcw2

⁷³ Podem parecer estranhas e inquietantes, mas não nos afetam, não necessariamente, nos causando desconforto ou do medo e de repulsa.

Enquanto em Richard Oelze existe um estranhamento e uma indução para a ordem do maravilhoso⁷⁴, já em Giger este elemento está para outra ordem: a mescla entre os seres e o cenário ocorre em um sentido de perda, um processo de aniquilação de uma identidade prévia, como no processo descrito anteriormente a respeito da *Paisagem Biomecanoide* (1976) (figura 46). Formas humanoides são dissolvidas e incrustadas no cenário, como no trabalho *N.Y. City XII, Science-Fiction* (1982) (figura 61), em que não há indício de horizonte e não podemos inferir se trata-se de um cenário interno ou externo. Neste ambiente incômodo, faces deformadas surgem no espaço direito do cenário cobertas com um tipo de vidro ou membrana enquanto no lado direito elementos semelhantes a trilhos, fazendo parte de um conjunto cujas formas transitam entre vértebras, ossos, barras de ferro e colunas de sustentação.

⁷⁴ O maravilhoso aqui é entendido dentro da concepção desenvolvida por Todorov (1975), que é a suspensão total da realidade ou a imersão em outra, por exemplo quando tratamos de Contos de Fadas.

Figura 61:H.R. Giger. N.Y. City XII, Science-fiction. 1980 . Tinta acrílica sobre papel.
100x70 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Assim, pode-se identificar em trabalhos de Giger, com o exemplo de *Science-Fiction* (1982) (figura 31), um sentido diferente de suas influências que vinham do surrealismo e ao dadaísmo. Em que antes era a violência do presente, o horror presente, passa-se para a indução do terror⁷⁵. Pode-se dizer que acabou o horror da guerra, mas o trauma manteve a iminência do desastre que continuou, não só pelo contexto da guerra

⁷⁵ O senso de atmosfera e de expectativa causada por uma paisagem/ambiente que nos emite um sentido de mau agouro (RADCLIFFE, 1826; LOVECRAFT, 1927, VARMA, 1957; KING, 1981; CARROLL, 1990)

fria, mas pela memória do passado jogando sombras sobre as perspectivas sobre o futuro. Assim, o que sobra, é a forma anteriormente vívida que se decompõe para o maquínico e para o inerte, voltando ao exemplo de *Paisagem Biomecanoide* (1976) (figura 46), ou de uma mesa feita de figuras humanas, que é orgânica e por isso parece ter crescido para tal (figura 49), como um equivalente funesto⁷⁶ de Hector Guimard (1867 – 1942). Quase como que, distanciado da natureza de seus antigos mestres, o artista se utilizasse de uma outra natureza, dos restos, desse novo mundo tiraria de sua realidade as ossadas e vértebras do que antes teria sido de ramos e conchas de moluscos. Não muito distante da reação dos dadaístas à *Primeira Guerra* (1914-1918), mas com a presença massiva do cientificismo eugenista e das quatro toneladas e meia das duas bombas atômicas que destruíram Hiroshima e Nagasaki.

Aqui é o ponto em que Oelze e Giger se separam. Os interesses de Oelze eram outros e, por mais que ambos utilizassem do modo de criação dentro da concepção de automatismo, Giger estava mais próximo de Oelze que de Max Ernst. Ambos criaram formas orgânicas cujo movimento iria do tecnológico para a natureza, na qual as formas e estruturas arquitetônicas sugeridas se fragmentam, como por exemplo, em *Europe After Rain II* (figura 62) (1941) de Max Ernst. Assim como as duas pinturas aqui expostas de Oelze (figuras 57 e 60), a relação natureza/tecnologia se desmancha na ideia de ruínas que se desfazem em imagens. Já em Giger, o que parece haver, é uma paisagem tecnológica diluindo a forma humana no contexto de uma natureza estagnada.

Figura 62 Max Ernst, *Europe after the Rain II*. 1941, Óleo sobre tela. 54x146 cm.

Wadsworth Atheneum, Hartford



Fonte: <https://www.wikiart.org/en/max-ernst/europe-after-the-rain-ii>

⁷⁶ No sentido etimológico, como define Ariés: “*Funestiti* significa a profanação provocada por um cadáver. Em francês, resultou na palavra funeste.” (ARIÉS, p.41, 2012)

Em *By a Church*, quando Richard Oelze usa do *frottage* para dar formas às imagens que surgem pela textura capturada, a arquitetura se torna viva em um processo em que os arcos sugerem o movimento de um fluxo de seres, como uma colônia de pequenas criaturas em um ambiente de formas traiçoeiras como um recife de coral. Se tudo ali indicia à vida, ou melhor, se tudo ali cheira à vida em contraponto a pintura de Gaspar David Friedrich (figura 32) é porque o *frottage* permite que essas formas sejam encontradas pelo olhar que as deseja compor, que as deseja dar forma materializando-a na tela. Nas paisagens de Giger, seja das pinturas a óleo ou as feitas por meio o aerógrafo, percebemos outra intenção; nestas pinturas as formas demandam morte até mesmo nas formas orgânicas, quando a carne aparece se decompondo, como nas paisagens IX e X (figuras 38 e 39) e ao passo que vão se complexificando, a *grisaille* empregada nos faz questionar se aquelas estruturas há muito não existem e se podem se desfazer ao toque como se fossem feitas de cinzas, como na paisagem XXVIII (figura 33).

Se na distopia gigeriana tudo cheira a morte, na pintura *Europa After Rain II* a vida chega complexificar-se de forma efervescente sobre as ruínas do que fora uma civilização. O *Grattage* permitiu que múltiplas formas emergjam da imagem, criando uma atmosfera em que cada passo se torna inseguro tamanha complexidade de distinções borradas, caráter que se dá numa esfera do sublime e do maravilhoso. Pintura de caráter distópica realizada em 1941, intimamente relacionada ao período de devastação da segunda guerra mundial, apresenta uma alegoria pessimista sobre o contexto de horror da guerra e do nazismo. Após a chuva (guerra, sua violência e destruição) a vegetação cresce e domina os destroços; o que sobra são ruínas de uma civilização de outrora. Aqui, o fim está nas construções reduzidas a pilares e esqueletos, na qual a natureza passa a dominar, e que só restam resquícios de um passado. Essa concepção da natureza como substituta da forma anterior (humana, tecnológica, industrial) seja pela ausência da forma anterior ou por sua inferioridade não é objeto próprio de horror. Esse movimento, parte de uma relação em que o humano (sua arquitetura, tecnologia e cultura) passa a diluir-se no orgânico, muito próximo por exemplo da *Casa Batlló* (1877-1912) de Antoni Gaudí, como se pode ver nos seguintes detalhes, a integração entre homem e natureza busca borrar certas distinções (figuras 58 e 59).

Quando, em seu ensaio (2008), Salvador Dali se refere a *Art Nouveau* como terrível e comestível, ele usou de dois elementos que podem ser contraditórios, mas são profundamente imbricados. Dali descreveu o trabalho de Gaudí dizendo que o arquiteto

construiu casas *como as formas do mar*⁷⁷. É o que torna terrível as formas ondulares de Gaudi, que como formas do mar podem ser calmas ou violentas, mas são acima de tudo sublimes; pois não podemos medir sua força, seus mecanismos e sua profundidade. Salvador Dali irá defender que estas formas funcionam sob os princípios do onírico, pois agir sobre os princípios dos sonhos é agir fora do bem e do mal, distante da moralidade e qualquer decoro. O que abre o caminho para a sugestão, para o indistinto e a atmosfera que podemos dizer mágica, onírica dentre tantos outros adjetivos⁷⁸. Esse efeito imprevisível é diferente por exemplo, de uma concepção racionalista em que opera a função predominando sobre a forma. Ou seja: a distinção, adequação à norma e ao conceito, operando na previsibilidade estão no campo da racionalidade, já o imprevisível e o informe operam no campo do irracional e do onírico. São constituições de mundo diferentes, com razões diferentes de ser.⁷⁹ Por outro lado, se estas formas nos permitem uma passagem ao maravilhoso, e suas manifestações podem ter aspectos terríveis, como a sugestão da forma de uma caveira na varanda (figura 58) elas não nos provocam qualquer tipo de reação de repulsa e se podem vir a sugerir algum aspecto de ameaça, não é de modo desvelado, não escancara seu aspecto funesto.

Neste jogo, em *Europa After Rain II* (figura 62) temos um florescimento da natureza sob o aspecto pessimista do caráter autodestrutivo do ser humano, já na *Casa Batlló* (figura 58 e 59) há uma busca de integração e de inspiração nas formas naturais. Diferente das *Paisagens Biomecanoides*⁸⁰ e na pintura *Science Fiction* de Giger (1976) (figura 52), em que a ideia do tormento transparece pela presença do resto humano na perda total de sua autonomia e da sua vulnerabilidade total diante do meio externo. Neste ponto, estamos falando aqui de atmosferas, seja pela concepção de sua integração na vida

⁷⁷ Por mais que se possa discutir a referência de Dali sobre Antoni Gaudi, é extremamente pertinente no sentido de que, para nós, a imprevisibilidade da obra de Gaudi é porque ela é passiva, nós sentimos essa imprevisibilidade porque não conhecemos os princípios que as regem, mas Gaudi as conhecia, pois era tanto artesão quanto arquiteto e trabalhava a plástica dos materiais usados naquela arquitetura. Seu processo de construção não é o automatismo surrealista, mas a liberdade em sua produção e a noção da arquitetura como arte (e também uma noção de arte moderna derivada das correntes românticas) permite que nos afete dessa maneira.

⁷⁸ O mundo das fadas, dos monstros ou dos mortos, tudo isso nos é terrível por nos ser imprevisível, mas também familiar, não significa, por exemplo, que seja horrível. Estar no reino das fadas nos é fascinante e intrigante, mas não horrível. De todo modo, existe um aperto no coração e o medo de provar qualquer alimento desse lugar, acabando por se tornar um cativo (contaminado). Temos aqui como exemplos o filme *Labirinto* (1986) e também *Labirinto do Fauno* (2006), podemos citar o livro *Instruções* (2000) de Neil Gaiman e o anime *A Viagem de Chihiro* (2001).

⁷⁹ Aqui entra a questão base do fantástico (não necessariamente do horror) que é o estranhamento, que nos provoca a sensação de infamiliaridade. O imprevisível é fundamental para o conceito de fantástico. (TODOROV, 2008; ROAS, 2014)

⁸⁰ Aqui entram as paisagens XVII, XXVII, XXX, as paisagens biomecanoides, como exemplo.

cotidiana com o exemplo de Gaudi, seja pela constituição de paisagens do campo da fantasia com o exemplo de Oelze e Max Ernst ou as paisagens monstruosas de Giger e Beksinski. Neste caso, é a máquina que funciona como força que submete o sujeito humano, força representada em uma paisagem monstruosa. É essa imagem que temos ao olhar *Paisagem Biomecanoide* (figura 46) e associarmos com o que Giger comentou sobre seus biomecanoides:

Numa época em que a clássica frase dos surrealistas “belo como o encontro de um guarda-chuva com uma máquina de costura sobre uma mesa de autópsia” se pode tornar realidade e é absolutamente exequível por meio de uma bomba atômica, também os chamados biomecanoides conhecem um tempo de prosperidade. (GIGER, 2018. p. 50)

Podemos sugerir é que *Paisagem Biomecanoide*, de 1976 (figura 42) é horrível, como o encontro da *Capela dos Ossos* com um metrô projetado por Hector Guimard sobre a realidade possível do holocausto nuclear, profetizada em nossos pesadelos. Mesmo que a Primeira Guerra tenha criado seus monstros, subjugando a capacidade humana e deixando à mercê da indiferença da tecnologia (VIEIRA, 2009) essa monstruosidade se amplia e, nos episódios da Segunda Guerra, (1939-1945) passa a engendrar monstros capazes de subverter a própria carne. Vieira (2009) em seu artigo *Ares torna-se um monstro: representações da Grande Guerra de 1914 a 1918*, parte da literatura para exemplificar como a guerra passa a ser uma figura monstruosa, ou uma *paisagem monstruosa*, após os relatos de sobreviventes. Posteriormente, nas produções literárias após a Primeira Guerra, fala-se de uma *paisagem monstruosa* no qual a figura simbólica do deus grego Ares passa de uma divindade do militarismo para uma atmosfera inconcebível que sobrepuja a humanidade, fora de controle. Ou seja, uma paisagem monstruosa, uma paisagem de horror.

2.5 PAISAGENS MONSTRUOSAS: GIGER E BEKSIŃSKI

Quando nos referimos à ideia de uma paisagem de horror, estamos estabelecendo uma demarcação, em que a paisagem é entendida como representação de uma visão de mundo, de uma realidade expressada em um todo espacial, construído por uma sensibilidade que ordena essa concepção, utilizando do olhar e de um acervo mnemônico. Ou, como diria Anne Cauquelin, a paisagem se apresenta como “(...) um conjunto de valores ordenados em uma visão” (2007, p.16). O quadro *Paisagem Biomecanoide* de 1976 (figura 15) é uma visão representada na forma chapada de uma maquinaria infernal.

Ela representa um ambiente cuja ausência de perspectiva nos dá a mensagem: o mundo é isto, uma máquina, não há perspectiva porque não há fuga nem horizonte (tanto no sentido literal quanto figurado). Como a famosa cena do filme *Tempos Modernos*(1936) de Charles Chaplin (1889 – 1977), é a figura humana prensada em um mecanismo no qual a profundidade se percebe pelas camadas de sobreposição das partes do mecanismo. Tirando a impotente figura (ou indício de) humana, não há nada lá além da Máquina. Numa paisagem que não é paisagem, mas que é entendida como tal, nos deparamos com uma natureza (ou realidade) perturbadora. Se entendermos, voltando para a metáfora da janela trabalhada por Dali (2008), que estamos a olhar para uma janela, todo o campo de profundidade (se subentende por se tratar de uma paisagem) está ocupado pela maquinaria.

O que se quer indicar aqui é que o entendimento de paisagem se refere à noção de representação de uma realidade em um espaço recortado. Seja uma natureza real ou imaginária, ela opera por associações. Lidamos com a realidade e a analisamos em contato com a nossa cultura. Ao colocar o nome da obra de paisagem, se dá a noção da representação de um lugar, como discutido no início do capítulo, Lovecraft é enfático em apontar que o ambiente em questão vale mais que os personagens, é no modo como o objeto de horror afeta o espaço que irá direcionar, ou melhor, caracterizar melhor a obra dentro do gênero na literatura. Essa postural radical de Lovecraft significa que no conto de horror o que importa é a atmosfera expressa no cenário, no lugar em que o efeito sobrenatural ocorre, a importância que Lovecraft dá aos personagens é mínima, diferente de Edgar Allan Poe, o desenvolvimento psicológico dos personagens é secundário ao que para Lovecraft realmente importa, o prodígio sobrenatural, ou seja, o aspecto monstruoso e em como esse monstro afeta a atmosfera em que ele se encontra. (LOVECRAFT, 2011) Retomando, Carroll define que na narrativa de horror o papel do personagem é que opere para que haja uma relação empática com o espectador, o personagem seria essa ponte com o monstro. (CARROLL, 1990) Considerando que os contos de Lovecraft geralmente são na primeira pessoa, com raras exceções como por exemplo no conto *os Gatos de Ulthar*(1920), no qual a narrativa em tom de fábula narra um acontecimento em terceira pessoa.

No caso da pintura, essa relação personagem-paisagem não se dá necessariamente pela mesma maneira, porém, usando como exemplo o quadro *Paisagem Biomecanoide* (1976) (figura 46), nos joga a ideia de que se está *dentro*, subjugado e aglutinado na

máquina. É bastante funcional a metáfora de achatar o campo de profundidade, porque se subentende que estamos olhando através de uma fresta, um vão desta paisagem de terror. Associando a questão com o quadro, vale lembrar que suas dimensões são de dois metros para um metro e quarenta centímetros, é uma proporção que é capaz de abarcar a figura humana, fazendo com que se sinta imersa neste ambiente. É na questão da imagem, da relação da presença da imagem com o espectador, é nisso⁸¹, usando a metáfora da janela⁸² que se dá essa interação do observador e o objeto de horror (a atmosfera e o monstro), no contato com o mundo onírico. É nestes jogos de distensão do real, com adendo ao modo em que as paisagens biomecanoides de Giger lidam com o real, aqui pensando o conceito de paisagem no seu sentido amplo, que podemos entender como elas criam, ou distorcem nossas estruturas, ou seja, se são monstruosas ou não.

Retomando, no artigo de Vieira (2009), *Ares torna-se um monstro: representações da Grande Guerra de 1914 a 1918*, ele trata a mudança do aspecto abstrato. Ares não está representado na divindade antropomorfizada carregando seus símbolos, mas sim como uma atmosfera e uma condição, o entendimento da coisa em si pode tomar forma a partir da manifestação do espaço. Como Vieira exemplifica, a partir da primeira guerra ela deixa de ser ter um caráter definido, raramente se vê o inimigo (o outro humano com o qual guerreia), mas ela paira sobre o tempo e espaço, distorcendo o mundo ao seu redor:

Naturalmente, nenhum soldado pode realmente olhar por muito tempo sem o risco de ser alvejado por um atirador – eles têm de permanecer nas trincheiras. Para os homens que vivem na frente de batalha, não há limites ou fronteiras para a guerra: ela está ao redor deles e abarcando todo o seu horizonte. A guerra é o único lugar que eles veem ou conhecem. (VIEIRA, 2009, p.168)

Sem margens, indefinível, essa paisagem se mostrará fragmentada, Vieira citará Paul Oppenheimer, professor de literatura comparada na Universidade de Nova York, a respeito do caráter demoníaco deste aspecto: “oferecer às vítimas uma paisagem e um ambiente que parece exoticamente rasgado, distorcido, rompido, no qual o tempo não está só fora de contexto, mas também ausente ou revertido”. (OPPENHEIMER, 1996, p. 7

⁸¹ Como discutido no capítulo anterior, Giger tem suas influências mais centradas no passado, principalmente pela sua relação com Ernst Fuchs e o Realismo Fantástico.

⁸² Retomando a citação do ensaio de Dalí: “Numa construção moderns ‘style’, o gótico se metamorfoseia em helênico, em extremo oriental e, por menos que isso passe pela cabeça - numa fantasia involuntária -, em Renascimento, que por sua vez pode vir a ser modern ‘style’ puro, dinâmico-assimétrico, tudo isso no tempo e no espaço “débil” de uma única janela, isto é, naquele tempo e espaço pouco conhecidos e provavelmente vertiginosos que, como acabamos de insinuar, não seriam senão os do sonho.” (DALÍ, 2008, p. 47)

apud VIEIRA, 2009, p.168) A partir da Primeira Guerra e da mudança tecnológica, o conflito deixa de pôr no centro o homem e passa a se tornar uma força opressora, subjugadora do homem e inconcebível tanto espacial quanto fisicamente. Tornando-se uma força abstrata:

Há relatos de soldados que nunca viram um inimigo – algo inconcebível nas narrativas de conflitos anteriores. Todos esses elementos combinados transformam o inimigo em uma abstração e levam a sensação de que o oponente não eram os alemães, os franceses ou os britânicos. A nova guerra, travada em um ambiente demoníaco, torna-se o inimigo – e esse inimigo é um monstro. (VIEIRA, 2009, p.170)

A guerra, neste caso, passa a ser um monstro quando sua natureza sai de controle, quando passa a ser um elemento estranho e que age fora do esperado. O reflexo disso é no seu rastro, que cria um ambiente perturbador próprio dela, o monstro torna monstruoso tudo o que toca. E na Segunda Guerra essa metáfora se expande, é nessa nova paisagem os cadáveres misturados a lama e arame farpado nas trincheiras na Primeira Guerra dão lugar às valas comuns e aos campos de extermínio, que a autonomia e humanidade do soldado já extinta na Primeira Guerra se potencializa à total evaporação da humanidade. Os campos de extermínio nazistas, assim como as bombas nucleares, trouxeram o horror da mutação e da aniquilação total.

Esse horror da guerra nos aproxima de outro artista que produziu pinturas semelhantes durante a mesma época que H.R. Giger, se manifesta pela anulação do ser humano o tornando parte da composição da paisagem, resultando na perda de sua individualidade. Zdzislaw Beksiński (1929-2005) produziu entre os anos 60 e 80 uma série de pinturas surrealistas. No qual o aspecto de aniquilação da identidade e fusão à paisagem se tornam recorrentes. Mas por mais que relutasse em explicar suas obras, a guerra está presente nelas, corpos dilacerados e cadáveres se tornam uma barreira, massiva, se aglutinam e se mesclam com a paisagem. (Figura 63). Em Beksiński (figura 64) e em Giger é a compreensão de uma forma que distorce o objeto contra a paisagem. Na figura 63 essa relação é tamanha que a figura humana é comprimida contra a solidez de uma estrutura tal qual um animal atropelados sucessivas vezes, seu braço é multiplicado, quase como uma paródia de ideia futurista, onde não é o movimento que dá a ilusão de multiplicidade, mas o imobilismo que comprime a forma até mesmo temporalmente. Na figura 64 de Beksiński, podemos associar a torre de corpos à coluna de ossos na Capela de Évora mas essas semelhanças param aí; os ossos como ornamento na capela aludem a motivos religiosos, como um *memento mori*, já no quadro de

Beksiński associamos ao holocausto, torres que lembram vagões indo para um campo de concentração. Em Giger, essa força compressora está na industrialização, representadas pelo processo de esferificação no quadro de 1976 (figura 46) ou nas formas incrustadas ou que crescem, como as demais paisagens biomecânicas. Esses movimentos que podemos opor Max Ernst, Oelze à Giger e Beksiński, são linhas bastante significativas.

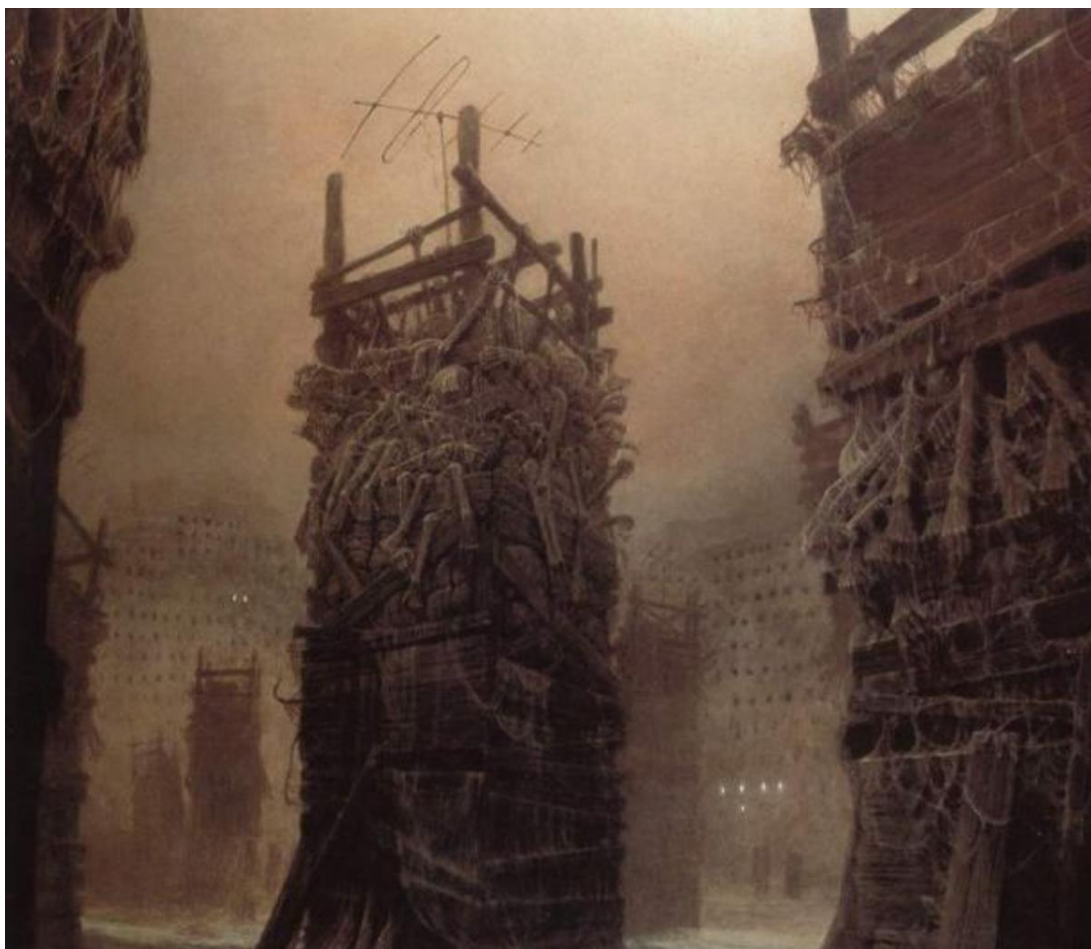
Figura 63: Zdzisław Beksinski, Sem Título, 1984. Óleo sobre tela, 98 cm x 132 cm.
Dmochowski Gallery. Paris.



Fonte: http://beksinski.dmochowskigallery.net/galeria_past.php?lang=e

Como Valéria Metroski de Alvarenga comenta em seu artigo *A cidade dos mortos: o mundo imaginário do artista polonês Zdzislaw Beksiński* (2017), sobre a figura 64, “Seria esta uma cidade na qual os vivos utilizam os corpos dos mortos como alicerce e estrutura para as construções? De maneira simbólica, o mundo dos vivos sempre é constituído a partir do mundo dos mortos.” (METROSKI, 2017, p.36). Voltamos aqui na relação entre Giger e Hector Gimard, vendo Giger como um equivalente funesto, em que os corpos como matéria-prima estão ressignificados, a força artificial, mecânica, não eleva o homem, mas o submete à paisagem, o desumaniza. Esta força subverte a ordem, tal como Vieira expõe em seu artigo, a paisagem passa a ser vista como monstruosa por ser “aquela feita contra os homens”, ou seja, torna-se um monstro porque se torna uma outra coisa, um “outro” que nos ameaça e que, assim como um Frankenstein, se vira contra o criador e o sujeita. (2009) Tornamo-nos, por assim dizer, objetos da guerra, no caso de Beksiński, ou objetos da máquina e/ou da guerra, no caso de H.R. Giger.

Figura 64: Zdzislaw Beksiński, Sem Título, sem data. Óleo sobre tela. Dmochowski Gallery. Paris.



Fonte: http://beksiński.dmochowskigallery.net/galeria_past.php?lang=e

É nesta violência de ressignificação do corpo e de despersonalização que se percebe, no quadro *Paisagem Biomecanoide*, uma crueldade como aquela na *Floresta dos Suicidas* (Figura 65), no *Inferno* de Dante, ilustrada por Gustave Doré. A gravura *Harpies na Floresta dos Suicidas* (1868), retrata os suicidas transformados em arbustos, suicidas que sob a pena do poeta e, ousado dizer, numa certa piedade do Inferno, possuem ainda a memória de seus nomes, seus passados e suas identidades. Pois parte da função do inferno é a redenção, e não há redenção sem memória. Mas quando até a memória é apagada, e os indivíduos reduzidos a cinzas ou a coletividade de uma vala comum, reduzidos a nada, perdem o direito a suas memórias e se tornam um Outro, pela sua condição? Entramos em outra esfera, estranhamos a vítima, nos aterrorizamos pela sua condição e pelo que pode retornar a nós⁸³. Esse horror não é só sobre a exposição da vítima em suplício, mas sobre a representação de uma condição inimaginável, representada nas obras de Beksiński e Giger.

Figura 65: Gustave Doré. The Harpie's Wood. Litogravura. 1861 s/l



Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Harpy.jpg>

⁸³ Assim como as crianças atômicas de Giger, discutidas no capítulo anterior

Mas voltemos à *Paisagem Biomecanoide* (figura 46). O que ocorre ali é a total subjugação: a identidade é aniquilada e a esferificação do crânio aliena o ser do meio externo. O horror está presente pela representação de impotência e tortura, diferente do bosque dos suicidas, o que se submete é a ideia de uma condição de horror que transpassa a nossa capacidade de assimilação, algo que é descrito por Algernon Blackwood (1869-1951) em seu conto *Os Salgueiros* de 1907, considerado por Lovecraft o melhor exemplo de uma história de horror. Uma reação que, fora da ficção, só a tecnologia de extermínio da segunda guerra pode sugerir. E é sobre este horror, da ameaça da perda da própria identidade e autonomia, que se está a discutir neste capítulo:

— Pior. Muito pior — respondeu ele. — A morte, dependendo da crença de cada um, significa aniquilamento ou libertação dos limites do corpo físico, mas não significa a *mudança do eu*. Você não se modifica porque seu corpo deixou de existir. Estou falando de uma alteração radical, uma mudança completa, uma horrível perda de si próprio e sua substituição... o que é muito pior do que a morte ou o aniquilamento. (BLACKWOOD, 2020, p. 36)

Como o personagem do conto de Blackwood comenta, aquilo é entendido como uma experiência pior do que a morte, a morte pode ser entendida como possibilidade de alívio e de libertação. Quando, por exemplo, pensamos na *Capela dos Ossos* em Évora, Portugal, (figuras 66 e 67) percebemos que ali a arquitetura e a decoração se utilizam dos restos mortais, assim como nas paisagens de Giger ou nos quadros de Beksinski o elemento humano é utilizado como material ornamental, porém esses restos mortais se inserem numa lógica própria da cosmologia de seu contexto. Ela não está deslocada e muito menos é uma forma de pecado, em sua própria condição afirma uma visão de mundo e um lugar em que a morte não é um aspecto horrível de nossa condição. Horrível era morrer em um espaço mundano e impuro, fora do solo sagrado purificado pelos restos dos santos (ARIÈS, 2012).

Nesta capela, não há profanação porque os mortos se encontram em um espaço sagrado. É problemático entender esse exemplo como monstruoso, pois não há um deslocamento e nem uma violência operando.

Figura 66: Capela dos Ossos: Interior. Séc. XVII. Évora, Portugal



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/Capela_dos_Ossos

Figura 67: Capela dos Ossos: Coluna. Séc. XVII. Évora, Portugal



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/Capela_dos_Ossos

No contexto cultural em que a Capela se insere, Ariès demonstra que como as valas comuns e as ornamentações ossuárias aconteciam em território sacro, em que a presença dos restos dos mártires purificavam os ossos dos homens comuns. Vale lembrar que é no fim da Idade média que se inicia a inserção dos mortos no espaço urbano, tradição de culto aos mártires cuja influência partira do norte da África, para a Ibéria e depois o resto da Europa. O que importava era que estas ossadas estivessem em território sagrado para serem salvas no Juízo Final, assim, há de se dizer que o que importa é a questão do solo:

De onde vinham os ossos assim apresentados nos carneiros⁸⁴? Principalmente das grandes fossas comuns, ditas “fossas dos pobres”, largas e com varios metros de profundidade, onde os cadáveres eram amontoados, simplesmente cosidos em seus sudários, sem caixão. Quando uma fossa estava cheia, era fechada, reabrindo-se uma mais antiga e levando-se os ossos secos para os carneiros. Não se tinha a ideia moderna de que o morto deve ter uma casa só para si, da qual seria o proprietário perpétuo — ou pelo menos o locatário por muito tempo —, de que ali estaria em sua casa, não podendo dela ser despejado. Na Idade Média ou ainda nos séculos XVI e XVII, pouco importava a destinação exata dos ossos, contanto que permanecessem perto dos santos ou na igreja, perto do altar da Virgem ou do Santo Sacramento. O corpo era confiado à Igreja. Pouco importava o que faria com ele, contanto que o conservasse dentro de seus limites sagrados. (ARIÈS, 2012, p.46)

Nesta época a morte fazia parte do cotidiano de forma mais expressiva, no sentido de que o momento da morte era no espaço familiar, na casa da família e não relegada aos espaços assépticos dos hospitais como em nossa contemporaneidade, presente de forma mais direta no cotidiano (ARIÈS 2012). Os cemitérios, espaços sagrados, eram espaços comuns, eram asilos, mas não necessariamente apenas de mortos. Atividades laicas, como práticas de lazer, jogos e feiras só passaram a ser proibidas nestes espaços no século XVII, e vale notar que essa noção de promiscuidade do espaço mortuário só passou a ser pensada como tal por volta desse período. Antes, por outro lado, essa distinção não existia.

Mas se no fim do século XVII começa-se a perceber sinais de intolerância, é preciso admitir que durante mais de um milênio estava-se perfeitamente acomodado a esta promiscuidade, entre os vivos e os mortos. O espetáculo dos mortos, cujos ossos afloravam à superfície dos cemitérios, como o crânio de Hamlet, não impressionava mais os vivos que a ideia de sua própria morte. Estavam tão familiarizados com os mortos quanto com sua própria morte. (ARIÈS, 2012, p. 49)

Assim, o que importava era o solo, era estarem os corpos no espaço sagrado. A morte não tinha um aspecto profanador, muito pelo contrário, a presença dos restos

⁸⁴ Termo usado para designar gavetas ou covas onde se enterram os mortos, sepulturas em geral.

mortais dos mártires era purificadora. Funesto era o cadáver fora deste espaço, - funesto vem do latim *funestiti*⁸⁵, que significa a profanação provocada por um cadáver (ARIÈS, 2012) – diferente do crânio do Hamlet. Aí estamos entramos na questão, não é o objeto em si que tem o caráter funesto, que provocaria horror pelo seu aspecto, mas a sua relação com o contexto e com a paisagem em que está inserido. O horror, no contexto do século XVI e XVII presente por exemplo nas ilustrações do inferno na *Divina Comédia* de Dante (1472), por Federico Zuccari (1539-1609), está na propriedade profanadora do demoníaco. O que torna um lustre de ossos na capela de Évora belos e imagens de esqueletos decorando o portão do inferno (Figura 68) horripilantes e funestos, é a sua adequação ou inadequação ao decoro e à ordem do sagrado. Para nós essa distinção pode parecer estranha, mas o olhar sobre o horror como tal⁸⁶ ou como horror artístico, vai depender da relação com o espectador e com as categorias com o qual dialoga (CARROLL, 1999). Os *mementos mori*, para o século XVI e XVII estão mais na esfera moralizante que no horror com o qual nos induzimos a acreditar.

Figura 68: Federico Zuccari, Porta do Inferno. 1586 a 1588.



Fonte: <https://airmail.news/issues/2021-1-23/hells-angel>

⁸⁵ Aqui entra uma relação direta com o trabalho de Mary Douglas (1921-2007) Pureza e Perigo (1966), o que garante o aspecto ameaçador é a violação dos espaços, aquilo que transita entre espaços (sagrado/profano, estrutura/fora da estrutura) é um agente contaminador.

⁸⁶ Como revelação violenta de um objeto profanador.

As paisagens de Giger e Beksinski, por mais que posso reproduzir certos temas ou manter certa proximidade quanto ao objeto utilizado, caminham em sentido oposto. O que nos possa vir a incomodar e tornar exóticas estas capelas são pelo fato de que nós passamos a estranhar a morte a partir do momento em que passamos a ter uma perspectiva mais racionalista da realidade. Se, como comenta Ariès, á partir do século XVII passamos a ver um horror e fascínio na morte a partir da necessidade da preservação da individualidade, ela passou a figurar como um ponto de limite no universo do homem.

Como no caso da sacada da *Casa Batlló*, nas formas de *Paisagem Biomecanoide* de 1976, estamos sempre falando deste aspecto que está além da representação. E como este aspecto é fundamental para entender a imagem de horror. São as lacunas no símbolo que se esgota no caso do sintoma (DIDI-HUBERMAN, 2009), que se tornem perceptíveis no momento presente da manifestação da imagem, na sua aparição, sempre na importância da experiência do olhar. São objetos impuros, mas não na lógica de higiene, são impuros porque eles ferem nossas concepções sobre as coisas, estão no meio caminho de categorias que presumimos que deveriam estar separas, como a morte e o lazer aos olhos contemporâneos, essas lacunas nos invoca a noção de perigo existente nestes objetos inassimiláveis. Mary Douglas (2014) em seu livro *Pureza e Perigo* demonstra como esses elementos que fogem da estrutura costumam ser representados como tendo algum tipo de poder, indivíduos ou seres que transitam ou residem fora da estrutura de determinada sociedade acaba por ser entendido como tendo propriedades e poderes ocultos. Aqueles que transitaram nestes espaços estariam mudados, contaminados e por isso dotados de certas potencialidades ameaçadoras⁸⁷, o perigo está relacionado com contaminação de um mundo em outro (ordem e caos por exemplo), não é por menos que um dos impactos da criatura *Frankenstein* consiste em ela ser algo que retornou desse outro lugar e o pecado de seu criador foi quebrar as leis que separam os mortos dos vivos. O funesto, a contaminação pela morte é um lugar comum, mas ainda não é o suficiente, o que se está em jogo é a questão da impureza.

A importância dessa concepção para Carroll é fundamental para o objeto de horror artístico, ele é perigoso porque é impuro e não necessariamente por uma

⁸⁷ “A bruxaria, então, é encontrada na não-estrutura. As bruxas são os equivalentes sociais de besouros e aranhas que vivem nas fendas das paredes e nos lambris. Elas atraem o medo e a aversão que outras ambiguidades e contradições atraem em outras estruturas de pensamento, e a espécie de poder a elas atribuído simboliza seu status ambíguo e inarticulado. “(DOUGLAS, p.127, 2014) Grupos sociais excluídos serem associados a poderes sobrenaturais é um dos clichês do gênero fantástico e do horror.

grandiosidade sublime, o sublime terrível não é necessário aqui. Carroll vai seguir Mary Douglas e afirmar que o objeto de horror é reconhecível na relação de impureza e perigo, como seres que afetam nossos esquemas categoriais.

(...)a ênfase dada por Douglas aos esquemas categoriais na análise da impureza indica uma maneira de explicar a recorrente descrição de nossos monstros impuros como "antinaturais". Eles são antinaturais relativamente a um esquema conceitual cultural da natureza. Eles não se encaixam no esquema, violam o esquema. Assim, os monstros não são apenas fisicamente ameaçadores, são cognitivamente ameaçadores. São ameaças ao saber comum. (CARROLL, 1999. P.53)

Atribuímos poderes ao informe, a aquilo que não encaixa nas nossas estruturas de pensamento, assim, tal objeto é perigoso porque estando neste campo ele pode vir a possuir propriedades desconhecidas, não articuladas e imprevisíveis.

A teoria da impureza de Douglas também pode ajudar-nos a responder a um frequente problema relativo ao horror. Um fato notável acerca das criaturas do horror é que muitas vezes elas parecem não ter força suficiente para dobrar um homem feito. Um zumbi com um eczema ou com a mão cortada parece incapaz de reunir força suficiente para dominar uma criança de seis anos bem coordenada. No entanto, tais criaturas são apresentadas como irresistíveis, e isso parece psicologicamente aceitável ao público. Isso poderia ser explicado observando-se a tese de Douglas de que os objetos culturalmente impuros são geralmente tidos como investidos de poderes mágicos, e, por conseguinte, são muitas vezes utilizados em rituais. Assim, os monstros das obras de horror, por extensão, podem estar analogamente imbuídos de poderes fantásticos em virtude de sua impureza. (CARROLL, 1999, p.53)

Assim, enquanto na Capela de Évora aqueles ossos possuem um lugar, um espaço, nas paisagens de Beksinski e Giger temos ambientes fragmentados e demoníacos, porque são impuros. Ferem nossas categorias e se expondo nos ameaçam. Aqui podemos fazer uma diferenciação do horror artístico para o horror real, com o exemplo das mobílias criadas por Giger, duas cadeiras que se fossem produzidas com uma função utilitária e através do material que visa representar (couro humano e ossos) nos provocariam uma repulsa real, seriam formas abjetas porque o seu lugar e função violariam totalmente nossos tabus, nossas concepções. Diríamos que aquilo (as cadeiras) seriam tanto erradas quanto sujas e hediondas. O que difere esse objeto hipotético das cadeiras feitas de fibra de vidro é seu contexto e sua matéria, mesmo a matéria seria relevada para muitos dependendo de sua origem e forma de aquisição.

Por outro lado, nos deleitamos com a curiosidade que essa quebra categorial, esses objetos de horror nos fascinam. As paisagens de Giger e Beksinski nos levam a mundos

perturbadores, lugares ou realidades mais próximas do Inferno ilustrado por Zuccari e Gustav Doré do que das *Capelas de Évora*, da arte sepulcral ou dos *mementos mori*. São paisagens que contém objetos infectos, submetidos às condições daqueles ambientes e tudo que volta destes espaços retornam com propriedades daquele lugar.

O Horror não se resume a ameaça simples de morte física, mas da perturbadora hipótese da modificação da condição daquilo que conhecemos. O monstro não se resume a um objeto que cria o ambiente, mas é aquele que guarda o limite, a fronteira e principalmente é “(...) absolutamente necessário para continuar a crer-se homem.” (GIL, 2000 p.170) A impureza é determinante, o que dá as formas esse caráter hediondo torna estas imagens ameaçadoras, a Guerra demoníaca que Vieira identifica na literatura pós Segunda-Guerra Mundial tirou tudo de seu lugar. O absurdo da guerra teve relação direta com o desenvolvimento do movimento Dadaísta, a crise que nos fez questionar o próprio sentido na humanidade sucedeu-se após as monstruosidades que ocorreram no cenário da primeira guerra, desta vez próximo para essas pessoas e não distante como alguma guerra colonial.

Esse fator do monstro ser a borda, o limite, o ponto em que se vacila frente ao inassimilável, ao totalmente outro (Gil, 2000) é fundamental. Quando olhamos para os bebês em série feitos por Giger ou os mortos de Beksinski nos defrontamos não apenas com uma figura representativa, mas com o todo que aquilo desmembra, com o modo como as associações quebram justamente aquilo que se espera representar. A expressão *tudo que aquilo significa* expressa aqui neste contexto o sentido do temor de todo o caos que está para além do monstro. Que mundo aquelas paisagens indicam? Que porta este monstro abre? Para qual realidade que se teme até mesmo em imaginar? Se, para Carroll o monstro é a revelação do sobrenatural, o horror se alimenta do sobrenatural revelado. Quando olhamos para os olhos da Medusa ou para as estruturas biomecânicas de Giger, estamos no deleitando com a ameaça atenuada de uma possível realidade horrível. Por isso que, para provocar horror a proporção não é relevante, formas grandiosas não são necessárias, quando olhamos para um objeto de horror real o que nos perturba é tudo aquilo que não sabemos do que pode nos acontecer em decorrência de sua existência.

2.6 A APARIÇÃO

O horror não está na iconografia mortuária ou no estranhamento *per se*, não se sugere classificar algo através de uma catalogação de referências, mas no princípio monstruoso, que surge na construção de uma ameaça por meio do sacrilégio sobre nossas categorias. É a aversão e o medo frente a tabus que regem nossa realidade. Como aponta Noel Carroll em sua definição do *Horror Artístico*, a monstrosidade é o que quebra a possibilidade de uma explicação naturalista no enredo de *horror artístico*, é o elemento extraordinário em um mundo ordinário (CARROLL, 1999). Carroll usa da concepção de fantástico proposta por Todorov em 1970 para se definir como um sub-gênero, por outro lado, na concepção de David Roas, em seu artigo *A ameaça do fantástico* (2001) essa concepção é repensada e atualizada para a noção de um gênero que opera em um processo de desestabilização do real. Assim o fantástico não necessita mais da abertura de um dilema entre uma explicação naturalista e outra sobrenatural, e passa a se definir por um conflito entre o possível e impossível, ou melhor, o fantástico é um gênero parasita que depende de nossa realidade para ter efeito, desestabilizando-a. Em outras palavras, “Tanto o fantástico tradicional quanto o fantástico contemporâneo se baseiam em uma mesma ideia: Produzir a incerteza diante do real” (ROAS, 2014 p, 73).

As paisagens de Giger abrem caminho para essa curiosidade, seu fascínio é em parte esses mundos possíveis que elas são capazes de induzir, provocando esse misto de desejo e repugnância.

Onde há horror artístico, é provável que haja pelo menos a perspectiva de fascínio. O fascínio não está distante do horror artístico, está relacionado a ele como um provável acompanhamento recorrente. Além disso, é um acompanhamento recorrente porque o gênero se especializa em seres impossíveis e, em princípio, incognoscíveis. (CARROLL, 1999, p.275)

A imagem de horror se orienta no incognoscível, assim como no exemplo da *Medusa* de Franz von Stuck (figura 48), em que a composição do retrato direciona para a presença intensa do olhar da Medusa, com o contraste das sombras que envolvendo as serpentes no seu rosto revelado contra o *vidro* da janela, como uma espécime selada em um aquário (por exemplo). A *Medusa* de Franz Von Stuck e a máquina biomecanoide de Giger estão próximos neste sentido, ambas as presenças perturbam pelo que escondem, pelo que não revelam e sobretudo pelo quanto podem nos afetar com aquilo que elas escondem. Elas não fazem parte de uma outra realidade, tal como o homem pássaro de Max Ernst (figura 62), que está lá naquele cenário fazendo parte dele, como um dragão

em um livro de fantasia⁸⁸, a criatura de horror como a medusa de Franz von Stuck e as estruturas biomecânicas ficam neste entre lugar flertando com o mundo ordinário, provocam o real em que se insere o expectador. O fantástico está na relação desse realismo com a perturbação contaminadora do irreal. (ARENAS, 2004). E flerta com o rigor realista e o *trompe l'oeil* (DALI, 2008), faz com que não se torne necessária a linha empática por meio de um personagem (CARROL, 1999). São imagens que criam uma estranheza, garantindo quebrar nossas concepções da realidade, expondo o caráter fantástico.⁸⁹ (ROAS, 2014) É aqui que podemos dizer que existe um caráter sobrenatural na imagem, na sua relação com o fantástico, como ponto de vacilo. Para melhor definir esse ideia, cabe um trecho de Didi-Huberman sobre pintura *Natureza Morta com nêspers e mariposa*(1689) de Andriaen Coorte (1665-1707), em que ele comenta sobre como a aparição (figura 73) (o presente de seu acontecimento) pode nos afetar por seu caráter fantástico:

Na *imago* que sobrevoa algumas frutas enrugadas, há muito mais que a ilusão de uma certa realidade. Por enquanto, esta realidade parece ter se tornado improvável, inquietante, até mesmo contraditória: uma borda de mesa que quase invoca uma lápide funerária: três nêspers que nos mostram nada mais que rachaduras, defeitos, estragos do tempo; uma mariposa de cores muito frescas, porém absolutamente estranha neste céu negro em que ela, estranhamente, parece estar detida. A realidade improvável dá passo a uma realidade de outra natureza, algo que adquire consistência psíquica, quase alucinatória em sua própria limpidez. Nos sentimos observados por uma aparição. (DIDI-HUBERMAN, 2007, p.21. Tradução nossa)⁹⁰

Aqui temos um bom exemplo do fantástico na imagem⁹¹, o monstruoso é como a imagem dessa mariposa, perturbadora por sua aparição nos turvar a realidade constituída

⁸⁸ Aí não existe essa ambivalência do fantástico, não estranhemos o maravilhoso porque tudo parece seguir uma orientação, eles não parecem ter algo errado ou estarem onde não deveriam estar, mesmo que a coerência não opere numa lógica racional. “Os contos maravilhosos se apresentam muito abertos em relação ao ponto de vista animista da onipotência do pensamento e desejos, e eu não saberia nomear nenhum conto maravilhoso autêntico no qual aparecesse algo infamiliar” (FREUD, 2019, p.97)

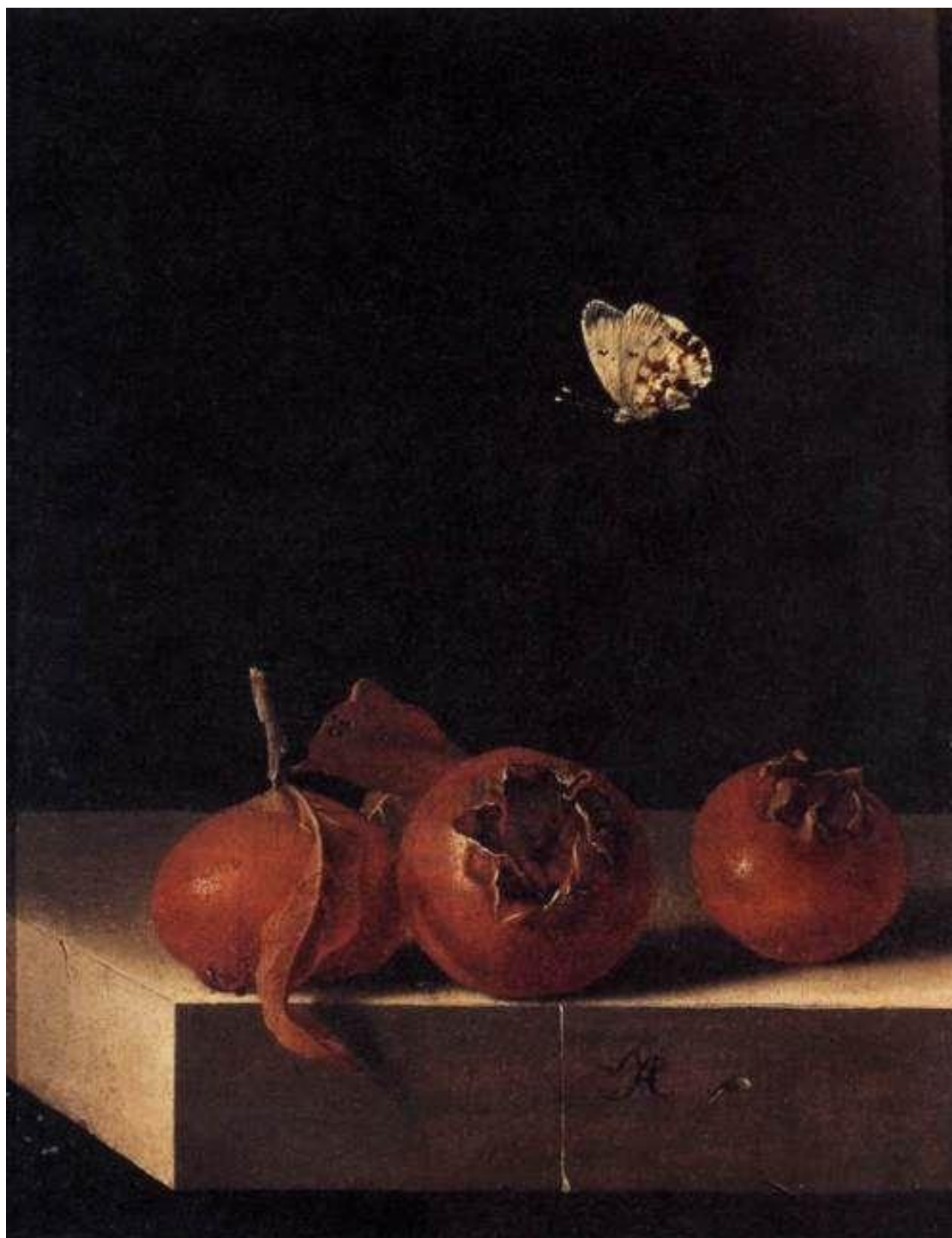
⁸⁹ Não que toda obra de horror opere pelos mesmos esquemas, mas que, de certa forma, arrisco afirmar que todas elas procuram atingir o espectador pela revelação de um horror, pela ameaça física do sobrenatural e relação dual de desejo e aversão.

⁹⁰ No original: En la imago que sobrevuela algunas frutas arrugadas, hay mucho más que la ilusión de una cierta realidad. Por de pronto, esta realidad parece haberse vuelto improbable. inquietante, incluso contradictoria: un borde de mesa que evoca casi una lápida funeraria; tres nísperos que no muestran sino grietas, defectos, estragos del tiempo; una mariposa de colores muy frescos, pero absolutamente extraña en ese cielo negro en el que, extrañamente. parece haberse detenido. La realidad improbable da paso a una realidad de otra naturaleza, algo que adquire consistencia psíquica, casi alucinatoria en su propia limpidez. Nos sentimos observados por una aparición.

⁹¹ Vale lembrar que o fantástico não significa necessariamente horror ou terror, mas sim que o horror depende desse aspecto. Assim, essa obra de Adriaen Coorte não é uma imagem de horror mas se aproxima, e muito, do que pode ser sugerido por fantástico aqui nesta definição.

naquele momento. Aquele que observar o quadro e se distrair na ilusão do *trompe-oil* se altera pela presença da mariposa imóvel. Como um psicopompo ela nos guia por e nos alerta do liminar destas realidades.

Figura 69: Adriaen Coorte. Natureza Morta com nêspera e mariposa. 1695. Óleo sobre painel. 27x20 cm. Coleção privada.



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adriaen_Coorte_-_Three_Medlars_with_a_Butterfly_-_WGA05210.jpg

Esse detalhe, a aparição que perturba nossas concepções do real, (seja pela ilusão, por dissolver nossas categorias ou por nos sugerir outras formas) que nos permite nos aproximar da concepção do fantástico dentro daquela que se encaixa na *Horror Artístico* de Carroll, pois a monstruosidade opera como ponto de contato da ameaça sobrenatural, ou seja, é aquele que produz a incerteza diante do real, é um objeto que causa desestabilização, pois é sua presença que confere os elementos fundamentais para uma obra de horror: a repugnância, a ameaça contagiosa e seu caráter imprevisível. O que vemos, com o exemplo da imagem *Paisagem Biomecanoide* (figura 46) é que mesmo dentro das artes visuais, o horror demanda uma relação forte na perturbação do real, assim, o problema que geralmente se associa, de que o monstro de horror dependeria de uma atmosfera de terror não deixa de existir, porém, não necessita de uma narrativa para que este efeito se concretize. A imagem de horror substitui o personagem da narrativa pelo próprio espectador, é a nossa condição a ser explorada com a presença da monstruosidade, seja pela presença própria do objeto (e sua relação de desejo e repulsa como as obras de ourivesaria de René Lalique (figura 54) e o mobiliário de Giger (figura 50) ou seja pelo estranhamento causado por uma atmosfera perturbada causada pelo objeto (como a sugestão de realidades compostas por Beksiński e Giger, por exemplo).

Aqui se abre uma porta para melhor se desenvolver a questão principal: A imagem de horror e suas distinções das artes narrativas. Hans Ruedi Giger nos ajudou a entender melhor esse caminho, porém é continuando com ele que vamos procurar entender melhor estes elementos encontrados até agora. É com a criatura *Necronom IV* (1976) e seu desdobramento na criatura no *xenomorpho* do filme *Alien*, de 1979 que podemos investigar o monstro sob os aspectos do horror.

3: O CORPO MONSTRUOSO

3.2 INTRODUÇÃO:

Retomando, no primeiro capítulo, mostramos através dos aspectos biográficos sobre Giger como o horror se desenvolve em seu estilo biomecânico. O monstruoso na imagem de horror deve existir como materialização sintomática de uma determinada crise. Não há monstruosidade de horror sem uma lei em que sua quebra indicie uma ameaça, um perigo que está além da simples ameaça física, como nos exemplos dados ao

apontar a diferença entre os artistas que trabalham com a questão do corpo e não adentram na questão do horror, como o artista chipriense Stelarc(1946-). A forma como Giger lida com a temática do corpo humano exemplifica este aspecto, o perigo que advém do uso indiscriminado da tecnologia sobre a forma humana e a possibilidade de isso levar a horrores inimagináveis. Se as criaturas de Giger quebram determinada estrutura, trabalhar este aspecto não pode ser dado na ordem da decifração, como se fosse traduzir uma frase em outra língua, mas justamente procurando entender como esta quebra afeta e modifica o sentido da frase, por exemplo.

No segundo capítulo se percebeu como existe uma relação intrincada entre sonho e pesadelo, desejo e repulsa, e que o caráter informe, mole ou dissolúvel pode levar tanto para o maravilhoso quanto para o horror. A imagem de horror carrega um caráter de imprecisão que é fundamental, no qual o elemento monstruoso age como força disruptiva na ordem da imagem. A aparição que aqui age como aspecto perturbador da própria imagem, se manifesta no momento presente da percepção da obra. Diferente da narrativa, o desenvolvimento da história faz com que o monstruoso se torne um objeto extraordinário em um universo ordinário (CARROL, 2000), na imagem esse elemento acontece com a própria presença do monstro como fator disruptivo.

3.3 O CORTE E O PADRÃO MONSTRUOSO:

Como visto nos capítulos anteriores, existe a necessidade do caráter funesto, no sentido do perigo provocado pelo aspecto impuro. Aqui, pode-se utilizar tanto o exemplo da relação corpo/impureza no primeiro capítulo quanto a perspectiva funesta criada pela *Paisagem Biomecanoide* de 1976, esse caráter de ameaça consiste justamente em aniquilar a estrutura categórica e deixar à deriva, colocando o expectador sem agência sobre a determinada aparição da imagem.

Seu ponto sintomático deve levar a um caminho em que a estrutura se faça emergir e direcione o espectador para um horizonte perturbador. Em outras palavras, o horror necessita da repulsa que ocorre a partir da sensação de estar à mercê da perda dos pontos de distinção, no sentido de que perdemos a nossa capacidade de delimitar as coisas, perdendo a possibilidade de orientação e assim o poder de ação sobre elas (uma maçã que já não se parece mais com uma maçã se torna perigosa de ser ingerida, por exemplo). É explorando essa insegurança que o efeito do horror é possível. Mas nisso, deve-se admitir

que o horror não existe como algo próprio da imagem, seu efeito é produzido a partir de uma sugestão de existência nesses espaços vazios. O horror visual, aqui, é sugerido para além de concepções que reduzam o gênero a uma explicação universalizante, no sentido de que toda obra venha a ser reduzida por um mecanismo que a explique previamente, sem a necessidade de se ver a obra. Olhar para uma obra enquanto obra de horror artístico é orientar o olhar para o que ela possui de disruptivo, sintomático e em como este sintoma age especificamente de *modo ameaçador*. O monstro é justamente a manifestação deste caráter perturbador e contraditório que se mostra como arauto de uma crise (COHEN, 2000).

Aqui entendemos o sintoma do momento crítico em que se quebra a ordem representativa, e que faz emergir um sentido na ordem figurativa, esse ponto aparentemente irracional que pode levar a um elemento rechaçado. Como Didi-Huberman aponta: “É, mais simplesmente, buscar avaliar um trabalho da figurabilidade, estando entendido que toda figura pictórica supõe ‘figuração’, assim como todo enunciado poético supõe enunciação” (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 335). Não quer dizer que sintoma e monstruosidade sejam a mesma coisa, mas sim que este elemento é, de certo modo, parte da natureza do monstro (principalmente do monstro de horror) e que demanda deste aspecto para sobreviver.

Nesta associação aqui proposta, cabe observar, por exemplo, o quadro *Necronom IV de Giger*, imagem não abstrata, mas perturbadoramente figurada. Descrita por Riddley Scott como obscena e sexualmente incômoda (SCOTT, 2018). *Necronom IV* (1976) de Giger, é essa criatura perturbadora, sendo sugestiva e ao mesmo incômoda em seu aspecto obsceno.

Figura 70:H.R Giger. Necronom IV. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 100x150 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/database/index.html>

Se esta criatura pode nos fornecer a experiência de horror, é porque ela mexe com concepções que temos dificuldade de associar, mas principalmente porque ela dialoga com a nossa realidade, como discutido no capítulo anterior, ela não está inserida em um mundo de fantasia, como as criaturas de Oelze ou o homem pássaro de Max Ernst.

É nessa linha que podemos entender que o monstro não está também fora do tempo, mas muda significativamente a partir do contexto de quem olha para ele. O modo como entendemos a monstrosidade depende do momento em que observamos as criaturas e em como sua forma nos desafia, nos afeta. (COHEN, 2000)

Assim, as relações entre as formas podem não nos afetar, por causa de sua distância no tempo ou na cultura, já que o monstro de horror é parasita da cultura em que se insere. Sua presença pode desestabilizá-la, mas ele em si não existe fora dela. J-K. Huysmans em seu ensaio de 1889, *O Monstro*, em que busca falar sobre a pertinência das formas das criaturas de Odilon Redon, (1840-1915), que seriam realmente monstruosas porque estas estariam em diálogo com o homem moderno. Em seu desenvolvimento, em um momento ele irá mostrar como o monstro pode, por assim dizer, deixar de assustar, ou melhor, ele irá mostrar como se pode mudar de gênero a partir do tempo.

Para isso, Huysmans irá se remeter às quimeras de *Notre-Dame*, e comenta que podemos entender o significado dessas quimeras em seu simbolismo. Podemos dizer com o que conhecemos que, por exemplo, “o galo simboliza a coragem brutal e a vigilância, que o abutre, antes considerado pelos egípcios como o emblema da Maternidade, significa, na Bíblia, a cruel rapacidade do próprio demônio” (HUYSMANS, 2018, p.120). Porém, caso os vocábulos proferidos por essas esculturas permanecem quase claros, “o sentido das frases que devem figurar na extraordinária página escrita em torno de *Notre-Dame* permanece para sempre perdido” (HUYSMANS, 2018, p. 121). Ou seja, podemos entender o que cada parte separada significa, mas o monstro em si não compreendermos, seja em conjunto com outras quimeras ou em seu corpo híbrido, como é possível ver nessa fotografia das quimeras da *Torre Sul de Notre Dame*. (figura 71) Assim, buscar entender essas criaturas pelo que elas eram, em um significado original, seria uma tarefa quase impossível para Huysmans, que considera *Notre-Dame* um elo e um mistério.

Figura 71:Artista desconhecido. Chimeras, Torre Sul de Notre Dame. 1870. Impressão em papel, montada em tela. The Clark Art Institute



Fonte da imagem: <https://www.clarkart.edu/artpiece/detail/chimeras,-south-tower-of-notre-dame,-paris>

O mundo que esculpiu as gárgulas de *Notre-Dame*, segundo Huysmans, não existe mais pois “*Notre-Dame* é agora um hieroglifo em que as iconografias cristãs soletram palavras isoladas e tristes, e os alquimistas procuram em vão a receita da pedra filosofal em uma imagem esculpida ao longo de uma porta” (HUYSMANS, 2018, p. 121). Quando, ao passar dos séculos, chegamos a um momento em que essas criaturas se tornam incoerentes, perdem seu sentido?

A distância turva o sentido, pois visões de mundos diferentes demandam monstros diferentes. A leitura de Huysmans nos faz retornar a questão do sintoma. Se aquelas criaturas estão nas catedrais para serem ameaçadoras, elas foram feitas para confrontar a realidade daqueles que as construíram. Isso fica ainda mais claro para nós se pensarmos que a já citada *Capela dos Ossos* (figura 67) está mais próxima da linguagem de horror moderna - podemos por exemplo olhar para os quadros de Beksinski (figura 64) e para as paisagens de Giger (figuras 55 e 56) – do que as quimeras que habitam a Catedral de Notre-Dame, sendo que naquele contexto é bem possível que tenha sido o contrário.

Como discutido no capítulo anterior, a Capela dos Ossos está em seu devido lugar no sentido da relação entre morte e vida no imaginário pré-moderno, se pensarmos nos portões do inferno desenhado por Zuccari (figura 68) o que impera no demoníaco é justamente a profanação e a distorção, essa condição de fora do lugar. Hoje essas quimeras se aproximam mais da fábula justamente por este distanciamento, se considerarmos que seu contexto anterior era de serem ameaçadoras.

Se compararmos com *Necronom IV* temos a mudança que Huysman notou ao citar as criaturas de Odilon Redon, ele falará da diferença da proporção e da mudança do paradigma, o microscópico passa a dominar o campo da impureza:

Que artista, mesmo nos sonhos fragmentados das febres, pôde sonhar com essas viventes e úmidas gavinhas que enxameiam como as filárias das nossas urinas e nas nossas veias; que pintor pôde forjar, em suas horas de transtorno, a distomatose, esta folha murta que se retorce, corre, volta titila no fígado dilacerado dos velhos carneiros; que poeta, em busca de monstros, descobriria o *Dracunculus*, o verme de Medina, que próximo do Ganges, habita o tecido celular dos pés e se aninha no pus dos abscessos que forma; que homem, enfim, imaginaria esta coorte de substancias que se agitam em cabeças de meias-esferas, armadas de ganchos e de pinças, iluminadas por olhos talhados a facetas ou realçados em domo, esta coorte sinistra e feroz de cordões anelados, de fios tubículas, de oxiurídeos, de ascarídeos de larvas, que acampam e verminam nas rotas desmoronadas dos ventres? (HUYSMANS, 2018, p.124)

Aqui a leitura pode ir para dois caminhos que se complementam: o primeiro é de que este novo mundo é repleto de seres invasivos, quase inconcebíveis pela sua dimensão e pelo tamanho poder que possuem. Este *novo mundo* informe e invasivo é também

misterioso, existe sem podermos ver e agir sobre nós como os antigos espíritos, aqui é quando a impureza ganha forma aos olhos do homem moderno⁹² e nossas concepções de contágio e contaminação mudam, em parte, do campo religioso para o científico. Essas concepções se fundem e, quando as categorias são quebradas, passamos da agência do diabo para a do verme, por exemplo. Como descrito no capítulo sobre o funesto, a impureza muda de lugar e de forma de representação, como a já mencionada relação entre Giger (figura 59, 60), Beksiński (figura 68) e como se seccionam da Capela de Évora (figura 69).

No segundo caminho, complementar a este, está a relação que Huysmans faz com Odilon Redon, quando ele descreve algumas das litografias feitas para ilustrar *La Tentation de saint Antoine* (1874) de Gustave Flaubert (1821- 1880). Partindo do trecho de Flaubert “E todos os tipos de feras pavorosas surgiram” (FLAUBERT, apud HUYSMANS, 2018, p.125) ele mostra como Odilon Redon explora esse imaginário, criando novos seres (FIGURA 72) que, assim como a penumbra que os cobre, estão no limiar entre a forma e o informe, semiocultados na sombra ou na profundidade do abismo, fantasmais e sugestivos contrastam com a criatura no centro da imagem; um verme, “na qual aparece subitamente a face humana, inacabada, brandida no topo desses verticilos ou embutida como núcleo na gelatina animada dos protoplasmas.” (HUYSMANS, 2018, p.125).

⁹² Sujeira está mais como uma questão de ordem do que uma questão de higiene e limpeza. Como Mary Douglas aponta, o jogo simbólico que estrutura as nossas concepções de pureza, impureza e seus respectivos antônimos caminham dentro da relação de alinhamento ou não com determinada estrutura, ou seja, de ordem e desordem e como um pode agir sobre o outro. (DOUGLAS, 2014)

Figura 72:Odilon Redon, Et toutes sortes de bêtes effroyables surgissent.1888.
Xilogravura com nanquim aplicado. 31,4 x 22,7 cm. British Museum. Londres.



Fonte da imagem: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1949-0411-3500

É a criatura que se deixa revelar, representativa das faces semiocultas ao fundo. Por associação, podemos dizer que a natureza do corpo dessas faces possui um aspecto próximo da criatura central, esse universo que o verme com rosto humano revela não só é do campo do incompleto e do informe, mas como descrito acima, é de uma malignidade infecciosa própria do parasita. Ao criar essa quimera, ligando ao verme funesto o rosto

humano ele dá inteligência ao ser vicioso que devora o morto e “se aninha no pus dos abcessos que forma.” (HUYSMANS, 2018, p.124), criando assim uma inteligência proveniente deste mundo informe que a gerou. Cria-se um limite, não se fala aqui de relações de valores com determinada parte do corpo, em dizer que o corpo de verme significa determinada moralidade, mas sim em criar uma outra/nova natureza a partir da quebra. O monstro funciona como alerta assim como nos indica a abertura, o ponto de fuga, nessa estrutura.

Ao delimitar uma zona de crença da razão, os monstros escondem-lhe as fronteiras: o existente está ali, e não poderia lá não estar, fora desses limites, não há senão demência e desordem, um mundo sem leis (monstruoso). A nossa normalidade torna-se o referente absoluto de toda a norma, apesar de ela própria não se sustentar senão por essa exclusão (operação não-racional, mas que possibilita a aplicação da razão ao real). (GIL, 2000, p. 175)

Esses dois caminhos convergem ao ponto em que se indicia uma nova realidade, a mudança de paradigmas cria a demanda por outras formas monstruosas. Essas quimeras dependem de quem as observa. O horror reside na resistência da assimilação, e, para tal, determinadas semelhanças invocadas devem ferir concepções que resistem em ser reformuladas. Quando vamos por este viés, da necessidade de rechaçar o que está além do limite que o monstro guarda, precisamos ter algo a preservar. As Gárgulas de *Notre Dame* (figura 71) já não mexem com os limites de nossas concepções, não oferecem pontos de fuga nos lembrando de conflitos que geralmente buscamos não verbalizar, não trazer à luz do dia. Essas imagens não oferecem uma forma convidativa de assimilação, o que surge da forma tornada informe é justamente o retorno da possibilidade de incertezas há muito apagadas.

Ao pensar a monstrosidade e sua relação com o informe, ou com *a semelhança informe*, segundo Didi-Huberman, falamos desse processo de reestruturação de nossas concepções da realidade, como Cohen sintetiza no fim de seu ensaio: “Esses monstros nos perguntam como percebemos o mundo e nos interpelam sobre como temos representado mal aquilo que tentamos situar.” (COHEN, 2000, p.55) Podemos aproximar esse trecho com a concepção de informe partindo da leitura de Didi-Huberman sobre Bataille. Como aponta Carolina Anglada (2016) o que difere a leitura de Didi-Huberman da crítica americana é que:

Segundo ele, a imagem dialética não poderia ser a pura forma da negatividade, posto que a negatividade ou a negação precisam de uma forma para ser ou o objeto negado ou a forma onde a negatividade age. Quando lemos destruição da forma pelo informe, podemos ler, mais assertivamente, dinâmica. (ANGLADA, 2016, p. 94)

Essa aproximação está no sentido de que pensar a monstrosidade é pensar este movimento. A forma híbrida de *Necronom IV* é resultante da fusão de elementos díspares, a rígida e fria matéria da máquina mescla-se com a mole e quente carne, e, nesse processo, criam-se semelhanças que gritam, como diria Didi-Huberman. Essas semelhanças não significam a des-razão (no aspecto do aleatório, no sem sentido), mas exprimem na realidade o sentido mais profundo do conceito (DIDI-HUBERMAN, 2015).

Ao buscar a síntese por meio destas contradições, torna a possibilidade de inverter a lógica do caminho: o que seria, por exemplo, a postura de procurar uma conformidade entre sentido e substantivo. Já o que Bataille faz é usar dos adjetivos para fazer proliferar em direções contraditórias “distender a ponto de criar um ‘leque de semelhanças em excesso’ desfazendo a substancialidade e estabilidade do substantivo”. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p.48). A imagem monstruosa não mascara pela alegoria, como a morte usando uma foice e capa, na realidade ela revela um sentido em sua profundidade, pela indistinção provocada pelo seu caráter necessariamente informe. É a maneira com o qual a crise se manifesta, o ponto perturbador que permite a revelação de aspectos que custa a nós manifestarmos de outro modo.

O processo desconcertante das imagens nos faz revelar, como um cadáver, o absurdo presente no real. Vira-se ao avesso o objeto e expõe suas vísceras que as nossas convenções dualistas tendem a ocultar. Didi-Huberman comenta que, enquanto Breton buscava explorar o possível da imaginação, Bataille revelava o impossível do real. (DIDI-HUBERMAN, 2015) Essa expressão, “o impossível do real”, pode ser aproximada do que Noell Carroll comenta da necessidade de o monstro ser “personagem extraordinário em um mundo ordinário”. (CARROLL, 1999 p, 32) *Necronom IV* é esse personagem extraordinário porque ele grita no contraste com esta realidade, mas não foge dela, sua presença perturba porque ela é uma perturbação na estrutura. O monstro não nos desconcerta por ser inverossímil, justamente pelo contrário, o medo vem de seu aspecto de ser possível, a ferocidade com que se expõe e o que ele expõe expressam uma obscenidade tanto imagética quanto categórica. Como um fantasma, nos aponta para

verdades que queremos manter enterradas, principalmente em uma cultura que considera inconcebível levar a sério quem tende a escutar e ver este tipo de fenômeno.

Hans Ruedi Giger é fortemente influenciado pela arte simbolista, rendendo homenagens a Arnold Böcklin(1827–1901) em uma releitura do quadro *Die Toteninsel*(1880), assim como já discutido no capítulo anterior, porém mais direcionado à relação entre *art nouveau* com o simbolismo. De todo modo, é na herança dessa concepção de insinuação, da necessidade de expressar o que está além da consciência, em produzir pela sugestão aquilo que a simples representação do objeto não é suficiente.

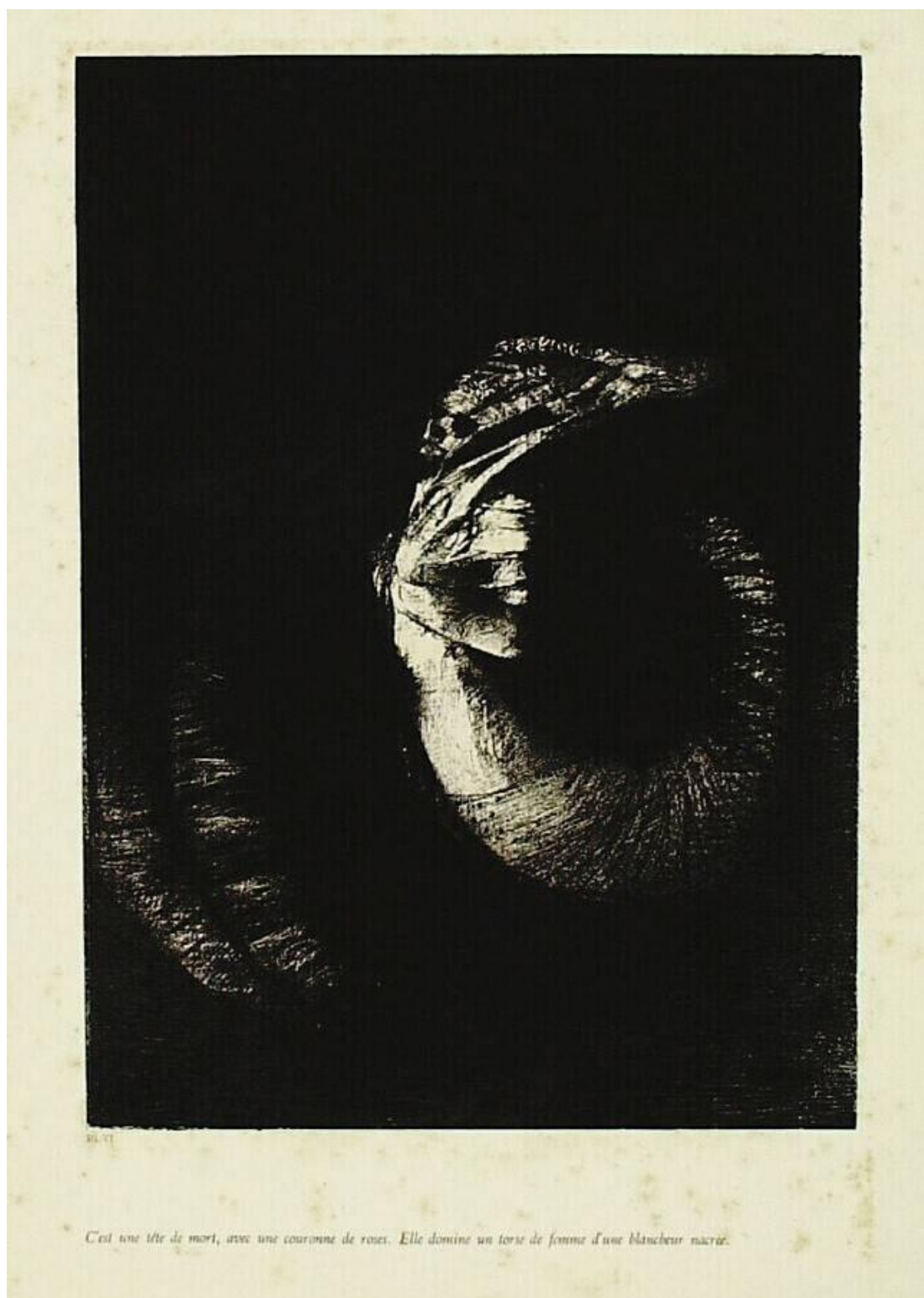
As imagens que se erguem das profundezas do ser humano encontram-se com as que provêm do exterior: o quadro é como uma tela diáfana através da qual se opera uma misteriosa osmose, se estabelece uma continuidade entre o mundo objetivo e o subjetivo. (ARGAN, 1992, p.83)

Nessa necessidade de tentar, por assim dizer, materializar a alma dos objetos, podemos retornar a Odilon Redon e aproximar uma de suas obras a *Necronom IV*. Como aponta Molino, em Odilon Redon o aspecto sugestivo opera no sentido de representar o invisível sob a lógica e a verdade do visível, e no caso do artista sob a égide de dois traços, sendo o primeiro o mistério e o segundo é a invocação do inconsciente. (MOLINO, 2008) Na sugestão como forma de expressar a alma do objeto, de forma a invocar a fantasia que aquilo emerge, seguindo este caminho, voltamos às palavras de Huysmans sobre o monstro, mas neste caso sobre a dança da morte e a luxúria:

O Sr. Redon teve, com efeito, de recorrer aos antigos conceitos, casar o horror do rosto do homem à hediondez deformada das lavras, para criar novamente o monstro. Gladiador dos infusórios adivinhados e das larvas, ele devia interpretar certas frases mais precisas da dança da Luxúria e da Morte, na Tentação, como esta, por exemplo: “É uma caveira com uma coroa de rosa; ela domina um torso feminino de uma brancura nacarada e, abaixo, um sudário estrelado faz como uma cauda. E todo o corpo ondula à maneira de um verme gigantesco que se colocaria de pé” (HUYSMANS, 2018, p. 125)

A entidade criada por Odilon Redon a partir deste trecho é considerada por Huysmans como uma das mais espantosas feitas pelo artista. Nesta litografia a imagem do verme se une a da sereia, a morte se une à luxúria.

Figura 73: Odilon Redon. C'est une tête de mort, avec un couronne de roses. Elle domine un torse de femme d'une blancheur nacré. 1888. Litografia com nanquim aplicado. 29,5 x 21,5 cm. National Galleries Scotland. Endimburgo



Fonte da imagem: <https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/38117/45721/temptation-saint-anthony-cest-une-t%C3%AAtede-mort-avec-un-couronne-de-roses-elle-domine-un-torse-de>

Ao juntar a forma do desejo com a da repulsa, “sobre um negro impermeável, surdo, aveludado como o negro do morcego” (HUYSMANS, 2018, p. 125) um monstro que contrasta em um branco luminoso, traz à luz uma forma como em negativo, o que transparece na escuridão é o horror de uma natureza que rompe o próprio ciclo, como em *Necronom IV*, a referência a morte aparece também na sugestão do embalsamado:

A caveira com o ricto alargado, com olhos plenos como potes de trevas, revira-se sobre um busto de múmia enfaixada, as mãos cruzadas sobre uma garganta em resina dura. Desta cabeça coberta por um longo *hennin* bordado emana um tipo de graça que paralisa, enquanto o monstro estica sua garupa diáfana que os oscilantes anéis em destaque sob a pele fria riscam. (HUYSMANS, 2018, p.126)

Existe algo de desconcertante também neste processo de transformação, pois a criatura de Redon é um ser incompleto, sua parte inferior é dissonante com a parte superior. É no meio do processo para essa outra vida que a efígie da morte está na interrupção do ciclo. Ser meio casulo/meio cadáver é um estado de eterno porvir, a larva nunca chegara a ser imago. Aqui a dança da Luxúria com a Morte gera filhos monstruosos. Que tipo de proles são capazes de emergir destes casulos tecidos pela própria morte e pela luxúria? Que tipo de seres estão incubados, provenientes da própria infirmitude e da morte? A tensão de um ovo desconhecido sendo chocado. Qual o destino e qual a natureza daquele que é transformado ou nasce da relação entre a Luxúria e a Própria Morte?

Mistério semelhante aparece em *Necronom IV*, monstros modernos, que a ciência substitui a maldição pela doença e o monstro como resultado da profanação para os catálogos teratológicos e suas consequências como resultado de interferências na estrutura do organismo. Seja pela profanação do processo de concepção, pela influência do gênio humano ou pela contaminação de organismos estrangeiros. Essa mudança de olhar, na qual a natureza passa a ser vista sobre outras leis, da ciência no caso, fazem com que nosso olhar sobre as gárgulas mude assim como novos monstros (os de Odilon Redon, os de Giger) passem a fazer parte de nosso imaginário. Passamos a entender o mundo sob um viés científico, clínico, medicalizante e o significado dos seres mudam, se transformam. Neste processo, por exemplo, o símbolo familiar da fertilidade presente nos jardins da antiguidade, ou seja, a imagem de Priapo que em seu contexto não é entendido como monstruoso e nem mesmo como horrível, passa a ser relacionado ao priapismo, um sintoma (no termo médico, clínico) que provoca dor, aversão e medo nos

compêndios de medicina. Ou seja, o que torna Priapo monstruoso para nós é justamente o nosso olhar moderno. O monstro moderno, tendo como marco do livro *Frankenstein* de Mary Shelley (CARROLL, 1999) é derivado destes novos paradigmas, a noção de impureza voltada a medicina, e as novas dificuldades de distinção entre o que é humano e o que não é.

Assim, dividido entre “tudo (na natureza) é humano” (visto que o homem não é senão natureza e código genético) e “tudo (no homem) é artificial”, o homem ocidental contemporâneo já não sabe distinguir com nitidez o contorno da sua identidade no meio dos diferentes pontos de referência que, tradicionalmente, lhe devolviam uma imagem estável de si próprio. (GIL, 200, p. 170)

Aqui Huysmans dialoga com José Gil, no qual “Somente a grande ciência da Simbologia Religiosa não está mais presente. No domínio do sonho, a arte continua sozinha, nesses tempos cujas fomes da alma são suficientemente saciadas pela ingestão das teorias dos Moritz Wagner e dos Darwin.” (HUYSMANS, 2018, p. 127). A partir dessa mudança de paradigma, temos uma nova concepção de natureza/mundo. Em novas cosmologias temos novos tabus, regendo a nossa visão de mundo.

3.4 NECRONOM IV

Em 1831 (57 anos antes de litografia de Odilon Redon e 146 anos antes de Necronom IV) a criatura de Frankenstein era maior que o homem, aproximadamente 2.4 metros de altura:

Como a minúcia das partes constituía um grande obstáculo à velocidade do meu trabalho, decidi, contrariamente à minha primeira intenção, fazer o ser de uma estatura gigantesca, isto é, com cerca de oito pés de altura, e grande na mesma proporção. (SHELLEY, 2016 s/p)

A criatura assustadora era feita de partes humanas, mas criada para ser maior. O trabalho de Frankenstein em construir a criatura teve uma pouco sutil ironia: sua criação ao almejar fazer um homem, partiu do ideal sobre o que é ser o ser humano. O resultado, como sabemos, é um ser maior, mais apto e tão inteligente quanto, porém assustador por seu porte e pela aparência. Mas, tudo ali dialogava com o que era humano, feito de partes de pessoas, feito sob o intento de “tentar a criação de um ser como eu” (SHELLEY, 2016 s/p), ou pela sua contraposição. Ele era um monstro, mas como dizia o pensamento medieval, ele era humano (*animal rationale mortale*), diferente dos cinocéfalos que, por

terem cabeça de animal, não tinham a fala e nem a razão. Mas, sobretudo, ele dialoga mais com o *dever-se* do que com o humano real, com aquilo que é. Feito pelo ser humano para ser a cópia de si, torna-se a cópia da cópia e mais distante da forma que deveria ser reproduzida, o monstro de Frankenstein tornar-se um ser que dialoga com a forma humana pela sua distância da forma original. Porém, essa relação não é a especificidade da criatura de Frankenstein, mas algo que parte da sua própria condição de monstruosidade.

Cerca de 150 anos depois, nos deparamos com outros monstros em nosso imaginário e nos aventuramos mais e mais nos limites da ciência, da razão e do espaço. Velhas questões retornam de maneiras diferentes e outros *Frankeinsteins* deram continuidade ao trabalho do primeiro. Criaram-se outros costurados, inovando nessa taxidermia estranha com outras formas e misturando novos elementos. Um desses, impactou a sociedade ocidental (ao menos, uma considerável parte), ingressando no seu imaginário é a criatura de Necronom IV.

A primeira diferença é que, ao contrário do monstro de Frankenstein, identificamos apenas a criatura como humanoide pelos braços, pelo torso e abdômen. Todas as outras partes podem ser associadas a outras coisas, mas apresentam características bem inidentificáveis. Parte de sua cabeça extremamente alongada termina em algo que lembra muito bem a estrutura externa de um casulo e a sua textura, por assim dizer, varia entre algo de mumificado e a rigidez de quitina de um exoesqueleto. Seu rosto é projetado para a frente, sem nariz, com dentes expostos e olhos negros como de um inseto, ou, segundo seu criador, com o de um motociclista. Já no fim de algo que possa vir a ser dito como cauda ou um tipo de falo com o final semitransparente, parece haver algo em uma forma de casulo contendo outra cabeça que mais parece de uma múmia humana. Segundo o artista, assim como em conformidade com outras de suas obras, esta figura semelhante à humana remeteria à uma criança, uma prole.

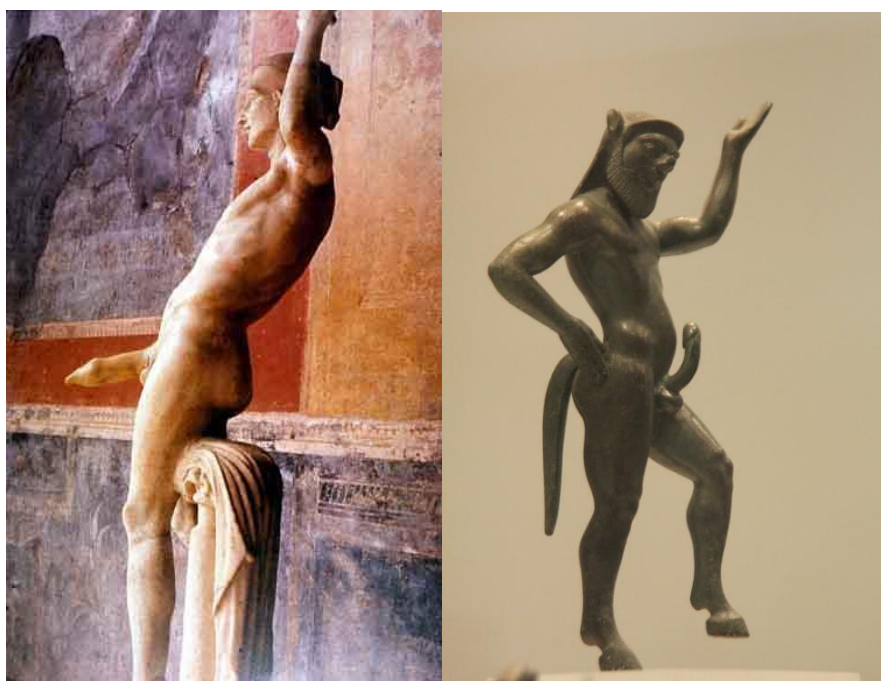
Além destes elementos, ditos biológicos, parece haver uma conjunção bem elaborada entre orgânico e não orgânico: Em seu pescoço, encontram-se dois tubos que partem do peito para a parte alongada da nuca. Na cabeça, parece haver padrões que lembram mais aspectos de um design fabril, com padrões que se repetem tal como uma mangueira articulada ou como uma sucessão de placas. Além de próteses arteriais próprias de uma mesa de cirurgia e que saem do seu tórax passando pelo seu pescoço até a parte de trás da cabeça. Em suas costas há um suporte para a sua cabeça cuja forma

permitiria o encaixe para repouso, além das duas tubulações que saem de suas costas, uma estrutura composta de quatro elementos tendo a base uma cauda bipartida reptiliana. Por fim, a presença de encaixes e costuras principalmente nos braços.

A criatura está em primeiro plano, virada de perfil para a direita em uma posição tensa. Os braços estendidos parecem estar em uma posição de expressar-se, de demonstrar algo, ao mesmo tempo que segura e mostra com a sua mão direita a parte inferior do corpo que tem características fálicas; como se estivesse se expondo num púlpito. A tensão dos braços e a posição dramática é semelhante ao de algumas estátuas que representam sátiros (Figura 75) ou Príapo (figura 74), como signos próximos que se confundem, ambos são seres mitológicos vinculados à Dionísio: os Sátiros com a parte inferior de bode e a superior humana eram associado a virilidade animal dominada pela mente humana, já Príapo é um semideus hora visto como filho de Dionísio e Afrodite dela com Zeus, mas invariavelmente é descrito como um homem de pênis descomunal, guardião dos jardins e dos pomares e símbolo da fecundidade (KURY, 2009). A criatura parece se aproximar desses seres e ostenta ao público, assim como Príapo, sua estrutura fálica. Porém, essa estrutura fálica termina com o que parece ser uma criança mumificada.

Figura 74, esquerda: Príapo. Fonte de Mármore. 67 a.C. Pompéia.

Figura 75, direita: Estátua de um sátiro. Estátua em Bronze 540–530 a.C. Museu Nacional de Arqueologia. Atenas.



Fonte da imagem: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Priapus>

O gestual dramatizado assim como o fundo indefinido passa uma sensação associada ao campo do sagrado, com sua pose de perfil e seu gesto, parece remeter a outro tempo. Giger costuma se inspirar na arte egípcia e suméria, mesmo que sutis, muitos de seus trabalhos criam associações com as figuras que remetem a certos estereótipos, como a indumentária egípcia que dá a sensação de crânios alongados. Outra possível associação seria sua proximidade com Ernst Fuchs, principalmente com trabalhos da década de 1970 como o quadro *Anti-Laokoon*, 1965. Nele, Ernst Fuchs transforma *Laocoonte* em uma criatura fantástica, lhe dá um corpo segmentado, ainda que musculoso, não está em posição de sofrimento e sua boca apresenta uma estrutura feral realçam um aspecto de força. As serpentes parecem se fragmentar em uma série de outras criaturas menores. Tanto *Laocoonte* quanto as serpentes são monstrificadas e seus dois filhos, ao fundo, apresentam características andrógenas. Ernst Fuchs olha para o passado antigo do ocidente dentro de uma lógica própria, essa postura influenciara Giger, como já discutido, que vai produzir *Necronom IV* dentro deste caminho, mas ao seu modo.

Figura 76:Ernst Fuchs. Anti-Laokoon. 1965. Aquatint. 40×30 cm Museum Of Ernst Fuchs, Vienna



Fonte da imagem: <https://heavymusicartwork.com/ernst-fuchs/>

Em *Necronom IV*, a técnica do grisaille que Giger adaptou ao aerógrafo realça o aspecto maquínico ao mesmo tempo que dá um caráter antigo, como se fossem estátuas. O que Giger joga na tela são soluções pulverizadas de tempos desconcertados, ao construir um monstro biomecânico torna-o mais contraditório ao incluir associações com esculturas romanas e releituras posteriores, em um clássico descarnado, assim como o monstro de Shelley, *Necronom IV* contém resquícios de tradições porque emerge das estruturas que constituem o imaginário ocidental e assim como Shelley, as distorce e torna monstruosas estas tradições. Didi-Huberman, em seu ensaio, *Grisalha: Poeira e poder do tempo* (2014), coloca em evidência esse caráter imaterial da grisalha, contraditória, onde também joga com a materialidade do falso mármore e do sepulcro; é neste caminho, no meio caminho e no aspecto fantasmal do tempo, que remete ao distante pela presença que inspira a um resquício arqueológico. Considerando as referências presentes em *Necronom IV*, podemos nos perguntar se, de fato, aquela criatura está realmente ali, ou se já esteve, ou se é algum tipo de estátua ou obra de um esquecido taxidermista.

A obra, ao criar um contraste entre este fundo informe e a criatura em primeiro plano procura remeter a imagens de alto relevo como as egípcias e mesopotâmicas, apesar de que ela seja feita com uma pistola de aerógrafo, o contato com Ernst Fuchs é claro, e nesta retomada ao antigo, em que Giger também se utiliza do *grisaille*, podemos também pensar no *trompe l'oil* em obras como as de Andrea Mantegna (1431 – 1506). Em *Introduzione del culto di Cibele a Roma* (1505), por exemplo, se pode perceber (Figura 4) as figuras em tons monocromáticos que parecem entalhadas em um mármore, como se estivessem em baixo-relevo contrastando com o fundo em tons acobreados. Com suas diferenças, *Necronom IV* dialoga, mas se distancia deste tipo de composição, o modo como Giger entende o antigo e olha para ele é totalmente diferente do de Andrea Mantegna, Giger se volta para o passado mitológico greco-romano e para os paradigmas que surgem no fim do século XIX, no olhar clínico e medicalizante do outro (aqui, o passado Greco-Romano e principalmente a forma de olhar para Priapo).

Figura 77:Andrea Mantegna, Introdutione del culto di cibeles a roma, t mpera sobre tela, 76.5 x 273 cm. Galeria Nacional, Londres



Fonte da imagem:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mantegna,_introduzione_del_culto_di_cibele_a_roma.jpg

Neste jogo, toda sua forma procura algum ponto contradit rio, mec nico e biol gico se fundem assim como o antigo e um futurismo que, a partir dessas associa  es, parece estar j  h  muito esquecido. Mumificado, nos remete a associa  es contradit rias, parecendo revelar algo que nos   familiar, mas de uma forma sinistra. Como uma vers o sinistra de um s tiro ou de Pr apo (Figuras 74, 75, 78): pois tamb m   insect ide, mec nica e aparenta oscilar entre vivo e morto.⁹³

Figura 78:Afresco an nimo em Pomp ia. Afresco. 89 aC e 79 d.C. Museo Archeologico Nazionale. N poles



Fonte da imagem: Fonte da imagem: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Priapus>

⁹³ Tanto a posi  o e gesto quanto alguns elementos da simbologia possuem muita rela  o com esculturas antigas do deus Pr apo, principalmente o gesto dos bra os,  nica parte inteiramente humana.

Necronom IV, carrega fortemente esse aspecto sexual, que posteriormente será transferido para a criatura do filme *Alien* de 1978. Giger foi considerado por muitos como aquele que conseguiu lidar com a imagem do monstro no cinema, de maneira mais efetiva (GILLIS, 2018). Seu trabalho se estende para além do filme, e o monstro da imagem não é a criatura do objeto cinematográfico em si, mas seu impacto fez com que desse forma ao *Alien* original. Como diz o próprio diretor Ridley Scott, a respeito da sua primeira impressão do quadro:

Foi como me mostrar um cartão postal pornô. Ele disse “olha aqui”, e eu disse “minha nossa!”. A partir dali a pessoa que desenhou disse que estava desconfortável com aquilo, era obsceno. Eu disse, “obsceno é bom, incômodo e obsceno é muito bom, sexualmente incômodo é muito bom”. Mexe com o medo, o filme todo é sobre a evolução do medo (SCOTT, 2018)

Não foi Ridley Scott como diretor nem mesmo Dan O'Bannon como roteirista que engendraram o monstro, pois ele já estava ali, dois anos antes, como um dos frutos do trabalho da vida de um artista. Por mais que tenhamos uma bagagem forte em nosso imaginário em relação ao *Alien* como criatura, sua síntese já estava na pintura que impactou Ridley Scott. A figura obscena e insectóide de um *Príapo* de natureza perturbadora e estranha que trouxe ao *Alien* do filme essa “combinação de beleza estranha, e elegância, e sexo e violência que faz o xenomorfo⁹⁴ ser um grande monstro.” (WEAVER, 2018).

Essas características ditas por Sigourney Weaver (beleza estranha, sexo e violência), são aspectos muito próximos do que fora discutido no capítulo anterior: presença perturbadora, a relação de desejo/repulsa e a ameaça sugerida. O monstro, por exemplo *Necronom IV*, segundo o comentário de Sigourney Weaver, parece nos apresentar essas características.

Em primeiro lugar, a beleza estranha. Que pode ser associada a presença perturbadora que nos fascina e repulsa, como aquele alfinete (figura 43) e outras joias de René Lalique (1860-1945), assim como a relação entre sexo e violência expressa na criatura que se revela no campo das associações conflitivas que a figura do monstro consegue provocar, no qual vimos como essa relação se via manifesta de forma amainada nas obras de artistas como Fran Von Stuck e se torna explícita em Giger. Essa aproximação entre poder, sexo e pecado dentro do imaginário masculino se reflete na

⁹⁴ Xenomorfo é o nome dado à espécie alienígena do filme *Alien* (1978).

figura da serpente⁹⁵ e no controle sobre este elemento. No quadro de *Necronom IV* vamos por outro caminho, mas não mudamos de assunto, se no caso da medusa temos uma relação entre feminino e masculino, já no quadro *Necronom IV* a criatura é inteiramente associada ao campo masculino. É uma criatura que está imbricada a ideia de poder, utilizando o que seria o próprio falo como um cetro e seu aspecto cadavérico quebra a figura de referência (Priapo) invertendo seu significado, o esqueleto de um feto humano na ponta do falo é significativo nesta inversão, é a imagem da esterilidade e da imortalidade. A figura relacionada à fartura dos cultos dionisiacos é mutilada, o feto cadavérico saindo de um falo está muito mais próximo de uma masculinidade bélica. Ameaçador porque quebra qualquer classificação, sai do controle e rompe princípios básicos de nossas concepções, esse cadáver quebra o ciclo do nascimento, vida e morte numa abominação incontrolável.⁹⁶

Na série *Necronom* (1976) a temática da sexualidade/procriação com a noção bélica é presente de forma explícita. Elas são agrupadas em série pois Giger costumava trabalhar pintando os quadros em sequência, por um sistema de suporte “Eu construí um elevador hidráulico em minha casa para que eu pudesse mover as pinturas para cima e para baixo através de uma fenda que eu cortei no chão. Dessa forma, fui capaz de trabalhar de maneira usual, sentando-se com meus cotovelos de joelhos.”⁹⁷ (GIGER, 2001, p. 56), nisso elas podem ser pensadas como pertencentes ao mesmo contexto.

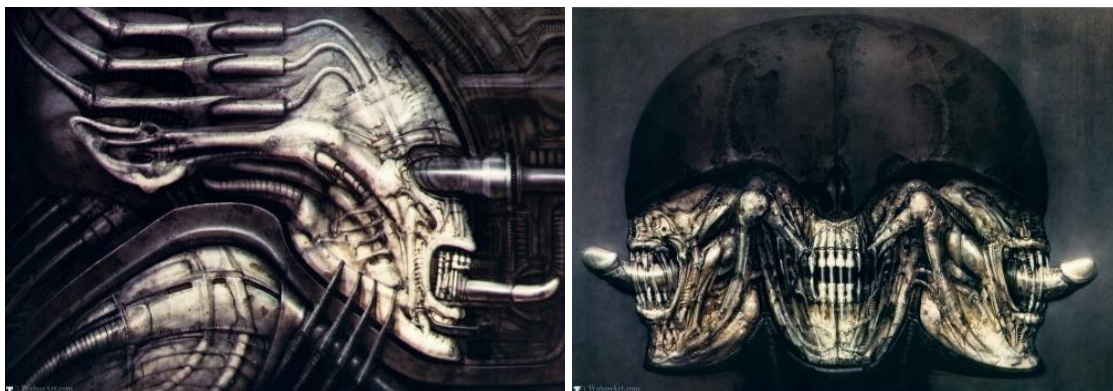
⁹⁵ Outro exemplo é o quadro *The Sin*, de Franz Von Stuck, de 1893.

⁹⁶ Aqui difere, por exemplo, de muitas representações da morte, como a do tarot de Marselha, em que os signos presentes se ajustam em um sentido de rompimento e renovação (o campo e a foice, por exemplo).

⁹⁷ No original: “I built a hydraulic lift in my home so I could move the paintings up and down through a slit I cut in the floor. That way, I was able to work in my usual way, sitting down with my elbows on my knees.” (GIGER, 2001, p. 56) Disponível em: https://www.littlegiger.com/articles/files/Juxtapoz_35.pdf Acessado em: 15/09/2021

Figura 79, esquerda: H.R Giger. Necronom I. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 70X100 cm. HR Giger Museum. Gruyères.

Figura 80, direita: H.R Giger. Necronom II. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 70X100 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte da imagem: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Figura 81: H.R Giger. Necronom III. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 100x70 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte da imagem: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Na primeira imagem (figura 79), uma criatura humanoide parece ser submetida a algum tipo de mecanismo, com canos entrando em suas cavidades oculares e pela boca e enxertos penetrando sobre a pele, a máquina em questão, muito próxima às serigrafias da série biomecanoides (1968) em que a máquina cobre todo o espaço em um tipo de *Horror Vacui*. O crânio se repetirá na segunda (figura 80) e terceira imagem (figura 81) deslocados do corpo, com os olhos cobertos por um capacete ou por um complexo de cabos e camadas de metal, na terceira imagem é difícil de se definir as dimensões do crânio e principalmente o que é orgânico ou não na estrutura. Pelos chifres e caninos sobressalentes se percebe que os elementos animais estão presentes, os chifres que contornam o crânio lembram chifres de carneiro, podendo se associar tanto ao demoníaco quanto à seres híbridos da antiguidade.

Figura 82, esquerda: H.R Giger. Necronom IV. 1976. Acrílica sobre papel em madeira.
70X100 cm. HR Giger Museum. Gruyères

Figura 83, direita: H.R Giger. Necronom VI. 1976. Acrílica sobre papel em madeira.
100x70 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte da imagem: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Figura 84:H.R Giger. *Necronom V*. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 70X100 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte da imagem: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Nas próximas três imagens, temos aquela que abre o capítulo *Necronom IV* e depois *Necronom V* (figura 82 e 84) a única que tem uma figura feminina em uma posição, que parece subjugar uma criatura à direita, que é penetrada por um tipo de chifre que sai do ventre da figura principal, esta figura possui o mesmo tipo de crânio da criatura de *Necronom IV* mas tem a visão coberta assim como em *Necronom II*, seguida desta imagem temos um sátiro com uma estrutura fálica que parece expelir formas humanoides distorcidas. Nas três imagens a figura do falo é um tema chave, na primeira como *Príapo*, na segunda ela aparece na criatura subjugada e no cadáver acoplada à figura principal e na terceira como uma forma de mecanismo que expele formas diluídas como bolhas de sabão. (figura 83)

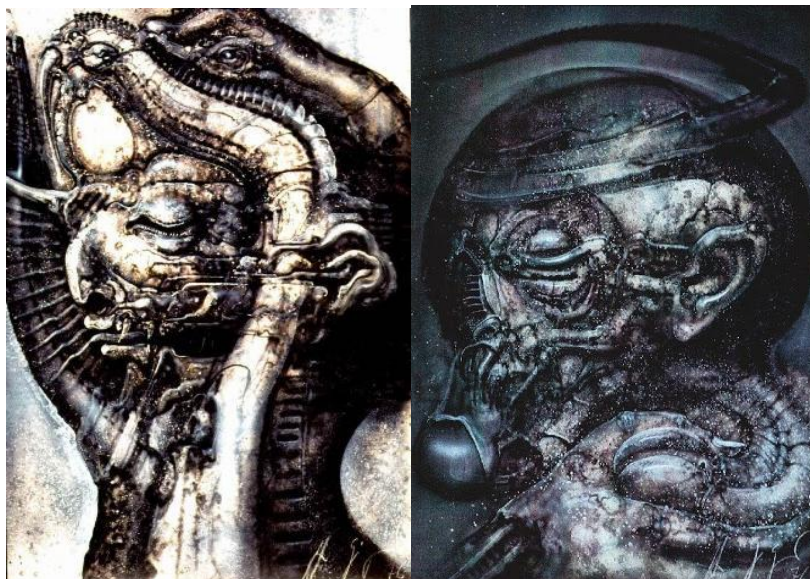
Figura 85:H.R Giger. Necronom VII. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 100x70 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Figura 86, esquerda: H.R Giger. Necronom VIII. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 100x70 cm. HR Giger Museum. Gruyères

Figura 87, direita: Necronom IIX. 1976. Acrílico sobre papel em madeira. 100x70 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte da imagem: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Nas três últimas imagens temos retratos de perfil: O primeiro possui um caráter mais marcadamente militar⁹⁸ por sua armadura, com os ombros e a máscara que se parecem bastante com uma armadura, no segundo a imagem se aproxima muito de trabalhos do artista Ernst Fuchs ao qual era próximo e no terceiro temos uma espécie de astronauta com algo que parece uma redoma de vidro e um respirador seria a boca.

No primeiro, *Necronon VII*, a máscara não protege as têmporas, na realidade se insere no próprio crânio exposto e o chifre surge a partir da área das sobrancelhas. Na sua frente, aparece um adereço que é muito próximo de um elmo nórdico, porém a máscara do elmo parece costurada à face, quase como se a substituísse. (figura 85) O elmo que substitui a face se reencontra com *Necronom II*, no processo de despersonalização na estética militar, ele (o elmo, figura 88) despersonaliza e permite que a unidade se torne padrão em um todo maior, como no caso dos Bebês em *Landscape XXIX*.

Figura 88: Anônimo. Três capacetes militares da era Vendel. sec. VI?. Ligas de ferro e bronze. Museu Histórico de Estocolmo, Suécia.



Fonte: <http://mis.historiska.se/mis/sok/bild.asp?uid=19201>

⁹⁸ No site *AlienExplorations* o autor sugere uma comparação com elmos militares, utilizando elmos vikings de referência. A observação em si é bastante pertinente.

Diponível em: <http://alienexplorations.blogspot.com/1976/09/necronom-viii-based-on-ancient-helmet.html>. Acessado em: 29/08/2021

Neste ponto, a máscara de guerra que procura intimidar por colocar-se distante do humano. Na mesma linha, em *Necronom VIII* temos outro meio caminho, a referência a antiguidade e a estrutura das imagens se aproximam a uma série de pinturas realizadas por Ernst Fuchs que fazem referência a querubins (figura 89, 90), nestas imagens os rostos de perfil aparecem por uma leve associação, pois são entidades e não humanos, mas a semelhança tênue parece como um movimento que permite assimilação.

Figura 89, esquerda: Ernst Fuchs. Cherub with the Hematite Eye, 1972, técnica mista, 62x74cm. Ernst Fuchs Museum, Viena

Figura 90, direita: Ernst Fuchs, Cherub I. 1967. Litografia colorida e pastel. 73 x 51 cm. Ernst Fuchs Museum, Viena



Fonte: <https://www.ernstfuchs-zentrum.com/html/starteng5.html>

A série *Necronom* foi produzida no ano de 1976 e as pinturas dos querubins de Fuchs dez anos antes e a relação entre o elmo e as imagens não é fortuita, Ernst Fuchs se utiliza da iconografia ocidental e a reinventa de forma a criar sua própria mitologia, ao reunir elementos da cultura judaica, da antiguidade clássica e referências surrealistas, simbolistas e contemporâneas (ARENAS, 2004). Tanto Giger a partir da década de 70 e Fuchs em sua carreira passam a olhar para este passado a partir de uma ótica moderna, abandonando as perspectivas classicistas e orientando o olhar para o campo fantástico e no caso de Giger, do horror. Os *Querubins* e *Necronom VIII* flertam com o meio lugar,

ambos trabalham com a indistinção proveniente dos limites do ser humano, no caso dos querubins temos o meio caminho entre o humano e o divino (CHEVALIER; GHEERBRANDT, 2012) já em *Necronom VIII* o outro polo para além do humano não está necessariamente claro. Porém, acima da face está presente um ovo, entendido por Giger como símbolo da fertilidade, assim como para Giger as formas que envolvem o corpo como se fosse uma serpente, figura terrena, oposta ao caminho do paraíso:

Encabeça a lista dos animais maléficos, a imagem do mal, do inimigo e encarna a psique inferior, o psiquismo escuro, o raro, o incompreensível e misterioso. É um animal venenoso, reptiliano. A tradição cristã a identificará com o demônio, encarnado inimigo do gênero humano. (ARENAS, 2004, p. 236, tradução nossa.)⁹⁹

Nisso, o que leva a entender, em conjunto com as demais imagens, que o representado de *Necronom VIII* está imbricado ao campo do pecado, na negação da elevação, talvez como sacerdote ou como anjo caído. E relação da serpente com o falo, assim, que se recorre bastante na iconografia gigeriana também joga *Necronom VIII* na lógica masculina.

A relação de tema entre as imagens é evidente, a figura masculina (com exceção de *Necronom V*, que também tem a presença feminina), além disso, nas pinturas *Necronom II, IV, V e VI* é explícita a temática relacionada à reprodução. Como discutido acima, é uma reprodução desvinculada de uma concepção positiva, com o exemplo, comentamos o quadro *Necronom IV*, em que o falo está como um cetro com um feto morto exposto como um símbolo de poder. Já no *Necronom VI* (figura 96) uma figura semi-humana com patas de bode (possivelmente remetendo à um sátiro, se considerarmos a relação com o Priapo em *Necronom IV*) gera uma massa informe com uma série de rostos humanoides à partir de uma estrutura que substitui seu falo.

⁹⁹ No original: Encabeza la lista de animales maléficos, imagen del malvado, del enemigo y encarna la psique inferior, el psiquismo oscuro, lo raro, incomprendible y misterioso. Es un animal venenoso, reptil. La tradición cristiana la identificará con el demonio, encarnizado enemigo del género humano. (ARENAS, 2004, p. 236)

Figura 91: H.R Giger. Necronom VI. 1976. Acrílica sobre papel em madeira. 100x70 cm. HR Giger Museum. Gruyères



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

No fundo à esquerda se percebe formas humanas mais claras, enquanto a direita elas já possuem uma forma mais dissipada, mas esse fundo parece ter relação com a forma gerada; o que essa criatura reproduz são formas humanoides que se dissipam na paisagem. O tema persiste também nos adereços, uma coroa ou turbante que parece ser feita de cabos de aço que se prende numa gargantilha com o rosto de um morcego. Já a mão que segura a estrutura fálica que consiste em um conjunto de tubos que semienterrados e ligados à parte inferior de seu corpo. A mão está com seus tendões expostos, assim como partes da perna, dando a entender que a derme foi retirada, a criatura parece mumificada.

Assim como na dança da Luxúria com a Morte (figura 73) de Odilon Redon, temos aqui a morte gerando outros seres, o sátiro mumificado em *Necronom VI* (figura 91) e o Priapo mutilado em *Necronom IV* expõem a violência de uma ótica reprodutiva forçadamente masculina. Ambos são sinistros desta possibilidade, nessa hipérbole da lógica patriarcal e da mutilação da figura de Priapo (símbolo da fertilidade e figura que guarda os pomares), o seu caráter negativo culmina na figura do feto morto, mas é também uma ideia de domínio da forma sobre a matéria.

Considerando que o monstro é a materialização de uma transgressão, pois como o senso comum afirma, o monstro se define pela norma (KAPPLER, 1993) e é novamente na mitologia grega que se pode perscrutar essa monstruosidade. No caso das imagens de *Necronom*, falamos da reprodução estéril, *Necronom IV e VI* indicam o sinistro de duas referências da antiguidade greco-romana, em *Necronom IV* é o já discutido Priapo, já em *Necronom VI* um sátiro velho está a se reproduzir solitariamente, como descrito, que formas humanoides que geram se desfazem no nada. A figura do sátiro velho, que surgira sem o princípio feminino, pois é figura do sábio que nasceu das gotas de sangue de Urano quando este foi castrado, “era notável por sua sapiência, mas relutava em transmiti-la às criaturas humanas, a tal ponto que o rei Midas teve de prendê-lo para beneficiar-se de seus conselhos.” (KURY, 2009, s/p) Reproduzindo a ideia da prática intelectual reduzida ao ato de autossatisfação e promoção da própria imagem, o sátiro em *Necronom VI* reproduz suas imagens que desmancham no solo.

Esse monstro é aquele que a forma se reproduz sem a matéria, no intento de apagar qualquer contradição, ironicamente é também capaz de gerar os seus monstros, criando filhos que se desmancham como bolhas de sabão. O princípio masculino aristotélico, levado ao extremo, segundo estas duas imagens (*Necronom IV e VI*) seria então um

aspecto monstruoso, a corrupção da norma quando levada ao extremo, ao ponto de torná-la absurda, insustentável.

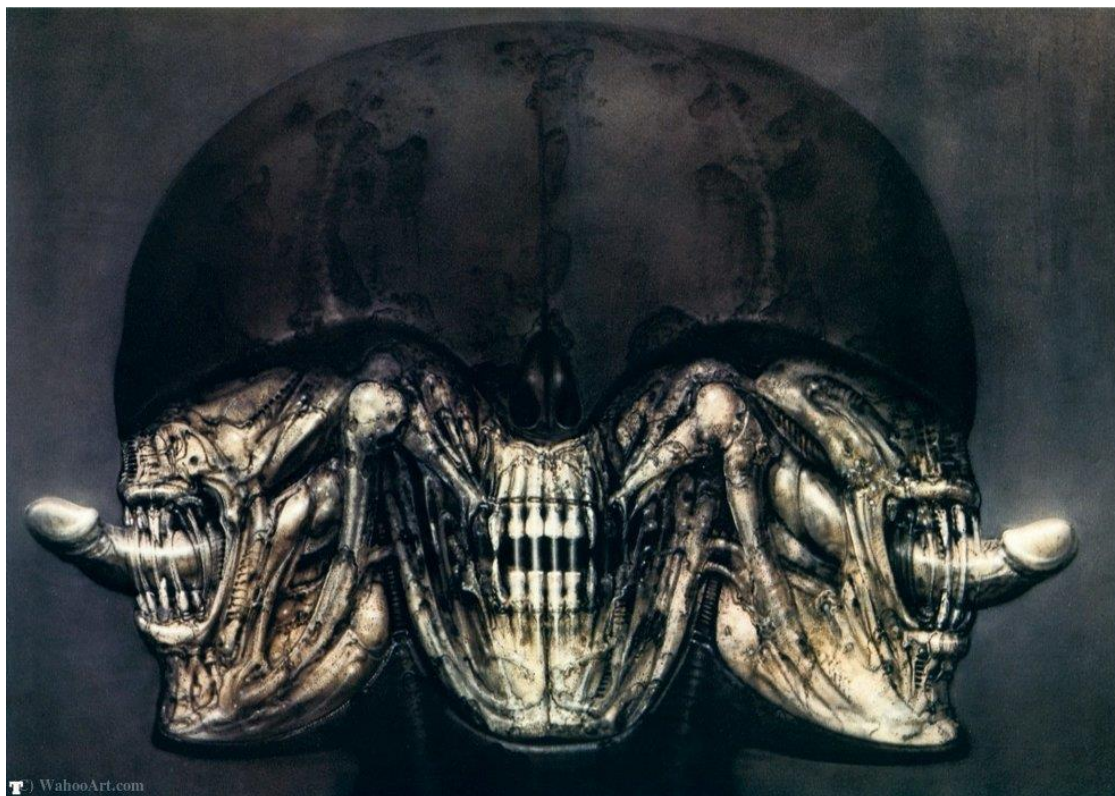
O ideal, ou a norma, é a reprodução idêntica: um menino parecido com o pai. Quanto maior for a distância desse modelo, maior será a imperfeição. No ponto mais afastado, o produto nem chega a ter aparência humana e passa por monstro. (KAPPLER, p. 294)

Esse aspecto do negativo do masculino é comum na estética biomecanoide de Giger. Um amálgama que Stanislav Grof comentara usando como exemplo *Necronom II* (guerra, morte e agressão sexual), se aproxima do que Donna J. Haraway comenta em seu manifesto a respeito das possibilidades da concepção do ciborgue, ao citar o ensaio de Zoe Sofia (1984) pondera que apesar das possibilidades subversivas e progressivas na abolição de fronteiras por meio do conceito do ciborgue, atenta que por outro lado, existe a possibilidade de uma potencialização de formas de controle.

De uma certa perspectiva, um mundo de ciborgues significa a imposição final de uma grade de controle sobre o planeta; significa a abstração final corporificada no apocalipse da Guerra nas Estrelas – uma guerra travada em nome da defesa; significa a apropriação final dos corpos das mulheres numa orgia guerreira masculinista (Sofia, 1984). De uma outra perspectiva, um mundo de ciborgues pode significar realidades sociais e corporais vividas, nas quais as pessoas não temam sua estreita afinidade com animais e máquinas, que não temam identidades permanentemente parciais e posições contraditórias. A luta política consiste em ver a partir de ambas as perspectivas ao mesmo tempo, porque cada uma delas revela tanto dominações quanto possibilidades que seriam inimagináveis a partir do outro ponto de vista. (HARAWAY, 2000, p. 46)

Esse culto à reprodução da própria imagem que aparece da série *Necronom* denuncia uma necessidade de ordem e domínio, seja do tempo e da prole (*Necronom IV*). O poder se sustenta pela violência sobre o contraditório, por exemplo, em *Necronom II* (figura 92), consiste em três rostos siameses com a parte superior vendada por uma espécie de capacete ou elmo, cobrindo até a parte das narinas.

Figura 92: H.R Giger. *Necronom II*. 1976. Acrílica sobre papel em madeira. 70X100 cm. HR Giger Museum. Gruyères.



Fonte: <https://www.littlegiger.com/gigerdb/index.php>

Grof, em seu ensaio de 2014 comenta que a figura possui um elmo militar, como aponta: "Em seu '*Necromom II*', por exemplo, temos a figura esquelética de três cabeças usando um capacete militar, símbolos de guerra, morte, violência e agressão sexual em um terrível amálgama"¹⁰⁰ (Grof, 2014 p.5, tradução nossa) A série *Necronom* (1976) ilustra bem esta perspectiva, essa outra possibilidade que se coloca na contramão de um porvir emancipatório do ciborgue, *Necronom IV* é a manifestação encarnada de um pesadelo em que a mentalidade patriarcal sobressai nesse processo de dominação. É na exaltação da ordem que o monstro aqui se revela, se pensarmos aqui a hiperbolização do princípio aristotélico da reprodução, ou seja, levando essa concepção tão ao extremo ao ponto de expor sua contradição e torná-la monstruosa.

A hipérbole monstruosa que inverte a própria lei geradora de monstros é a indistinção entre pai e filho e o sucesso pela ordem masculina, que é a anulação da

¹⁰⁰ No original: "His "*Necronom II*," for instance, the three-headed skeletal figure wearing a military helmet, combines symbols of war, death, violence, and sexual aggression in a terrifying amalgam" (Grof, 2014 p.5)

contradição pelo extermínio, o ato de devorar o filho e tornar-se eterno, como no mito de Saturno ou a exposição de seu cadáver como troféu, em *Necronom IV*. De todo modo, é aqui presente um processo de dilaceração da forma, *Necronom IV* para *Priapo* e *Necronom VI* para *Sileno* perturbam porque cada qual refletem aspectos ignorados em suas manifestações convencionais, expondo o absurdo presente em sua concepção.

Em *Necronom II*, seguindo o mesmo princípio, como por exemplo da relação de *Necronom VIII* com os *Querubins* de Ernst Fuchs, pode-se fazer a aproximação das representações do Cristo Trifacial, ao cobrir os olhos com um elmo militar e colocar o falo no lugar da língua na parte referente ao Pai e ao Espírito Santo, como uma ponta de lança, como arma perfurante de contra-ataque, própria das legiões romanas. As representações de Cristo Trifacial eram bastantes comuns na baixa idade média, como reminiscência da tradição pagã aplicada ao conceito da Santíssima Trindade, mas também como representação do diabo. (PETTAZZONI, 1946). A educação de Giger em um colégio católico em seus primeiros anos não o trai (GIGER, 2018), e seu conhecimento sobre a iconografia cristã cresceu na juventude trabalhando em projetos para igrejas dos cantões de Graubunden (ARENAS, 2004). Assim, não é de se estranhar que ele tenha se apropriado da iconografia popular do Cristo representado com três faces, ou, mais provável, observado a representação do diabo, como simulacro da imagem divina.

Figura 93: Gustave Doré . Lucifer, Planche inédite de l'enfer de Dante. 1861.

Xilogravura. s/t, s/l



Fonte: <https://www.voir-ou-revoir.com/2015/11/l-estampe-visionnaire-de-goya-a-redon-petit-palais-nov-2015.html?fbclid=IwAR2IkdzgLuozb9-X96k0Mhr-2TldIQdzVo0swcUaX1WsYTCDnyinSy3NDTQ>

Porém, como um anticristo, *Necronom II* é uma criatura biomecânica, cega, militar e violenta; pelo fato de estar com o capacete militar tampando a sua visão e o falo na boca, se aproxima muito mais como uma divindade bestial guiada pelo poder e instinto. Diferente de Lúcifer de Dante, ilustrado aqui por Gustav Doré (figura 98), a criatura não possui olhar e por isso não expressa convicção, ou outro tipo sentimento complexo. Qualquer tipo de paixão parece estar subvertida para uma animosidade cega e violenta, distante ou vedada de qualquer leitura empática, de qualquer aproximação com o elemento humano.

Ao pensar a monstruosidade como a exposição de um conflito, o contraditório das referências presentes (imagens ligadas a fecundidade em um contexto de insalubridade, neste caso) são parte da natureza destas criaturas, o que o monstro revela, adverte é um sintoma recalcado pelas camadas que o compõem. Por isso sua relação com a ideia de informe, sua indefinição se percebe por que é construído de partes exageradas,

contraditórias. O falo de *Necronom IV* que é basicamente toda a parte inferior de seu corpo termina em um feto mumificado, sua forma consiste em uma mistura de partes mecânicas e uma carne de aspecto cadavérica, sua imagem não pode ser lida como um manual de suas partes pois elas são dissonantes, ele é feito de contradições (COHEN, 2002). E é aceitando o aspecto de informe que se percebe a possibilidade de uma lógica estruturando a imagem de horror. Didi-Huberman, ao explorar o conceito desenvolvido por Battaille, demonstra que esse processo não significa a ausência de forma¹⁰¹, o que se coloca é uma dessacralização de sentidos associativos e convenções por meio de sua exposição, a aproximação das formas não se dá pela não-relação, pelo contrário, é a manifestação de semelhanças perturbadoras, criando imagens que são inquietantes pelo que revelam.(DIDI-HUBERMAN, 2015) O que perturba em uma imagem de horror não é o absurdo de uma criatura, mas justamente o que ela carrega de sentido, o que ela expõe de perturbador na relação de suas partes pré-concebidas como incongruentes. Assim como para Cohen (2000), Kappler (1993) e José Gil (2000) o monstro não é a negação da norma, ele existe sobre e para a norma. Sem a norma (o tabu, o limite, a estrutura, a razão etc.) ele se torna impotente, pois funciona como um processo de assimilação daquilo que foge a estrutura, por isso seu caráter limiar.

Pois é a lógica imperativa do horror e da monstruosidade, para toda regra existe um monstro assim como para o sonho existe a possibilidade de um pesadelo, como discutido no capítulo anterior, a forma monstruosa aparece como sintoma de algo que nos é inexprimível. O monstro, principalmente o de horror, se insere como recurso para a manifestação de conflitos reais. Quando Donna Haraway fala da luta política ao ver ambas as perspectivas ao mesmo tempo, é sobre pensar as possibilidades, e como define Carroll, nós não tememos o monstro em sua materialidade (pois não é real) mas sim o temor e deleite sobre uma ameaça neutralizada, permitida pelo seu caráter ficcional. Parte do que nos impede de cairmos da janela é o fato de que em algum momento nos deleitamos ao nos imaginar sofrendo os efeitos da queda, com dois pés no chão e nos apoiando numa grade de segurança. Segundo Carroll “Torcendo um pouco o vocabulário de Descartes, podemos dizer que os objetos particulares de horror artístico, nossos dráculas, são realidades objetivas (mas não realidades formais)¹⁰²” (1999, p.48) ou seja,

¹⁰¹ Aqui no sentido de significado, a ausência de forma em um sentido de nulidade ou de estagnação.

¹⁰² Realidade objetiva aqui é entendido como uma ideia sem a necessidade de ser sustentada por um equivalente que exista, já um objeto de realidade formal é a algo cuja a ideia se fundamenta numa existência. “Ou seja, podemos ter a idéia ou o conceito de que um unicórnio sem pensar que esse conceito se aplique

são seres não que dependem de um compromisso com a realidade em si, mas agem, de todo modo, sem a necessidade de existir, o que torna o horror artístico deleitável¹⁰³.

Resumindo, é a presença do monstro que sugere, mais do que qualquer outra coisa, a possibilidade de uma hipótese, (um *e se?*). O que nos horroriza é o pensamento, “dizer que somos horrorizados artisticamente por Drácula significa que somos horrorizados pelo pensamento de Drácula, em que o pensamento de um tal ser possível não nos obriga a uma crença em sua existência.”. (CARROLL, 1999, p. 47) Neste sentido, o monstro, como ser intersticial, afeta e fascina pela possibilidade que representa, seu paradoxo só é possível por ser de uma realidade formal, não objetiva. O horror artístico atrai porque sua realidade formal o destitui de uma ameaça objetiva.

A imagem de um ser que expõe o falo como símbolo de poder, feito um cetro na qual a prole jaz morta, nos coloca em confronto com a ideia de se romper o ciclo de morte e nascimento e se tornar senhor de seu destino pela eliminação do conflito geracional, o horror que representa o sucesso dos planos de Saturno. A eternidade do cadáver vivo em *Necronom IV* só é possível pela infertilidade.

Voltando a década de 1970, temos o lançamento do filme *Alien*, com a criatura projetada e realizada por Giger que lhe rendeu um Oscar de efeitos especiais (GIGER, 2018). Por mais que a escolha de não trabalhar diretamente com o filme foi intencional, justamente pela associação de Giger sempre com a criatura, muitas vezes deixando de lado o resto de seu trabalho e gerando o descontentamento do próprio artista sobre isso.¹⁰⁴ Cabe concluir que o desenvolvimento da criatura do filme, é fortemente presente na série que lhe serviu de inspiração, *Necronom IV* e as demais criaturas já apresentavam questões que serão a marca da criatura da franquia *Alien*, a violência sexual masculina a autorreplacação, a natureza estranha e inacessível são elementos da criatura do filme (LASSALI, 2015; WEAVER, 2018; SCOTT, 2018) estão presentes no próprio corpo, na construção visual dos monstros de *Necronom IV*. O *Alien* de Giger é *Necronom* explicado, a violência sexual no *xenomorfo* é a obscenidade dos *Necronom*'s contextualizada em uma narrativa, assustadora porque a imagem assim o permite e a narrativa pode direcioná-

a alguma coisa. Um ser que tenha realidade formal existe, ou seja, sua idéia é sustentada por algo que existe.” (CARROLL, 1999, p.47)

¹⁰³ Na literatura e no cinema vemos um enorme número de distopias, mundos que jamais desejaríamos que fossem reais, mas no caráter de ficção nos permitem não só vivencia-los mas também usa-los para discutir sobre temas que eles trazem à tona na ficção.

¹⁰⁴ Giger comenta isso em algumas entrevistas, sobre ser reconhecido mais como técnico em efeitos visuais do que como artista. Por exemplo, na entrevista citada anteriormente de 1993. Disponível em: https://www.littlegiger.com/articles/files/NYPress_11_1993.pdf. Acessado em: 25/09/2021

la, atenuá-la, torná-la terror ou amainá-la, mas o horror se manifesta pela revelação da própria criatura, o horror aqui é a manifestação do monstro invocado para sua aparição, como imagem.

CONCLUSÃO - NO BATENTE DA PORTA.

Neste trabalho, o objetivo era explorar o conceito de horror artístico de Noel Carroll nas artes visuais e buscar entender as especificidades das artes visuais em relação ao gênero. Partia da pergunta de que se era possível aplicar o horror artístico para as artes não narrativas.

Percebeu-se que é, justamente, respeitando as demandas de ambos os lados (do Horror Artístico e das Artes Visuais) que se pode explorar de forma produtiva o conceito de horror artístico e entender as diferenças que fazem com que o horror opere em cada um destes domínios. A imagem de horror artístico possui vida própria e independência da narrativa, por mais que ela tenha sido usada muitas vezes como ilustração¹⁰⁵. Ela, a imagem de horror, possui características próprias que também entram em confronto com as demandas da narrativa de horror artístico, o que na narrativa de horror pode ser usado como forma de ampliar a sensação horror pode ter o efeito oposto quando a imagem opera por si própria. No primeiro capítulo, quando aproximamos os *Exibicionistas* de Giger (figura 5) da obra *The Meaning of The Night*¹⁰⁶ (figura 6) de René Magritte podemos notar que o desconhecido, do mistério já independe da narrativa, aliás a necessidade da imagem se explicar seria contraproducente neste sentido.

Foi explorando as imagens justamente pelo modo como elas nos afetam que também conseguimos perceber aspectos que passam geralmente de forma muito sutil, a proximidade de Giger com a *Art Nouveau* é geralmente pouco explorada, mas foi através dela que podemos perceber dela como a ato de olhar é fundamental. Se Giger viu ossos retorcidos em Hector Guimard talvez seja porque há um pouco do horror que transparece quando a liberdade borra os limites, a liberdade criativa defendida pelo movimento (LAHOR, s/d) e a sua proximidade com o simbolismo criaram um campo onde o desejo do artista fora capaz de dar vida a monstros como o relógio feito de faces humanas de

¹⁰⁵ O que não diminui seu valor, cabe ressaltar, caso tenha dado a entender

¹⁰⁶ Isso não significa que este artista trabalhe com horror, mas o mistério é fundamental para o horror na imagem.

René Lalique (figura 54) tão próximo de obras como as paisagens feitas de bebês por Giger ou os trabalhos de Beksiński. É permitido dizer que, orientando o olhar pelo que tem de horror artístico, foi possível perceber como Giger de certo modo captava e escancarava esse aspecto horrível que pulsava na *Art Nouveau* e que Salvador Dalí já havia dito em seu ensaio, em que o desejo (o comestível) também compartilhava espaço com o negativo, aquela colher de carne pútrida. (DALÍ, 2008) O conceito de Horror Artístico não serviu apenas como uma forma de se identificar um trabalho dentro de outros semelhantes, ele nos fornece mais uma forma de se explorar os aspectos negativos da imagem.

O que torna um objeto qualquer em objeto de horror é a relação entre ele e as concepções de mundo daquele que o observa. A presença de crânios e cadáveres não significa horror, a não ser que estejam fora de seus espaços pré-condicionados, ou seja, que estejam em lugares impuros ou sendo agente de impureza em determinado ambiente. Quando chegamos na afirmação de que um dos sentidos possíveis de *Paisagem Biomecanoide* seria um pesadelo de William Morris, é por ela manifestar aspectos fundidos daquilo que este justamente desejava separar, ao fundir produto, máquina e operador submetendo o ser humano a um traço de algo já perdido Giger está fundindo toda uma série de questões, sugerindo uma realidade perturbadora. Aqui a necessidade de um personagem para reagir ao monstro é substituída pela relação do próprio expectador com o objeto de horror.

É no modo em que o monstruoso se expõe na imagem que irá defini-la como de horror. É quando o conceito de aparição se torna fundamental, no momento em que a imagem se faz presente que o aspecto perturbador do monstro funciona como agente do fantástico, que possibilita que possa agir como um objeto extraordinário, em uma realidade ordinária. Didi-Huberman fornece a chave para esse entendimento, a partir da leitura do quadro *Natureza morta com nêspira e mariposa* (1689) de Adriaen Coorte, no qual a mariposa quebra a ordem da imagem e cria um choque entre duas realidades, esse processo que o *trompe oil* provoca, nos permite olhar para a imagem procurando pensar como ela afeta o real. Isso possibilita pensar o fantástico nas artes visuais, dentro da concepção utilizada para sustentar o gênero de horror como subgênero do fantástico. E entender que o horror demanda uma relação forte na perturbação do real, inclusive nas artes visuais, de modo que a dependência de uma atmosfera não deixa de existir, mas independente de uma narrativa.

Mas sobretudo, é na forma em que o monstro se mostra, como ele aparece, ou seja, na sua aparição. No filme, a cena em que a criatura se revela é o clímax, mas também é o momento perigoso, pois sua aparição também pode destruir o efeito. Afinal, o monstro depende de sua aparência, e o monstro de horror é o que mais depende dela.¹⁰⁷

Com isso, podemos argumentar que o horror nas artes visuais pode ser pensado como um gênero independente de uma narrativa, que se estrutura justamente na aparição, no momento presente de sua manifestação. E que o horror opera no negativo, nos espaços imprecisos, que nos forçam a preencher lacunas, seu efeito provoca tanto repulsa quanto fascínio, que ocorre na sua capacidade de perturbar o real, não em sua fuga, mas justamente em ameaçar criar brechas, ranhuras, em nossas estruturas que sustentam nossas realidades e abrir sugestões e possibilidades ameaçadoras.

Partimos da imagem *Necronom IV* de Giger, analisando a partir do que fora desenvolvido nos capítulos anteriores, procurando entender o que esta imagem é capaz de esconder, e ao mesmo tempo revelar. Percebe-se, como a criatura de horror criada por Giger dialoga com aspectos que, posteriormente, estarão na criatura do filme *Alien* de 1978. Assim como, quando lidamos com este gênero dentro das artes visuais vemos imperar a necessidade de se entender o olhar sobre ela, como diz Cohen, o corpo monstruoso é um corpo cultural, mas é uma forma escorregadia (COHEN, 2000), que escapa sempre que tentamos olhar diretamente para ele.

Ele, o monstruoso, existe como um meio caminho e a imagem de horror se nutre também do desejo por ordem, o fascínio que a criatura causa advém da necessidade de assimilação, assim como orientamos nosso olhar nas placas Rorschach, vendo aquilo que queremos ver. Assim se percebe que existe no aspecto incompreensível do monstro o duplo movimento de recusar e de querer saber o que está atrás destas fronteiras. A imagem de horror parte dessas brechas, dessas fissuras, e que garante a sobrevivência da imagem de horror é o que a confusão categórica, o informe, garante que a torne disruptiva. No sentido de que o olhar da criatura nos perturba pelo fato de não entendermos, e de não desejarmos entender na pele esse estado. A imagem de horror torna-se sobrevivente por causa disso; *Necronom IV* e outros nos forçam a querer explicá-los, precisamos preencher esse espaço indistinto porque nos é ameaçador. O desejo de saber é a forma de estabelecer ordem no mundo, algo que estas imagens sugerem desmanchar.

¹⁰⁷ E mesmo assim, se tem certa resistência em reconhecer estes nomes, como fizeram com Giger, quando os museus pararam de comprar os quadros após ele trabalhar no filme *Alien*.

E aqui temos escolhas. A forma como lidamos com aquilo que subverte a ordem também diz sobre como estamos dependentes ou não de nossas certezas, ao quanto somos capazes de sacrificar para manter uma realidade cada vez mais insustentável. Quanto mais inflexíveis somos, mais os monstros se tornam frequentes, por mais que nos fechamos em espaços conhecidos e deixamos de desbravar os outros cômodos da casa, por exemplo.

Assim, como exemplo, posso dizer que crianças pequenas possuem formas bastante claras de ver o mundo. Uma delas me disse que havia monstros no banheiro da casa dela. Algo que faz muito sentido, um banheiro escuro no fim de um corredor é bom lugar para se encontrar uma dessas criaturas. Por isso quando ela ia entrar olhava de esguelha pela porta do banheiro, onde o batente da porta era o portal para esse outro universo de mistério. Essa criança ficava com um olho no mundo iluminado do corredor e outro no mundo escuro daquele lugar, assim podia ver o monstro pelas formas que se criavam na penumbra, uma sombra indefinida era o suficiente para invocar a figura misteriosa que ela esperava, e talvez ansiava: a *aparição* do monstro. E então, o mundo dela crescia aos poucos, se transformando em diversidade e complexidade.

Aqui a arte de horror entra em duas possibilidades, ela permite trazer a discussão temas que nos são tabus e tornar materializados os medos para que possamos olhar de frente. Mas também, cabe ao expectador a iniciativa de aceitar ou recusar, de se aventurar até onde o monstro nos deixar ir. Por outro lado, existem aqueles que tornam monstruoso tudo que possa lhe afrontar, a dificuldade de ver resulta no pânico moral que distorce e tampa qualquer brecha que possa levar a contestar a realidade criada por eles. Os monstros de horror artístico existem e estão aqui para o uso que fizemos deles, eles se espalham nos ambientes virtuais em comunidades, cria-se toda sorte de criatura fantástica e horrenda, fortuitas ou não, em seu intento de nos provocar medo e fascínio.

Principalmente em nosso momento histórico, em que as imagens surgem e morrem a todo tempo, vemos seres monstruosos que permanecem décadas afundando e emergindo à superfície, sem nos perguntarmos por que estas imagens sobrevivem. É possível dizer que elas sobrevivem porque se alimentam de nossa pulsão por ordem, elas criam pontos de perturbação, e nos vemos compelidos a explicá-las, legendá-las de forma a se tornarem palatáveis. A imagem de horror e sua monstruosidade não surge apenas por meio de narrativas, a narrativa é uma forma de interagir com essas imagens de forma segura, de criar caminhos que impeçam que o profundo desconhecido nos devore antes de darmos forma às coisas, como o banheiro da casa daquela criança, a melhor forma de

lidar com este desconhecido seja talvez procurar pelos monstros olhando do batente da porta. Assim, posso afirmar que o *Alien* de Giger é *Necronom IV* explicado, a violência sexual no xenomorfo é a obscenidade de *Necronom IV* contextualizada em uma narrativa, assustadora porque a imagem assim o permite e a narrativa pode direcioná-la, torná-la terror ou amainá-la, tornando-a compreensível (não necessariamente aceitável), mas o horror é puramente visual.

REFERÊNCIAS

ALBERTO, Thiago Pereira. Cuspir o lixo em cima de vocês: uma leitura benjaminiana sobre o punk rock. **Is Working Papers**, Porto, v. 3, n. 59, p. 1-21, set. 2017.

ALVARENGA, v. M. A cidade dos mortos: o mundo imaginário do artista polonês Zdzislaw Beksinski. **Art&Sensorium**, v. 4, p. 31-45, 2017.

ANGLADA, Carolina. Forma, informe, formação: considerações sobre o saber morfológico em Georges Didi-Huberman. **Revista Digital do Lav**, [S.L.], v. 9, n. 3, p. 086, 27 dez. 2016. Universidad Federal de Santa Maria.

ARENAS, Carlos Orient. **El Mundo de HR Giger**. 2005. 675 f. Tese (Doutorado) - Curso de História del Arte, Departamento del História del Arte, Universidad de València, València, 2004.

ARENAS, Carlos Orient. Ernst Fuchs y la escuela de viena del realismo fantástico. **Ars Longa**, Valência, v. /, n. 13, p. 105-110, 2004b.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

ARIÈS, Philippe. **A História da Morte no Ocidente**: da idade média aos nossos dias. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

BRETON, André. Do Simbolismo. In: LICHTENSTEIN, Jacqueline. **A pintura**: vol. 7 o paralelo das artes. 2. ed. São Paulo: 34, 2008. p. 123-130.

BURKE, Edmund. **Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas idéias do sublime e do belo**. Campinas: Papirus, 1993.

CARROL, Noël. **A filosofia do horror ou os paradoxos do coração**. Papirus: Campinas, 1999.

CAUQUELIN, Anne. **A Invenção da Paisagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos:** Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. 26. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2012.

COHEN, Jeffrey Jerome. A Cultura dos Monstros: Sete Teses. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Pedagogia dos Monstros:** Os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. Cap. 2. p. 23-60.

DALI, Salvador. **Libelo Contra a Arte Moderna.** São Paulo: L&Pm, 2008.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A semelhança informe:** ou o gaio saber visual segundo Georges Bataille. Trad. Caio Meira, Fernando Scheib. 1. Ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **La Imagem Mariposa.** Barcelona: Muditó & Co., 2007.

DOUGLAS, Mary. **Pureza e Perigo.** São Paulo: Perspectiva, 2014.

FINNAN, Carmel. The Challenges of Zürich's Autonomous Youth Movement. In: GILES, Steve; OERGEL, Maike (org.). **Counter-cultures in Germany and Central Europe:** from sturm und drang to baader-meinhof. Berlim: Peter Lang, 2003. p. 259-272.

FREUD, Sigmund; HOFFMANN, E. T. A. **O Infamiliar e outros escritos:** seguido de o homem de areia. Belo Horizonte: Autêntica, 2019. (Obras Incompletas de Sigmund Freud).

FUCHS, Ernst. In: **H.R. Giger Revealed.** Roteiro: David N. Jahn. Praga: Deep Side S.R.O., 2010. digital, son., color.

GIGER, H.R. **ARh+.** Barcelona: Taschen, 2006.

GIGER, H.R. **Giger por HR Giger.** Barcelona: Taschen, 2018.

GIGER, H.R.. **www giger com.** Zurique: Taschen, 2007.

GIGER, H.R.. **Xeno-Erotic:** HR Giger's Alien Re-Design. Youtube, 2010. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=DkvzPnODNTQ>> Acesso em 01/06/2021

GIGER, H.R.; PETROS, George. The biomechanical Surrealism of HR Giger. **Juxtapoz:** Art & Culture Magazine, San Francisco, v. /, n. 35, p. 52-61, nov. 2001. Bimestral.

GIGER, H.R.; WATKINS, E. F. **Airbrush Action Magazine:** Tales from the dark side, Allenwood, v. /, n. /, p. 19-22, jan. 1987.

GIL, José. Metafenomenologia da monstruosidade: o devir-monstro. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. **Pedagogia dos Monstros: Os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. Cap. 7. p. 165-184.

GILLIS, Alec. Entrevista. In: **STORY of Science Fiction**. Direção de James Cameron. Roteiro: James Cameron. Estados Unidos da América: Amc Studios, 2018. P&B. Legendado.

GLASER, Horst Albert. **Aliens, Biomechanoids, Mutants - on the Post-Surreal Image-World of H.R. Giger**. [S. L.]: Amazon, 2012. 12 p.

GROF, Stanislav. **HR GIGER and the Zeitgeist of the Twentieth Century**. Solothurn: Nachtschatten Verlag Ag, 2014.

HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz T. (Org.). **Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica. 2000

KAPPLER, Claude. **Monstros, Demônios e Encantamentos no Fim da Idade Média**. São Paulo: Martins Fontes, 1993. (O Homem e a História). Tradução de: Ivone Castilho Benedetti.

KING, Stephen. **Dança macabra: o terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

KURY, Mario da Gama. **Dicionário da mitologia grega e romana**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

LAHOR, Jean. **Art Nouveau**. New York: Parsktone International, s/d

LASSALI, Thais Farias. **Mentes elétricas, corpos mecânicos: a noção de humano em 2001: Uma Odisseia no Espaço e Alien, o oitavo passageiro**. 2015. 111 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Antropologia Social, Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Unicamp, Campinas, 2015.

LEMOS, André. Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura. **Conexão: Comunicação e Cultura, Caxias do Sul**, v. 3, n. 6, p. 9-16, nov. 2004.

LOVECRAFT, H.P; BRAGA, Guilherme da Silva (trad. e org.). **O chamado do Cthulhu e outros contos**. São Paulo: Hedra, 2011.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **Horror Sobrenatural na literatura**. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora S.a., 1987.

MAGRITTE, René. **Visions of René Magritte: the artist talk about his enigmatic paintings**. **Life**, Chicago, v. 6, n. 16, p. 113-120, 22 abr. 1966.

MAGRITTE, René; PLATTNER, Eric; ROONEY, Kathleen (ed.). **René Magritte: selected writings**. Minneapolis: Univ. Of Minnesota Press, 2016.

MC CORMICK, Carlo. In: **H.R. Giger Revealed**. Roteiro: David N. Jahn. Praga: Deep Side S.R.O., 2010. digital, son., color.

MOLINO, D. D. B. A arte sugestiva de Odilon Redon. In: **Revista de História da Arte e Arqueologia**, n.9, Campinas-SP, jan-jun 2008, p.101-125.

MORAES, Eliane Robert. **O Corpo Impossível**. São Paulo: Iluminuras, 2017.

PALACIOS, Jesús. Nueva Carne/ Vicios Viejos: una arqueología libertina de la nueva carne. In: NAVARRO, Antonio José. **La Nueva Carne: una estética perversa del cuerpo**. Madrid: Valdemar, 2002. p. 15-34.

PEDRAZA, Pilar. Teratologia y Nueva Carne. In: NAVARRO, Antonio José. **La Nueva Carne: una estética perversa del cuerpo**. Madrid: Valdemar, 2002. P.35-72

PETTAZZONI, R.. **The Pagan Origins of the Three-Headed Representation of the Christian Trinity**. Journal Of The Warburg And Courtauld Institutes, [S.L.], v. 9, p. 135, 1946

RADCLIFFE, Ann. Do Sobrenatural na Literatura. In: FRANÇA, Júlio; ARAUJO, Ana Paula (org.). **As Artes do Mal: textos seminais**. Rio de Janeiro: Bonecker, 2018. Cap. 10. p. 74-85.

ROAS, David. **A ameaça do fantástico: aproximações teóricas**. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

ROJCEWICZ, Peter M.. The "Men in Black" Experience and Tradition: analogues with the traditional devil hypothesis. **The Journal Of American Folklore**, [S.L.], v. 100, n. 396, p. 148, abr. 1987.

ROSZAK, Theodore. **A contracultura**. 2 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1972.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Edgard Blucher, 2012.

SANTOS, Marinês Ribeiro. Mulheres como objeto: ambiguidades nas representações do feminino na arte Pop de Allen Jones. **Caderno Espaço Feminino (UFU)**, v. 17, p. 175-196, 2007.

SCHURIAN, Walter. **Arte Fantástica**. São Paulo: Taschen, 2005.

SCOTT, Ridley. Entrevista. In: **STORY of Science Fiction**. Direção de James Cameron. Roteiro: James Cameron. Estados Unidos da América: Amc Studios, 2018.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. Do Delicioso Horror Sublime ao Abjeto e à Escritura do Corpo. In: ANDRADE, Ana Luiza; CAMARGO, Maria Lucia de Barros; ANTELO, Raúl (orgs.). **Leituras do Ciclo**. ABRALIC. Chapecó: Ed. Grifos, 1999.

SELIGMANN-SILVA. Prefácio: A Cultura e a psicologia do medo. In: FREUD, Sigmund. **Inibição, sintoma e medo**. São Paulo: L&Pm, 2019. p. 21-44

SHELLEY, Mary. **Frankenstein**: ou o prometeu moderno. Rio de Janeiro: Darkside, 2016

SPINELLI, Daniela. William Morris e sua crítica moral do sistema produtivo capitalista. **Morus**: Utopia e Renascimento, Campinas, v. 12, p. 1-22, 2017.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução a literatura fantástica**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

VARMA, Devendra P.. **The Gothic Flame**: being a history of the gothic novel in england: its origins, efflorescence, disintegration, and residuary influences. Lanham Maryland: Scarecrow Press, 1987.

VIEIRA, L. G. L. . Ares torna-se um monstro: representações da Grande Guerra de 1914 a 1918. In: Jeha, Júlio; Nascimento, Lyslei. (Org.). **Da fabricação de monstros**. 1ed.Belo Horizonte: UFMG, 2009, v. 1, p. 162-178

WEAVER, Sigourney. Entrevista. In: **STORY of Science Fiction**. Direção de James Cameron. Roteiro: James Cameron. Estados Unidos da América: Amc Studios, 2018.