



CURSO DE ARTES VISUAIS

RAUL JOSÉ DE OLIVEIRA

**MEANDROS DE RISO E TERROR:
A CONCEPÇÃO DIGITAL DE MÁSCARAS QUE ESCONDEM E REVELAM**

UBERLÂNDIA

2026

RAUL JOSÉ DE OLIVEIRA

**MEANDROS DE RISO E TERROR:
A ILUSTRAÇÃO DIGITAL DE MÁSCARAS QUE ESCONDEM E REVELAM**

Trabalho apresentado a Banca Examinadora do Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia - UFU como exigência parcial para a obtenção do título de bacharel em Artes Visuais, sob a orientação do Professor Dr. Douglas de Paula.

UBERLÂNDIA

2026

RAUL JOSÉ DE OLIVEIRA

**MEANDROS DE RISO E TERROR:
A ILUSTRAÇÃO DIGITAL DE MÁSCARAS QUE ESCONDEM E REVELAM**

Trabalho apresentado a Banca Examinadora do Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia - UFU como exigência parcial para a obtenção do título de bacharel em Artes Visuais, sob a orientação do Professor Dr. Douglas de Paula.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Douglas de Paula - Universidade Federal de Uberlândia/ UFU
(orientador)

Prof. Dr. Fábio Fonseca - Universidade Federal de Uberlândia/ UFU

Prof. Dr. Fábio Purper Machado - Universidade Federal de Uberlândia/ UFU

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão - Universidade Federal de Uberlândia/
UFU (suplente)

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por sua infinita graça e misericórdia, por ter me capacitado e mantido firme ao longo desses anos para que eu pudesse alcançar este momento e glorificá-lo. Agradeço ao professor Douglas de Paula por ter sido meu orientador e ter desempenhado tal função com dedicação e interesse. Agradeço aos meus pais, Joel José de Oliveira e Vanilza Aparecida da Silva Oliveira, por terem me dado apoio emocional e espiritual. Agradeço a Universidade Federal de Uberlândia, pelos anos de estudo e pela oportunidade que recebi ao conseguir ingressar por meio do ENEM. Agradeço aos meus irmãos de fé jovens da Igreja Adventista da Promessa, que oraram por mim e pelo sucesso do meu trabalho. Agradeço também a uma pessoa que me ajudou a desenvolver a escrita da pesquisa feita no TCC I, Leandro. Por fim, agradeço ainda aos colegas, “irmãos de orientação”, Sarah Campanati e Pirandel e principalmente Thiago Antunes Silva, pela ajuda na realização da intervenção “Verdugo”.

RESUMO

Esta monografia reporta como um trabalho inicial de criação de paródias de peças gráficas de jogos eletrônicos e filmes populares realizadas em *pixel* arte evoluiu para a criação visual de máscaras, cabeças de monstros ou fantasmas e como isso proporcionou reflexões sobre o medo líquido contemporâneo de Zygmunt Bauman, bem como diálogos com teorias relacionando o social, o riso, o medo, o grotesco e o monstruoso, além do resgate de momentos históricos em que essas categorias se fizeram presentes na arte e na cultura como visibilidades de guerras, crises e traumas sociais. Essas reflexões estendem-se até um contemporâneo em que a noção de máscara parece a mais adequada para uma recompilação de todas essas categorias e para a caracterização do trabalho do artista em questão, em propostas que vão desde uma exposição on-line até uma intervenção urbana.

Palavras-chave: grotesco; monstro; máscara; riso; medo.

ABSTRACT

This monograph recounts how an initial project - creating pixel-art parodies of graphics from popular video games and films - evolved into the visual creation of masks and the heads of monsters or ghosts. It explores how this process fostered reflections on Zygmunt Bauman's concept of "liquid fear" and engaged with theories linking the social realm, laughter, fear, the grotesque, and the monstrous. Furthermore, it revisits historical moments where these categories manifested in art and culture, serving as visible representations of wars, crises, and social traumas. These reflections extend to the contemporary era, where the notion of the mask appears best suited to synthesize these categories and characterize the artist's work, spanning projects that range from an online exhibition to an urban intervention.

KEYWORDS: grotesque; monster; mask; laughter; fear.

Lista de Figuras

Figura 1 Imagem promocional do jogo eletrônico “ Pizza Tower”	14
Figura 2 OLIVEIRA, Raul José de: “Gargoyle Gutterer”, 2023, pintura digital (Gimp)	17
Figura 3 Cena do filme Rocky (1976)	18
Figura 4 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2023, pintura digital	18
Figura 5 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2026, pintura digital	19
Figura 6 MAES, Godfried. Head of Medusa, 1680. Pena e tinta sobre papel, 24 × 18 cm	21
Figura 7 Fotograma promocional do filme <i>Frankenstein</i> (Guillermo del Toro, 2025).....	22
Figura 8 GARNIER, Jules Arsene. Gargantua limpando seu traseiro com um ganso.	24
Figura 9 BOSH, Hieronymus. “O Inferno Milenar”, entre 1490 e 1500. Óleo sobre madeira, 205,5 x 384,9 cm (detalhe)	26
Figura 10 BOSH, Hieronymus. “O Inferno Milenar”, entre 1490 e 1500. Óleo sobre madeira, 205,5 x 384,9 cm (detalhe)	27
Figura 11 BRUEGEL, Pieter. <i>A Mulher Louca</i> , 1561. Óleo sobre painel. 115×161 cm	28
Figura 12 GOYA, Francisco. <i>Contra el bien general</i> (Contra o Bem Comum), prancha 71 da série <i>Los Desastres de la Guerra</i> , 1814–1815. Água-forte. 17,5 × 22 cm.....	30
Figura 13 Sophie Taeuber-Arp dançando com máscara e figurino dadaísta, Zurique, 1916/1917 ...	32
Figura 14 BACON, Francis. <i>Fragment of a Crucifixion</i> , 1950. Óleo e algodão sobre tela, 140 × 108,5 cm.....	33
Figura 15 Fotograma da sequência "Raptors in the Kitchen", do filme <i>Jurassic Park</i> (1993)	34

Figura 16 Fotograma de <i>Alien 3</i> (1992), dirigido por David Fincher, mostrando o Xenomorfo diante de Ellen Ripley.....	35
Figura 17 DUBUFFET, Jean (1901–1985). <i>Passeio a Dois</i> (1974). vinil sobre tela com verniz matte cryla, 197,8 × 130,8 cm. Cranbrook Art Museum. © Artists Rights Society (ARS), New York / ADAGP, Paris. Fotografia: R. H. Hensleigh.....	36
Figura 18 RYDEN, Mark. <i>Urso Marrom da Califórnia</i> . 2006. Óleo sobre tela, 50,8 × 40,6 cm. Porterhouse Fine Art Editions.....	37
Figura 19 MCCARTHY, Paul. <i>Anão da Branca de Neve (Soneca)</i> . 2010. Silicone marrom. 173,4 × 157,5 × 156,2 cm. Edição 3/3 + 2 provas de artista. © Paul McCarthy	38
Figura 20 WOLFSON, Jordan. <i>Escultura Colorida</i> , 2016. Escultura cinética / instalação animatrônica, Estrutura mecânica animatrônica, silicone, resina, metal, sistemas motorizados e programação eletrônica, dimensões variáveis. © Jordan Wolfson. Cortesia do artista e David Zwirner	39
Figura 21 SHRIGLEY, David. <i>Untitled “I’m So Excited”</i> , 2020. Serigrafia em 17 cores com sobreposição de verniz sobre papel, 75 × 56 cm. Edição de 125 + 12 P.A. © Artists Rights Society (ARS)/ADAGP	39
Figura 22 Diagrama de processamento de experiência com o grotesco/ monstruoso.....	42
Figura 23 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2026, pintura digital	45
Figura 24 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2022, pintura digital	46
Figura 25 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2022, pintura digital	47
Figura 26 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2026, pintura digital	49
Figura 27 OLIVEIRA, Raul José de: t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização.....	50
Figura 28 OLIVEIRA, Raul José de: t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização.....	51

Figura 29 OLIVEIRA, Raul José de: t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização.....	52
Figura 30 OLIVEIRA, Raul José de: t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização.....	53
Figura 31 capa de <i>hotsite</i> da mostra artística on-line “Tera-Stoma”	56
Figura 32 <i>Flyer</i> da mostra artística on-line “Tera-Stoma”	57
Figura 33 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização.....	58
Figura 34 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização.....	59
Figura 35 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização.....	60
Figura 36 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização.....	61
Figura 37 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização.....	62
Figura 38 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização.....	63
Figura 39 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização.....	64
Figura 40 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização.....	65

Figura 41 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização	66
Figura 42 OLIVEIRA, Raul José de: s. t., 2026, desenho vetorial	68
Figura 43 Operação de recorte da 2ª cópia da máscara da Figura 23	69
Figura 44 OLIVEIRA, Raul José de: <i>Verdugo</i> , 2026. Intervenção artística.	70
Figura 45 O artista intervindo em poste	71
Figura 46 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2026, pintura digital editada com IA	73
Figura 47 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2026, pintura digital editada com IA	74
Figura 48 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2026, pintura digital editada com IA	75

Sumário

Introdução.....	12
1. Medo e Sociedade: entre monstros e máscaras.....	14
2. O Grotesco e os Monstros na Cultura.....	23
3. Riso e Medo, Máscaras e Fantasma.....	36
4. A Concepção Digital de Máscaras que Escondem e Revelam.....	46
5. Conclusão	76
6. Referências.....	78

Introdução

A história de construção desta monografia começa com meu interesse por *pixel* arte e jogos eletrônicos, mais especificamente pela construção de paródias, executadas *pixel a pixel*, de artes de divulgação desses jogos – e também de posters de filmes populares –, história que segue com a visão, do orientador, de meus monstros como máscaras reversas, isto é, máscaras que revelam os medos pulverizados nas peças gráficas parodiadas. Trata-se basicamente do que se discorre no primeiro capítulo: nossa vivência num mundo em que a pulverização sistemática do medo da morte, apontada por Zigmunt Bauman, em vez de enfraquecê-lo, o teria reforçado, fazendo com que vivêssemos uma espécie de morte contínua, que agora recobre cada pequena decisão de nossas vidas. Nesse mesmo capítulo, fala-se também de como os monstros se encaixam convenientemente nesse processo.

O segundo capítulo faz um breve apanhado histórico do grotesco e do monstruoso, relacionando suas emergências a certos momentos marcantes de crise ou trauma, como a passagem da idade média para o renascimento, a revolução francesa, a primeira e a segunda grandes guerras, até o contemporâneo cunhado pelo medo líquido avisado por Bauman. Nesse processo, são resgatados artistas como Hieronymus Bosh, Francisco Goya, Taeuber-Arp e Francis Bacon.

Na abordagem de artistas como Mark Ryden e Jordan Wolfson, o terceiro capítulo busca um compilado artístico-cultural mais contemporâneo e ao mesmo tempo mais ligado à problemática da relação do riso com o medo, tocada por Henri Bergson, numa costura com o grotesco carnavalino de Mikail Bakhtin, o grotesco romântico de Wolfgang Kayser e as cabeças decepadas de Julia Kristeva para trazer à baila os conceitos da máscara e do fantasma ao *hall* de meu próprio trabalho.

No quarto e último capítulo, reporto como minha *pixel* arte inicial, passando por uma espécie de depuração indicada pelo orientador, dá origem a cabeças de máscaras, monstros ou fantasmas e como esses elementos vão encontrando seus lugares em propostas práticas, como mostra on-line “Tera-Stoma” e a intervenção urbana “Verdugo”.

Por fim, na conclusão, falo sobre o próprio amadurecimento ao contato com todo o repertório sócioestético característico da formação defendida pelo curso de artes visuais da universidade.

1. Medo e Sociedade: entre monstros e máscaras

A forma na qual se deram alguns de meus primeiros experimentos dentro do curso de artes visuais da UFU, parodiando o jogo eletrônico “Pizza Tower” (Figura 1), chamou a atenção do professor Douglas de Paula. Nesse jogo, o personagem Peppino Spaghetti precisa escalar uma torre gigante para impedir que ela destrua seu restaurante com um laser (MOBYGAMES, 2026). O contraste entre elementos que normalmente compõem o senso comum de lazer das pessoas e a contínua expressão de terror do personagem fez Paula remeter-se a Zigmunt Bauman (2008) para lembrar-se de como o temor municia a articulação de pessoas hoje em dia. O autor denuncia, por exemplo, como a pauta da proteção pessoal se tornou o maior ativo das estratégias de marketing de mercadorias de consumo e de promessas de campanha política (Bauman, 2008, p. 132-133).

Figura 1 Imagem promocional do jogo eletrônico “Pizza Tower”



Fonte: Nintendo. Disponível em: <https://assets.nintendo.com/image/upload/ar_16:9,c_lpad,w_1065/b_white/f_auto/q_auto/store/software/switch/70010000074087/d1841b9229da6944ce46cd93e719a58bb85242dc0accf9e1a2f1456cad07814a>. Acesso em: 3 jul. 2026

Para Bauman (2008, p. 50), todo medo extrai seu significado do medo primal da morte - protótipo ou arquétipo de todos os outros medos -, assim “os perigos são concebidos como ‘ameaças’ e derivam seu poder de amedrontar do metaperigo da morte”. Segundo o autor, esse medo foi, entretanto, perversamente domesticado e pulverizado, restando agora, por toda parte e momento, na forma de constantes e pequenos ensaios (Bauman, 2008, p. 8-40), o que não ocorreria sem a promoção da ideia da morte como mero “produto de muitas falhas humanas que poderiam ser evitadas ou tornadas evitáveis” (Bauman, 2008. p. 40):

A morte é agora uma presença permanente, invisível, mas vigilante e estritamente vigiada, em cada realização humana, profundamente sentida 24 horas por dia, sete dias por semana. A memória da morte é parte integrante de qualquer função da vida. A ela se atribui grande autoridade, talvez a maior, quando quer que se precise fazer uma escolha numa existência cheia de escolhas (Bauman, 2008. p. 40).

De par com a desconstrução chega então a banalização da morte, sua companheira indispensável, mas também inevitável. Se a desconstrução substitui um desafio irresistível por uma multiplicidade de tarefas comuns e essencialmente realizáveis, esperando desse modo evitar o confronto com a totalidade de seu singular e derradeiro horror, a banalização transforma o próprio confronto num evento banal, quase cotidiano, esperando desse modo fazer da “vida com a morte” algo menos intolerável. A banalização leva a experiência única da morte, por sua natureza inacessível aos vivos, para o domínio da rotina diária dos mortais, transformando suas vidas em perpétuas encenações da morte, desse modo esperando familiarizá-los com a experiência do fim e assim mitigar o horror que transpira da “alteridade absoluta” (Bauman, 2008. p. 41).

Bauman (2008, p. 42) lembra que a própria morte de cada um “não pode ser compreendida como fim, nem imaginada como tal” por si mesmo, de modo que alguma compreensão da morte só pode ser derivada da “suspensão de terceiras pessoas”, ou seja, da morte do outro: “o fim do compartilhamento de um mundo ‘eu-você’ produzido pelo falecimento de um companheiro-na-vida pode ser descrito, com um mínimo de simplificação, como uma experiência de morte de ‘segundo grau’” (Bauman, 2008, p. 43). “Mas um fim semelhante da experiência de mundo compartilhado ‘eu-você’ pode ser causado por algo diferente da morte física de um companheiro próximo”, trata-se do “corte de um vínculo inter-humano pelo término de um relacionamento” (Bauman, 2008, p. 43), que o escritor chama de morte de “terceiro grau”.

Bauman (2008, p. 43) coloca que justamente essa morte de “terceiro grau”, adotada como praxe comum no que chama de “era líquido-moderna”, tornou-se a grande peça de ensaio diário da morte:

A própria morte é “banalizada” por procuração quando aquela substituta de segunda ordem, a experiência da morte de “terceiro grau”, se transforma numa ocorrência freqüentemente repetida e infinitamente reproduzível. Isso de fato ocorre quando os vínculos humanos se tornam frágeis, mantidos apenas provisoriamente, com pouca, se é que alguma, expectativa de durabilidade, e se mostram desde o início assustadoramente fáceis de se desfazer à vontade e com pouca ou nenhuma advertência [...]. A “alteridade absoluta” que separa a experiência da morte de todas as experiências da vida agora se torna uma característica comum do cotidiano. Despida, assim, de seu mistério, familiarizada e domesticada, a fera selvagem se transforma num animalzinho de estimação (Bauman, 2008. p. 43).

Para o professor Paula, inadvertidamente haveria algo desse “animalzinho” em minhas ilustrações, nas feições dos monstros-máscaras que, inspirado no “Pizza Tower”, passei a desenhar (Figura 2). Para ele, contudo, não se trataria de uma paródia qualquer, mas, sim, de uma que, ironicamente, numa sofisticada inversão, usaria máscaras monstruosas para tentar levantar a cortina sobre a verdade do terror social que, de fato, animaria o ato lúdico de brincar com o perigo de perder o próprio negócio ou “ganha-pão” – uma das facetas do grande medo originário da morte – , num entretenimento em que o contato com o horror cru estaria defendido pelo verniz de feições cômicas, humanas ou humanizadas, como a do próprio Spaghethi. Então, a priori, em meu trabalho, as máscaras estariam para realizar o trabalho inverso do que lhes atribuíra, uma vez, o senso comum: revelar em vez de esconder.

Figura 2 OLIVEIRA, Raul José de: “Gargoyle Gutterer”, 2023, pintura digital (Gimp)



Fonte: arquivo pessoal.

“Colocar lado a lado a imagem icônica do Rocky Balboa vitorioso do filme de 1976 (Figura 3) e a interpretação de Raul da mesma imagem” (Figura 4), defende Paula, “pode dar outra ideia de como inverter o conceito de máscara”. Enquanto a imagem original parece capaz de dar a devida nitidez ao discurso meritocrático padrão do herói cujo esforço e otimismo garantirão alcançar os pináculos da glória, a Figura 4 poderia contar melhor um outro lado da história: a de um Balboa desguarnecido de opção outra que a triste erosão do próprio rosto para escapar ao sentimento de insignificância, na garantia de alguma relevância social¹. “Comparar essas imagens”, diz Paula, “é como contrapor respectivamente a catarse da garota que sobreviveu ao psicopata do filme ‘O Massacre da Serra Elétrica’ (1974) ao triste deboche da artificialidade, realçada em magenta intenso², de se trocar a própria cara pela efêmera consideração do outro”.

¹ Vishal Wagh (2026) fala da história de Balboa como busca por autoestima e superação do sentimento de inutilidade e insignificância.

² Em artigo próprio, a empresa de mentoria em criação cinematográfica de Shane Hurlbut Asc fala do magenta como indutor da sensação de artificialidade, fantasia, criatividade e de seu uso na caracterização de um dos mais caóticos e debochados vilões: o Coringa (FILMMAKERS ACADEMY, 2025).

Figura 3 Cena do filme Rocky (1976)



Fonte: NãoSeiNada. Disponível em:
<https://naoseinada.com.br/2020/08/18/rocky-balboa-assista-filmes-ordem-cronologica>. Acesso em: 3 jul. 2026

Figura 4 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2023, pintura digital



Fonte: arquivo pessoal.

Assim, o medo da irrelevância social emergiria como o grande e provável pano de fundo ao desdobramento de imagens próprias e diversas expressões visuais contemporâneas.

A exclusão social é lembrada por Bauman (2008, p. 7) juntamente com duas outras fontes de medos: ameaças ao corpo e às propriedades e o risco de perda da própria fonte de renda. O medo da exclusão seria o da ameaça ao nosso lugar de pessoa no mundo, do risco a uma suposta imunidade à degradação social. Provavelmente, para o autor, esse medo seria o mesmo que o de ser deixado para trás, “o medo de ser pinçado sozinho da alegre multidão, ou no máximo separadamente, e condenado a sofrer solitariamente enquanto todos os outros prosseguem em seus folguedos”, “o medo de se tornar um alvo selecionado, marcado para a ruína”, em suma, o medo de “uma catástrofe pessoal”, provavelmente maior que o de um infortúnio coletivo (Bauman, 2008, p. 20), o medo, como diria Paula, de ser tornar um dos monstros de minhas imagens (Figura 5).

Figura 5 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2026, pintura digital



Fonte: arquivo pessoal.

“Assim, o medo da metafórica ‘morte de segundo grau’ é, no final das contas, o horror de ser excluído. Saturada como é de mortes metafóricas, a vida líquido-moderna é uma vida de suspeita permanente e vigilância incessante” (Bauman, 2008, p. 45). “Mesmo que por diferentes razões, a morte metafórica é tão refratária, difícil e frequentemente impossível de evitar quanto o seu arquétipo” (Bauman, 2008, p. 46).

No campo de batalha da vida líquido-moderna, o conflito do reconhecimento, destinado a atualizar o inventário de ameaças e oportunidades, nunca se extingue. Um lapso momentâneo de vigilância será suficiente para que os excludentes sejam excluídos. Um espectro paira sobre o campo de batalha: o espectro da exclusão, da morte metafórica (Bauman, 2008, p. 47).

Trata-se de um medo que, com outros,

são incuráveis e, na verdade, inextirpáveis: chegaram para ficar – podem ser suspensos ou esquecidos (reprimidos) por algum tempo, mas não exorcizados. Para esses medos não se encontrou nenhum antídoto nem é provável que se venha a inventar algum. Eles penetram e saturam a vida como um todo, alcançam todos os recantos e frestas do corpo e da mente,

e transformam o processo da vida num ininterrupto e infinito jogo de “esconde-esconde” – um jogo em que um momento de desatenção resulta numa derrota inapelável (Bauman, 2008, p. 30).

Assim, para Paula, os monstros parecem estar por toda parte: o monstro da morte, da separação, da exclusão, que seria o medo de tornar-se também um monstro do fracasso, - um *loser*, nos termos estado-unidenses -, alguém socialmente repelível, e, por fim, o próprio monstro da crueldade que exclui e dá suas feições à sociedade que pratica a exclusão, a mesma sociedade que, muitas vezes, alça à condição de príncipes e heróis monstros da corrupção, do preconceito, do estelionato, da mentira e da guerra, lembra o professor, perguntando: “quais seriam os monstros do trabalho de Raul?”

Bauman (1988, p. 42-47) fala de alguns desses “monstros”: aqueles erigidos pelo poder político sobre o medo do estranho, do diferente, do “viscoso”; aqueles que não são fontes de experiências agradáveis; aqueles sobre os quais não se tem o controle; os impuros; os diferentes de si. Em suma, todos os alvos das diversas fobias atuais, dentre as quais está o racismo. Frequentemente essa massa de “monstros” trata-se também daqueles que, como destaca Bauman (1988, p. 49-59), serão redundantes, estarão excluídos da vida econômica e social, os pobres e mais sujeitos a engrossar o corpo de uma crescente população carcerária contemporânea. Não raro, lembra Paula, os monstros rotulados tornam-se monstros de fato, sobretudo quando a marginalização social favorece vulnerabilidades capazes de suscetibilizar os indivíduos à adesão a grupos radicais (Shafieoun, Haq, 2023), que se ligam ao crime, muitas vezes na forma do terrorismo.

Na literatura, é comum contrapor o monstro à figura do herói, lembra Paula. As versões históricas oficiais, dos vencedores, frequentemente justificam o carácter agressor deste contra o “monstro” a partir de seus atributos malignos, tal como destaca Abdias do Nascimento (1978) ao mencionar diversas e levianas referências de desabono à raça negra como parte do discurso justificatório da escravidão no Brasil. Porém, quando o tempo consegue rasgar as capas de veracidade dessas versões, restando apenas as folhas de rosto da hipocrisia, invertem-se os papéis, vertendo-se o herói em monstro e vice-versa. Noutro exemplo, a versão de Ovídio (2014, p. 113-114) do mito de Perseu, em que a górgona Medusa (Figura 6) é convertida em monstro pelo

“pecado” de ter sido violada por Poseidon no templo de Minerva, faz perguntar quem seria, de fato, o monstro da história.

Na mais recente versão cinematográfica da obra de Mary Shelley, *Frankstein* (2025) (Figura 7), comenta Paula, trazendo ao público um personagem sensível e aberto ao contato social, Guillermo del Toro entrega um monstro que edifica seu heroísmo no enfrentamento ao abandono desumano por parte do próprio criador - e pai -, transferindo para este a monstruosidade que, muitas vezes, de fato, advém do humano.

Figura 6 MAES, Godfried. Head of Medusa, 1680. Pena e tinta sobre papel, 24 × 18 cm



Fonte: Art in Context. Disponível em: <<https://artincontext.org/wp-content/uploads/2023/02/Medusa-Artwork.avif>>. Acesso em: 3 jul. 2026

Figura 7 Fotograma promocional do filme *Frankenstein* (Guillermo del Toro, 2025)



Fonte: O Tempo. Disponível em: <<https://otempo.scene7.com/is/image/sempreeditora/opiniaio-5-melhores-lancamentos-de-novembro-de-2025-da-netflix-1762630200>>. Acesso em: 3 jul. 2026

Tais são as categorias que este trabalho parece mobilizar: os medos, as máscaras, os monstros, os carrascos, as vítimas e os heróis.

Se tomarmos a máscara como elemento confundido com a persona que, na verdade, seria reflexo ou expectativa do coletivo e até mesmo proteção contra ele (Jung 2014, p. 48, 65) e o monstro como diferença e ameaça (Cohen, 1996, p. 11, 22, 27), suas inclusões em meu trabalho podem ser bastante sintomáticas: “tratar-se-ia de retirar máscaras de monstros ou de colocar máscaras de monstros e em que tipo de entes?” Pergunta Paula. “Por que operação um elemento destinado à integração social, a máscara, poderia ser usada para comunicar diferença em vez de acordância?” “Que sentido haveria em usar a máscara de monstro quando já se fosse um?” Continua o professor. “Desse modo, vestir-se de monstro não seria, de certo modo, assumir a crença numa monstruosidade por toda parte, escondendo a própria ‘imonstruosidade’ como diferença?”, conclui.

Nesse sentido, parece haver uma maior necessidade de compreensão da categoria do monstro, bem como de sua inserção na cultura geral, modo pelo qual também será possível posicionar criticamente meu próprio trabalho.

2. O Grotesco e os Monstros na Cultura

Manifestações culturais podem ser expressões de sentimentos coletivos (Fisher, 2022, p. 10, 40; Williams, 2015, p. 24). Nesse sentido, como veremos, não estou só na criação de minhas máscaras-monstros.

Wolfgang Kaiser (1986, p. 30, 40) explica que no grotesco se “aniquilam as ordenações que regem nosso universo”, desarticulam-se suas juntas e formas. Se, por um lado, o grotesco não coincidir exatamente com o monstruoso, por outro, será impossível negar que sejam, ao menos, categorias irmãs, observa Paula. Para Jeffrey Jerome Cohen (1996, p. 4, 6, 7, tradução nossa), “o corpo do monstro incorpora, literalmente, medo, desejo, ansiedade e fantasia [...] o monstro é a diferença feita carne, que veio habitar entre nós”, recusa qualquer tentativa banal de categorização. Segundo John O’Neill (apud Cohen, 1996, p. 12 do prefácio), os monstros servem e sempre servirão como a personificação suprema de nossas angústias em relação à história, à identidade e à nossa própria humanidade.

Em “O Outono da Idade Média”, Johan Huizinga (2010, p. 5-7, 41-53) descreve os séculos XIV e XV como o momento final de uma civilização em processo de esgotamento, marcado pelo “fenecimento e enrijecimento” de suas formas culturais, por uma “sequência infinita de abuso, guerras e miséria”, pelo “sentimento de incerteza geral”, por um pessimismo generalizado e pela percepção de que “tudo vai mal”. Tendo nascido no “crespúsculo” desse momento, em 1494, François Rabelais (1952) teria conseguido perpetrá-lo no grotesco que trespassa sua série “Gargantua e Pantagruel”, publicada em 1532 (Bakhtin, 1993, p. 112, 199). A obra de Rabelais está repleta de exageros corporais, escatologias e excrementícies próprias das manifestações de festividades carnavalescas medievais, que, segundo Bakhtin (1993, p.3), opunham-se “à cultura oficial, ao tom sério, religioso e feudal da época”. Num dos trechos da série de Rabelais, Gargantua promove uma espécie de experimento dizendo que:

Limpei o traseiro nos lençóis, na colcha, nas cortinas, numa almofada, nas tapeçarias, num tapete verde, numa toalha de mesa, num guardanapo, num lenço, num pano de pentear; em tudo isso encontrei mais prazer do que os cães sarnentos quando os coçam [...] Depois, limpei o traseiro com uma galinha, com um galo, com uma franga, com pele de bezerro,

com uma lebre, com um pombo, com um corvo-marinho, com a pasta de um advogado, com um gorro de caça, com uma touca, com um chamariz de falcoeiro (Rabelais, 1952, p. 17-18, tradução nossa).

A Figura 8 ilustra Gargantua limpando o traseiro com um ganso.

Figura 8 GARNIER, Jules Arsene. Gargantua limpando seu traseiro com um ganso.



Fonte: MeisterDrucke. Disponível em: <https://www.meisterdrucke.us/kunstwerke/1000px/Jules_Arsene_Garnier_-_Gargantua_wiping_his_buttocks_on_a_goose_Gargantua_Illustration_by_Jules_Garnier_-_%28MeisterDrucke-1639728%29.jpg>. Acesso em: 3 jul. 2026

Mais velho que Rabelais, Hieronymus Bosch teve provavelmente ainda mais oportunidade de absorção de seu tempo. “Contemporâneo de uma época tumultuada, pintou as visões que o assaltavam e ele mesmo, quiçá, nem se dava conta do quanto esses quadros sobrepassavam os limites e função dos retábulos” (Kaiser, 1986, p. 36). “Em Bosch a vivência no alheamento vibra [...] na periferia do diabólico, pertence ao ‘tormento’ do infernal, como o quimérico, o espectral, o sádico, o obsceno, o maquinal, e outros [...]” (Kaiser, 1986, p. 39). Para Kaiser (1986, p. 36), as representações de Bosch, longe de serem apenas “frutos de uma imaginação desvairada”, estão profundamente situadas numa conexão histórica. O autor descreve assim um trecho da terceira parte do tríptico “O Inferno Milenar” (Figura 9):

A um exame mais aproximado, o torvelinho do primeiro plano subdivide-se [...]. Assim, os grupos de "jogadores" e "músicos", por mais deformados e desproporcionados que estejam, são nitidamente reconhecíveis junto aos objetos dados. Entre os corpos se acocoram, se assentam ou se arrastam os espíritos infernais. Alguns lembram animais, como, por exemplo, o porco em traje de monja; outros se assemelham a seres fabulosos, criados segundo uma visão noturna. É estranha a calma com que se realizam todas essas torturas; as próprias vítimas, muitas vezes, parecem como que indiferentes: a ausência de afetividade age sobre nós de modo desconcertante e macabro. No quadro parece faltar toda e qualquer perspectiva emocional, seja a do horror diante do inferno, seja a da compaixão ou da insistente admoestação e ensinamento. O observador não recebe indicação nenhuma que lhe permita atribuir um sentido à cena ou posicionar-se em face dela (Kaiser, 1986, p. 34).

Ainda outro trecho (Figura 10) da mesma obra é por ele comentado da seguinte maneira:

Sentimo-nos igualmente perplexos diante das paisagens, onde se desenrola a desenfreada azáfama do jardim das delícias [...]. Agulhas de cristal crescem para o alto e brotam através de enormes folhas; delas saem e estendem-se arbustos inteiros ou, então, hastes ou bolas de vidro, que terminam em espigas ou agulhas. Ao seu redor, brota uma vida estranha: pássaros desconhecidos, peixes voadores, homens alados que equilibram bolas de vidro ou apanham os peixes - uma mistura aterradora de elementos mecânicos, vegetais, animais e humanos, que se nos apresenta como nosso mundo, o qual, ao mesmo tempo, por sua vez, perdeu as proporções (Kaiser, 1986, p. 34).

Figura 9 BOSH, Hieronymus. “O Inferno Milenar”,
entre 1490 e 1500. Óleo sobre madeira, 205,5 x 384,9 cm (detalhe)



Fonte: MeisterDrucke. Disponível em: <https://www.meisterdrucke.pt/kunstwerke/1260px/Hieronymus_Bosch_-The_Garden_of_Earthly_Delights_1490-1500-%28MeisterDrucke-384048%29.jpg>. Acesso em: 3 jul. 2026

Figura 10 BOSH, Hieronymus. "O Inferno Milenar", entre 1490 e 1500. Óleo sobre madeira, 205,5 x 384,9 cm (detalhe)



Fonte: MeisterDrucke. Disponível em: <https://www.meisterdrucke.pt/kunstwerke/1260px/Hieronymus_Bosch_-_The_Garden_of_Earthly_Delights_1490-1500-%28MeisterDrucke-384048%29.jpg>. Acesso em: 3 jul. 2026

Kaiser (1986, p. 36) lembra que Pieter Brueghel começou como desenhista de “boshiadas”, isto é, de cenários como os de Bosh. Observa que em Brueghel “o noturno, o inferno e o abismal – cuja riqueza de forma aprendera junto a Bosh – irrompe em nosso mundo familiar e o põe fora dos eixo”. “A visão distanciadora de Brueghel é o pandiabolismo secularizado de Bosch. É a inserção (Ein-bildung) das visões espectrais de Bosch no mundo de todos os dias” (Sedlmayr apud Kaiser, 1986, p. 36).

[Enquanto em Bosh] o alheamento vibra somente na periferia do diabólico, pertence ao "tormento" do infernal, como o quimérico, o espectral, o sádico, o obsceno, o maquinal, e outros que tais. Em Brueghel [...] o diabólico se introduz no meio do campo visual, convertendo-se [...] numa espécie de "hipótese heurística" plástica, segundo a qual o mundo comum é visto com frio interesse (Kaiser, 1986, p. 39).

“Brueghel pinta o mundo estranhante de nosso dia-a-dia, não para ensinar, advertir ou provocar compaixão, mas precisamente como algo inapreensível, inexplicável, como o ‘ridículo - terrível – horroroso’” (Kaiser, 1986, p. 39). Vide Figura 11.

Figura 11 BRUEGEL, Pieter. *A Mulher Louca*, 1561. Óleo sobre painel. 115×161 cm



Fonte: Santhatela. Disponível em: <<https://santhatela.com.br/wp-content/uploads/2020/01/bruegel-a-mulher-louca-d.jpg>>. Acesso em: 3 jul. 2026

Enrique Mérida Y Alinari (1863, p. 266-269) reporta que, dois séculos mais tarde, num relato de testemunha ocular, repleto de personslidade e autenticidade local, Francisco Goya retratou cenas da guerra da independência espanhola contra a invasão francesa do início do século XIX, numa série que respira o horror do povo a seus opressores, intitulada “Desastres da Guerra”. “Os fuzilamentos, as execuções sob pretextos banais, os saques, os estupros, os incêndios criminosos, as casas destruídas, a fome e todas as terríveis calamidades que assolaram a Espanha são retratados com admirável sensibilidade e veracidade” (tradução nossa). Em Georges Bataille (1989, p. 133), Goya é referido como obssecado pela dor e pela morte, de um modo violento, convulsivo e mesmo próximo do erotismo. Para Kaiser (1986, p. 16), há nas gravuras de Goya “um elemento lúgubre, noturno e abismal, diante do qual nos assustamos e nos sentimos atônitos, como se o chão nos fugisse debaixo dos pés”.

Numa das estampas da série, intitulada “Contra o Bem Público” (Figura 12),

aparece acororado uma espécie de jurisconculito, escrevendo fria e indiferentemente num livro. Trata-se ainda de um ser humano? Os dedos terminam em garras, os pés em patas e, em vez de orelhas, lhe cresceram asas de morcego. Mas tampouco é um ser pertencente a um mundo onírico, puramente fantástico: no ângulo direito da gravura, grita e se contorce o desespero das vítimas da guerra - é o nosso mundo em que o monstro horripilante ocupa seu lugar dominante (Kaiser, 1986, p. 14-15).

Figura 12 GOYA, Francisco. *Contra el bien general* (Contra o Bem Comum), prancha 71 da série *Los Desastres de la Guerra*, 1814–1815. Água-forte. 17,5 × 22 cm



Fonte: Tendimag. Disponível em: <<https://i0.wp.com/tendimag.com/wp-content/uploads/2017/07/31-goya-desastres-da-guerra-nc2ba-71-contra-o-bem-geral-c-1814-15.jpg>>. Acesso em: 3 jul. 2026

Mais de um século depois, a 1ª Guerra Mundial (1914-1918) dava seu tom à arte. Tratou-se de momento em que “as fronteiras entre a verdade e a mentira tornaram-se tão indefiníveis que se tomavam os desmentidos oficiais de boatos por tentativas de desorientar o inimigo” (Eksteins, 1991, p. 300), em que “o humor tornava-se amargo e negro” (Eksteins, 1991, p. 282), em que “a corrente subterrânea representada pela ironia [...] iria se tornar uma maré enchente no mundo do pós-guerra” e em que “o humanismo, depois de três séculos de agonia, experimentava as convulsões da morte” (Eksteins, 1991, p. 285).

Modris Eksteins (1991, p. 270) conta que “quando o significado da guerra começou a ficar envolvido numa névoa de questionamento existencial, a integridade do mundo ‘real’, do mundo

visível e ordenado, foi solapada”. Para o autor, “quando o mundo exterior desmoronou em ruínas, o único reduto de integridade se tornou a personalidade individual”. Eksteins (1991, p. 275) concluiu que “a guerra, apesar de sua destruição ou, na verdade, graças a seu horror difuso, tornara-se uma força evocativa, um estímulo não à criatividade social, mas à imaginação pessoal e à interioridade, uma avenida para um novo e vital território de atividade”. Segundo o autor, o contexto de guerra desafiou o ordenamento da experiência do indivíduo para si mesmo. Nesse ordenamento, “os modos tradicionais de expressão mostravam-se claramente inadequados”, de maneira que “a rejeição da forma tradicional na arte parecia ser a única reação honesta”.

A resposta artística mais radical à guerra partiu de um grupo de pessoas que rompeu totalmente com as lealdades tradicionais e se reuniu na neutra Zurique em 1915 para ali fundar a idéia Dadá [...] Entre os protagonistas estavam Hugo Ball, Richard Huelsenbeck, Hans Richter, Hans Arp e o romeno Tristan Tzara. Com farpas histriônicas e epigramáticas contra a orgia de autodestruição em que a Europa estava envolvida, eles negavam todo significado, até o seu próprio. O único sentido era a falta de sentido, a única arte a antiarte [...] Richard Huelsenbeck encorajava os “sem rumo do mundo” a se unirem (Eksteins, 1991, 269).

Sophie Taeuber-Arp (1889–1943) foi uma artista suíça ligada ao Dadaísmo de Zurique (SOPHIE TAEUBER-ARP, 2022). Hugo Ball (1996) descreveu suas formações de dança como grotescas e encantadoras ao mesmo tempo. Para Nell Andrew (2014), a fotografia correspondente à Figura 13, um registro de performance de Taeuber-Arp, apresenta um corpo simultaneamente humano e abstrato, visível e oculto.

Figura 13 Sophie Taeuber-Arp dançando com máscara e figurino dadaísta, Zurique, 1916/1917

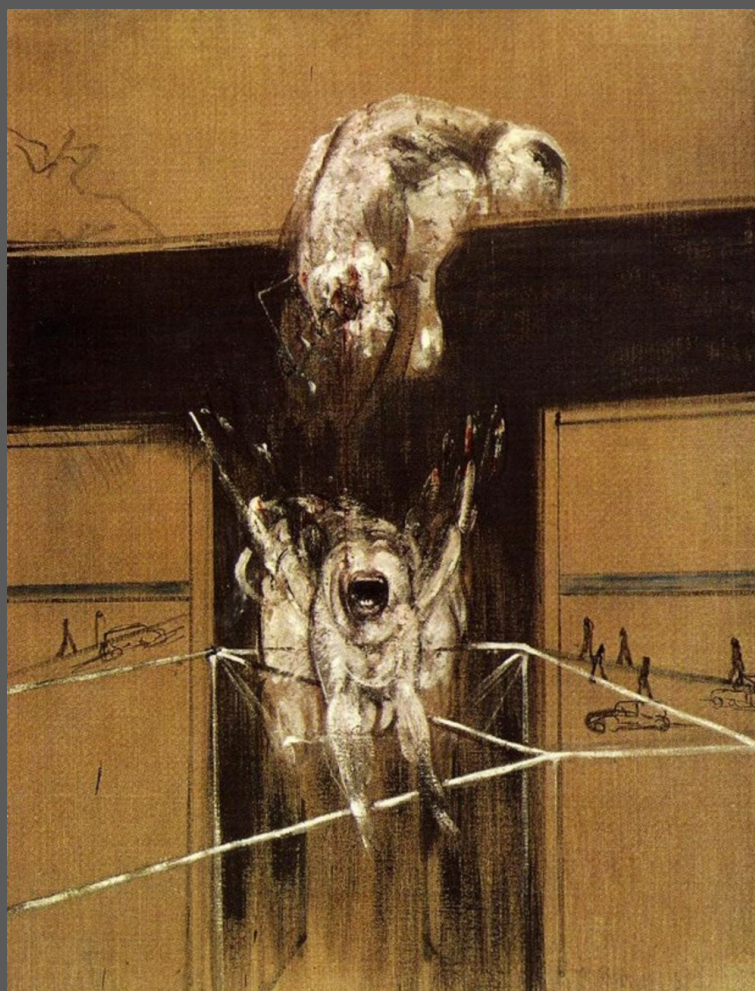


Fonte: Art Journal Open. Disponível em: <https://artjournal.collegeart.org/wp-content/uploads/2015/01/Fig1_Taeuber.jpg>. Acesso em: 3 jul. 2026

Cerca de 20 anos depois, a 2ª Guerra Mundial batia à porta de todos. Segundo Kaiser (1986, p. 8), “a arte atual evidencia uma afinidade com o grotesco, como jamais, talvez, teve qualquer outra época”. Francis Bacon, por exemplo, incorpora “a violência do nazismo” e “a violência da guerra” em imagens de carne, mutilação e sofrimento corporal (DELEUZE, 2003, p. 38-39). Ao mesmo tempo, suas figuras de carne exposta e corpos deformados dissolvem as fronteiras entre homem e animal, constituindo uma estética próxima ao grotesco, entendida como ruptura da integridade corporal e exposição da materialidade da carne (DELEUZE, 2003, p. 22-26). Em “Fragmento de uma

Crucificação” (Figura 14), por exemplo, “a carne uiva sob o olhar de um espírito-cão empoleirado no topo da cruz” (DELEUZE, 2003, p. 26).

Figura 14 BACON, Francis. *Fragment of a Crucifixion*, 1950. Óleo e algodão sobre tela, 140 × 108,5 cm



Fonte: Artesvelata. Disponível em: <<https://www.artesvelata.it/wp-content/uploads/2019/04/55.Francis-Bacon-Frammento-di-Crocifissione-1950..jpg>>. Acesso em: 3 jul. 2026

Para Cohen (1996, p. 7 do prefácio), vivemos num tempo de monstros. O autor faz diversas associações de crises sociais com representações monstruosas no cinema. Segundo ele, os dinossauros que tentam comer as crianças no longa “Jurassic Park” (1993) (Figura 15), por exemplo, são “monstros primordiais que ameaçam a integridade da família americana ao tentar devorar seus filhos” e talvez conotem a necessidade de confrontar o discurso de exclusividade da valência das famílias nucleares tradicionais (Cohen, 1996, p. 7 do prefácio, tradução nossa).

Figura 15 Fotograma da sequência "Raptors in the Kitchen", do filme *Jurassic Park* (1993)



Fonte: Machine Me Not. Disponível em: <<https://machinemeandotorg.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/04/jurassicpark6.jpg>>. Acesso em: 3 jul. 2026

Cohen (1996, p. 7) sugere que a emergência de híbridos como “Alien” (Figura 16), do filme homônimo de 1979, pode indicar que estamos às margens de uma crise hermenêutica, de uma revolução na própria lógica do sentido. O oitavo passageiro, como a criatura é chamada no subtítulo do longa, é:

um pesadelo lineano, que desafia todas as leis naturais da evolução; ora bivalve, ora crustáceo, réptil ou humanoide. Parece capaz de permanecer em estado de dormência dentro do ovo indefinidamente. Troca de pele como uma serpente e de carapaça como um artrópode. Deposita suas crias em outras espécies, tal como uma vespa. Reage segundo princípios lamarckianos e darwinianos (Greenberg apud Cohen, 1996, p. 6, tradução nossa).

Nesse sentido, para o autor, o monstro é encarnação viva do que Jacques Derridá chamou de “suplemento ameaçador”.

Figura 16 Fotograma de *Alien 3* (1992), dirigido por David Fincher, mostrando o Xenomorfo diante de Ellen Ripley



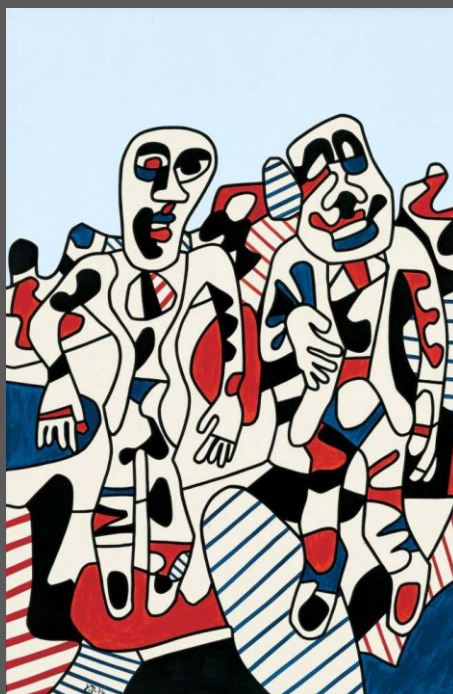
Fonte: Tem Que Ver. Disponível em: <<https://temquever.com.br/wp-content/uploads/2024/10/alien-3-foto-slash-film-conteudo-categoria-nerd-17220240436-1536x864.jpg>>. Acesso em: 3 jul. 2026

Para o professor Paula, desses monstros examinados, o tipo apresentado por Taeuber-Arp parece ser o mais próximo de meu trabalho: o monstro de máscara ou a máscara de monstro, um tipo que merece um exame próprio neste texto.

3. Riso e Medo, Máscaras e Fantasmas

Com exceção feita ao trabalho de Taeuber-Arp, os “monstros-obras” anteriormente examinados possuem expressão própria e dinâmica, isto é: seus humores parecem perscrutáveis em suas faces mesmas, observa Paula. Mas o que dizer de trabalhos como os de Jean Dubuffet (Figura 17), Mark Riden (Figura 18), Paul MacCarthy (Figura 19), Jordan Wolfson (Figura 20) e David Shrigley (Figura 21)?

Figura 17 DUBUFFET, Jean (1901–1985). *Passeio a Dois* (1974). vinil sobre tela com verniz matte cryla, 197,8 × 130,8 cm. Cranbrook Art Museum. © Artists Rights Society (ARS), New York / ADAGP, Paris. Fotografia: R. H. Hensleigh.



Fonte: Cranbrook Art Museum. Disponível em: <https://cranbrookartmuseum.org/wp-content/uploads/2016/02/CAM2002_11-Dubuffet.jpg>. Acesso em: 3 jul. 2026

Figura 18 RYDEN, Mark. *Urso Marrom da Califórnia*. 2006. Óleo sobre tela, 50,8 × 40,6 cm.
Porterhouse Fine Art Editions



Fonte: Squarespace CDN. Disponível em: <<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/60086a96e344bd2f8788f141/1613292480391-CGW56PLOB5PHAHZDNXPS/California+Brown+Bear?format=2500w>>. Acesso em: 3 jul. 2026

Figura 19 MCCARTHY, Paul. *Anão da Branca de Neve (Soneca)*. 2010. Silicone marrom. 173,4 × 157,5 × 156,2 cm.
Edição 3/3 + 2 provas de artista. © Paul McCarthy



Fonte: Hauser & Wirth. Disponível em: <<https://media.hauserwirth.com/m/fdc382f1ba4be038/original/vip-10422.jpg>>. Acesso em: 3 jul. 2026

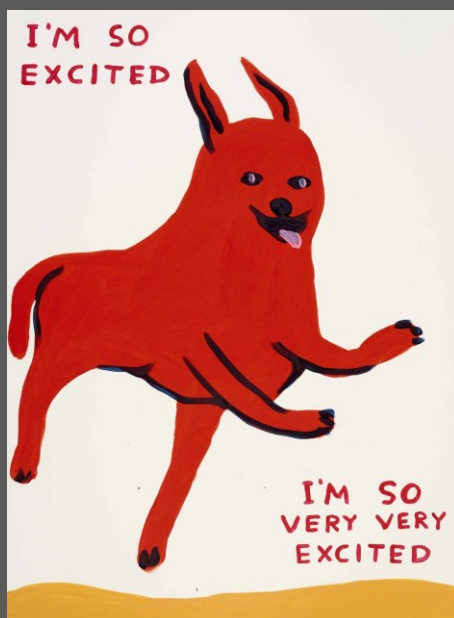
Figura 20 WOLFSON, Jordan. *Escultura Colorida*, 2016. Escultura cinética / instalação animatrônica, Estrutura mecânica animatrônica, silicone, resina, metal, sistemas motorizados e programação eletrônica, dimensões variáveis. © Jordan Wolfson. Cortesia do artista e David Zwirner



Fonte: The Guardian. Disponível em:

<https://i.guim.co.uk/img/media/7987900e2ba6a6b474f66546ee17c1eff6c1c8ff/162_139_837_502/master/837.jpg>. Acesso em: 3 jul. 2026

Figura 21 SHRIGLEY, David. *Untitled "I'm So Excited"*, 2020. Serigrafia em 17 cores com sobreposição de verniz sobre papel, 75 × 56 cm. Edição de 125 + 12 P.A. © Artists Rights Society (ARS)/ADAGP



Fonte: Colour Works. Disponível em: <https://d3k792mnh7ruvm.cloudfront.net/colour-works/_1360xAUTO_crop_center-center_none/Im-So-Excited.jpg?v=1654701934>. Acesso em: 3 jul. 2026

Esses trabalhos propiciam o registro de expressões faciais intensas ou da própria ausência de expressão – olhos vazios. Paul Ekman (2003, p. 32, 36, 73) deixa entender que a manutenção prolongada de sinais intensos, como olhos excessivamente arregalados e sorriso esgarçado, pode ser percebida como artificial ou inquietante por contrariar a dinâmica usual das expressões humanas. Segundo o autor, as expressões são sinais dinâmicos que marcam o início e o desenvolvimento de episódios emocionais, surgindo e desaparecendo de forma fluida. Além disso, os olhos são uma das principais fontes de informação para a atribuição de emoções, intenções e estados mentais aos outros (BARON-COHEN et al., 2001, p. 241–244). Assim, um olhar percebido como "vazio", sem expressão emocional reconhecível ou sem sinais de engajamento interpessoal, tende a causar desconforto e estranheza, dadas as dificuldades para interpretar adequadamente o estado mental do indivíduo. A ausência ou inadequação de pistas emocionais em rostos aparentemente humanos pode provocar reações de inquietação, aversão e apuração de artificialidade (MORI, 1970, p. 33–34; SCHWIND; JÄGER, 2016, p. 93–99).

Essa fixidez expressiva pode ser considerada uma instância da rigidez de que nos fala Henri Bergson (1983, p. 13-14). Para o autor, “a vida e a sociedade exigem [...] certa elasticidade de corpo e de espírito”. No corpo, a falta dessa elasticidade poderá ser razão de acidentes e debilidades de todos os tipos. No espírito, ela poderá acarretar todos “os graus da indigência psicológica e todas as variedades da loucura”. O autor acrescenta que:

nossa imaginação tem sua filosofia bem decretada: em toda forma humana ela percebe o esforço de uma alma que modela a matéria, alma infinitamente maleável, eternamente móvel [...] Essa alma comunica algo de sua leveza alada ao corpo que anima: a imaterialidade assim transferida à matéria é o que se chama de graça. Mas a matéria resiste e se obstina. Furta-se a ela, e tudo faria para converter à sua própria inércia e degenerar em automatismo a atividade sempre desperta desse princípio superior [...] Onde a matéria consiga assim adensar exteriormente a vida da alma, fixando-lhe o movimento, contrariando-lhe enfim a graça, ela obtém do corpo um efeito cômico (Bergson, 1983, p. 17-18).

Toda rigidez do caráter, do espírito e mesmo do corpo, será, pois, suspeita à sociedade, por constituir indício possível de uma atividade que adormece, e também de uma atividade que se isola, tendendo a se afastar do centro comum em torno do qual a sociedade gravita; em

suma, indício de uma excentricidade [...] [Assim] a sociedade [...] está diante de algo que a inquieta, mas a título de sintomas apenas - simplesmente ameaça, no máximo um gesto. E, portanto, por um simples gesto ela reagirá. O riso deve ser algo desse gênero: uma espécie de gesto social (Bergson, 1983, p. 13-14).

Então, para Bergson (1983, p. 15), a sociedade quereria eliminar “certa rigidez do corpo, do espírito e do caráter”, “para obter dos seus membros a maior elasticidade e a mais alta sociabilidade possíveis”. Para ele, “essa rigidez é o cômico, e a correção dela é o riso”.

Para o homem medieval, o riso era:

a vitória sobre o medo, não somente como uma vitória sobre o terror místico ("terror divino") e o medo que inspiravam as forças da natureza, mas antes de tudo como uma vitória sobre o medo moral que acorrentava, oprimia e obscurecia a consciência do homem, o medo de tudo que era sagrado e interdito ("tabu" e "maná"), o medo do poder divino e humano, dos mandamentos e proibições autoritárias, da morte e dos castigos de além-túmulo, do inferno, de tudo que era mais temível que a terra (Bakhtin, 1993, p. 78).

Essa vitória sobre o medo medieval “encontra expressão em numerosas particularidades das imagens cômicas. Vê-se sempre esse medo vencido sob a forma do monstruoso cômico, dos símbolos do poder e da violência virados do avesso, nas imagens cômicas da morte, nos suplícios jocosos. Tudo que era temível, tornava-se cômico” (Bakhtin, 1993, p. 79).

Numa síntese dessas categorias:

- em Bakhtin (1993, p. 18-23, 43), o grotesco liga-se aos excessos, aos exageros – muitas vezes corporais -, como signos de transformação, nos quais morte e vida estão intrinsecamente ligadas; trata-se de um grotesco capaz de levar a um riso que supera o medo;

- já em Kaiser (1986, p. 12-16, 30-40), o grotesco surge da dissolução das regras conhecidas de nosso mundo; nele não há a mesma vitória do riso que com Bakhtin; seu riso rapidamente degenera para angústia e perplexidade; por isso, situa-se entre o risível e o aterrador;

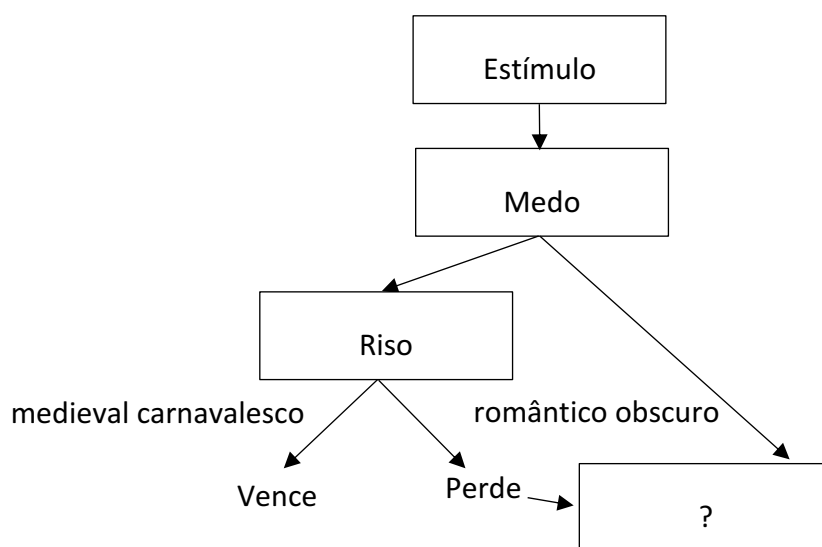
- enquanto, em Bakhtin (1996, pp. 4, 22-24), o monstruoso aparece como exemplar do grotesco, em Kayser (1986, p. 23), ele é definido como sua principal característica.

Kaiser (1986, p. 14) recorda como o grotesco se arrastou nos livros de estética como subclasse do cômico, sob os rótulos de cru, baixo ou burlesco.

Para Paula, todas essas asserções sugerem que o medo subjaz inerentemente ao cômico e ao grotesco, de modo que “ninguém pode saber onde termina o medo dominado e onde começa a alegria despreocupada” (Bakhtin, 1993, p. 79). Nesse sentido, acrescenta o professor: não seria o medo o teor de verdade ou a relação subterrânea que, para Kaiser (1986, p. 31), o grotesco adquire com nossa realidade? Por meio de uma situação retratada em história de Gottfried Keller ³, Kaiser (1986, p. 11-13) acredita mostrar-nos como o riso inicialmente cômico se degenera em sorriso angustiado, chegando até mesmo a desaparecer em perplexidade e ausência de sentido que, para ele, cunhariam o grotesco.

Numa imagem, parece possível sintetizar a experiência com o grotesco ou o monstruoso no fluxo a seguir ilustrado (Figura 22).

Figura 22 Diagrama de processamento de experiência com o grotesco/ monstruoso



Fonte: elaboração própria

³ Nessa história, dois oficiais recém-chegados à cidade de Seldwyla disputam o legado de um mestre penteeiro e a mão de uma dama abastada, mas engalfinhando-se pelos prêmios, perdem a disputa para um terceiro oficial, mais jovem.

Perceba-se, em todo caso, que parece tratar-se de experiência de processamento do medo, em que pode ou não intervir o riso e em que este pode ou não vencer o medo. Tais seriam as categorias e o processo capazes de explicar uma das possibilidades de experiência com as obras ilustradas e com meu próprio trabalho.

Paula observa ainda como a fixidez expressiva dos personagens das obras ilustradas neste capítulo pode passar a impressão de se encararem máscaras.

Para Bakhtin (1993, p. 35), “a máscara é a expressão das transferências, das metamorfoses, das violações das fronteiras naturais, da ridicularização, dos apelidos”. “Mesmo na vida cotidiana contemporânea, a máscara cria uma atmosfera especial, como se pertencesse a outro mundo. Ela não poderá jamais tornar-se um objeto entre outros” (Bakhtin, 1993, p. 35). Lembrando, com Bergson (1983, p. 24), que “todo disfarce vai se tornar cômico”, Paula aponta que, como parte de um disfarce, também a máscara herdaria algum teor do risível. Mas não apenas. Ela carregaria também, assim como o todo do grotesco romântico, um algo mais. “o complexo simbolismo das máscaras é inesgotável. Basta lembrar que manifestações como a paródia, a caricatura, a careta, as contorções e as “macaquices” são derivadas da máscara. É na máscara que se revela com clareza a essência profunda do grotesco” (Bakhtin, 1993, p. 35). “No grotesco romântico, a máscara [...] adquire várias outras significações [...]: a máscara dissimula, encobre, engana, etc. [...] no Romantismo, a máscara perde quase completamente seu aspecto regenerador e renovador, e adquire um tom lúgubre. Muitas vezes ela dissimula um vazio horroroso, o ‘nada’” (Bakhtin, 1993, p. 35).

Assim, para Paula, a máscara compartilharia com o grotesco o mesmo esquema experiencial ilustrado na Figura 22. Segundo o professor, por si mesma, ela já contaria com a fixidez potencializadora do medo e do risível, fosse pelo vazio dos olhos de quando não estivesse vestida, fosse pela artificialidade de uma expressão esgarçada ou pela simples incongruência, quando estivesse vestida, entre a expressão dos olhos e o restante.

Paula observa ainda o potencial da máscara de ser cabeça decepada, a respeito da qual valem interessantes considerações de Julia Kristeva (2012). Em “The Severed Head”, a autora sugere que a decapitação não pode ser compreendida apenas como signo de morte ou destruição corporal,

pois, ao representar a perda da cabeça — órgão privilegiado da identidade, da visão e do pensamento —, a cultura ocidental confronta-se com o desaparecimento do sujeito visível, mas também cria as condições para sua sobrevivência simbólica. A autora pergunta se a representação do invisível não exige, antes, a representação da perda do visível, fazendo da cabeça cortada uma figura privilegiada da passagem entre matéria e significação (Kristeva, 2012, p. 4–5). A partir daí, a decapitação aparece simultaneamente como experiência de perda e como origem da representação: o corpo perece, mas a imagem permanece (Kristeva, 2012, p. 5–6). Lembra a escritora que, nos cultos arcaicos dos crânios, a cabeça separada do corpo já funcionava como vestígio de uma potência invisível, preservando algo da presença do morto (Kristeva, 2012, p. 10–19), e que, na tradição de Medusa, a cabeça decepada torna-se ainda mais poderosa do que o corpo vivo, convertendo-se em ícone, mito e objeto de contemplação (Kristeva, 2012, p. 28–36). Por fim, a autora explica que, nas imagens cristãs, a cabeça isolada surge como rosto pacificado e transfigurado, sugerindo que a separação do corpo pode remeter não apenas à destruição, mas também à cessação do sofrimento, à espiritualização da existência e à eternização da identidade na imagem (Kristeva, 2012, p. 37–46).

Nesse sentido, Paula tece a seguinte reflexão acerca de meu trabalho, minhas máscaras ou cabeças de monstros (Figura 23):

se, em Kristeva, a cabeça do santo separada de seu corpo associa-se à eternização de sua memória e paz de espírito, no trabalho de Raul, o que poderia ser a cabeça decepada do monstro grotesco? Decepada, a cabeça separa-se do baixo corporal que Bakhtin assinala para o grotesco. Nesse sentido, não se trataria de livrar o monstro, ao mesmo tempo, de sua parte mortal e de sua parte recriadora, transformando-o em poderoso fantasma, agora inatingível? A permanência do grotesco e das expressões esgarçadas nessa cabeça, em contraponto à paz eterna da cabeça do santo, em Kristeva, não poderia representar a eternização das potências monstruosas, como a cabeça da Medusa, ainda mais poderosa depois de separada do corpo, como lembra Kristeva? Não seria a cabeça decepada do monstro a perenização do tormento, rumo à queda de um riso possível?

Figura 23 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2026, pintura digital



Fonte: arquivo pessoal.

4. A Concepção Digital de Máscaras que Escondem e Revelam

Como visto no capítulo 1, a ilustração digital começa a firmar-se como linguagem de preferência, dentro do curso de artes visuais da UFU, no decorrer de semestre em que estive matriculado na disciplina de Ateliê de Arte Computacional pela primeira vez, com o professor Douglas de Paula.

Os primeiros trabalhos eram espécies de paródias de cenas conhecidas de jogos ou filmes, feitos no editor gráfico “Gimp”, como a próxima imagem, uma releitura de King Kong (Figura 24). Neles, os contrastes ou limites entre as formas eram trabalhados pixel a pixel, conforme a definição de *pixel art* de Daniel Silber (2016, p. xv). Era ainda característico dessas imagens a utilização de cores saturadas.

Figura 24 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2022, pintura digital



Fonte: arquivo pessoal.

O professor Paula viu o serrilhado dos contornos dessas primeiras imagens e a hipersaturação de suas paletas de cores como uma interessante forma de conferir-lhes certo “ar”

ao mesmo tempo infantil e agressivo, mesmo naquelas em não se retratavam “monstros” - caso da imagem na Figura 25, a seguir -. “Nas imagens com ‘monstros’, essa estratégia acirrava o teor próprio ao respectivo ícone”, defende o professor.

Figura 25 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2022, pintura digital



Fonte: arquivo pessoal.

“Olhar para suas imagens de monstros ou fantasmas deixa-me seriamente indeciso. É como ser ameaçado de brincadeira, só que não”, disse-me Paula uma vez. Nesse sentido, num arquivo escrito de orientação, o professor chegou a lembrar-se de ter semelhante impressão em dois filmes:

Em “A Casa do Terror” (2019) e “Encurralados em Veneza” (2023), a máscara aparece como signo fundamental do limiar entre “faz de conta” e ameaça verdadeira. É ela que dá permissão para que se encenem ou pratiquem atrocidades em plena vista e baixo aplausos. Da superfície para cima, seria possível, como adivinharia Bergson, aplacar com o riso sua rigidez expulsória de vida enquanto justamente se vislumbrasse a possibilidade da morte abaixo da placa que blindava a identidade do potencial agressor. De certo modo, a máscara traria consigo alguma oferta de impunidade capaz de pôr em consideração a possibilidade de extinção do outro ao mesmo tempo em que anunciava, encrustada em si mesma, a rigidez da morte que estaria por vir. Assim se poderia brincar com a máscara sem que se afastasse completamente o risco nela suposto. Não haveria como se rir da máscara sem superficialidade, sem o nervosismo próprio ao medo do que ela escondesse. O riso da máscara seria sempre reticente e intercalado com pequenos suspenses. Ela estaria, a todo

tempo, dando e retirando a permissão para o riso. É nesse território que parecem se localizar as possibilidades estéticas no trabalho de Raul, na criação de máscaras visuais capazes de aturdir o observador num constante balanço entre a brincadeira e o seu suposto fundo de verdade, entre o riso da promessa de uma erosão grotesca que alcançasse tão somente o corpo e a possibilidade de esfacelamento anímico que a motivasse (PAULA).

Essa impressão inspirou o orientador a propor o que entendia como “purificação do trabalho”, no sentido de dar mais visibilidade aos elementos em que acreditava repousar sua força estética. Assim nasceu a ideia de trabalhar apenas com máscaras ou cabeças, deixando para trás contextos ou cenários. Essa nova abordagem foi, então, desenvolvida numa segunda passagem pela disciplina “Ateliê de Arte Computacional” com o mesmo professor. Assim foram criadas pinturas digitais como a da Figura 26.

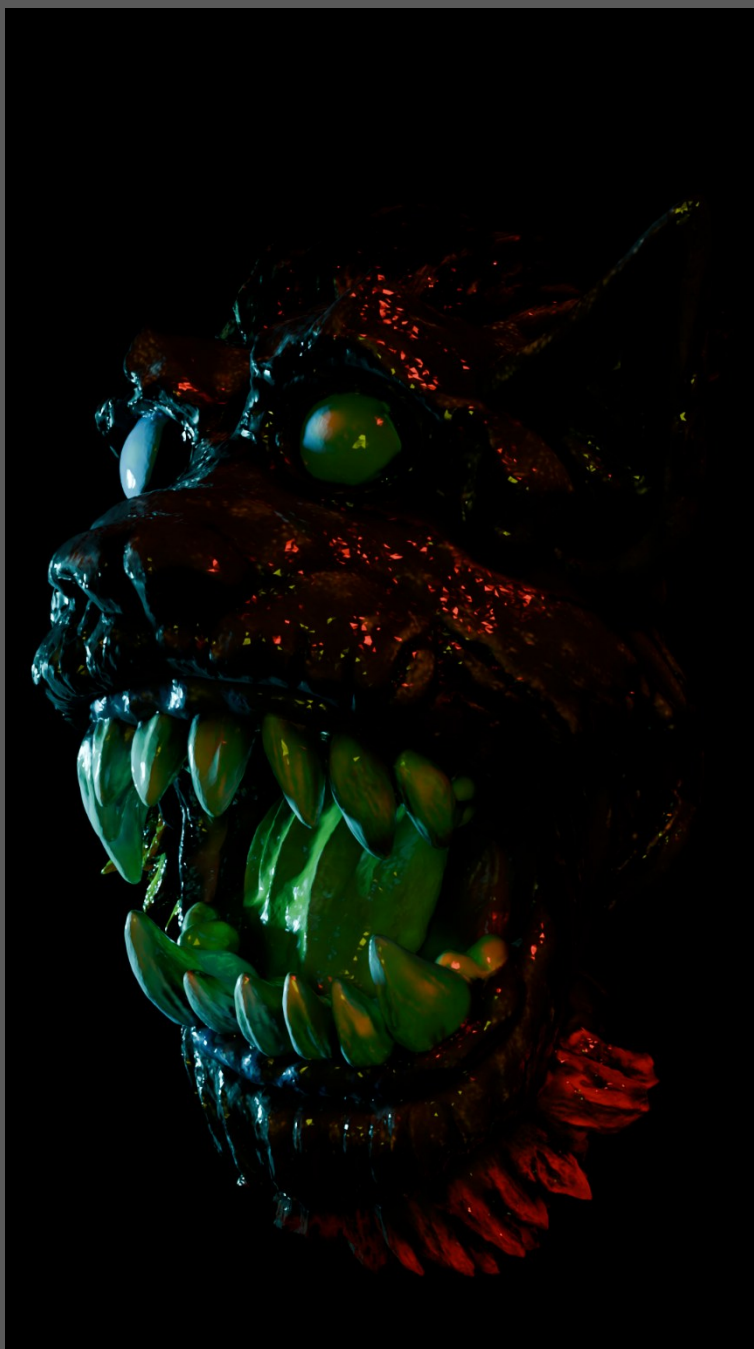
Depois disso, no mesmo ateliê, surgiu também a ideia de dar volume ou tridimensionalidade digital às cabeças desenhadas, por meio de inteligência artificial/ IA. Os resultados foram levados ao programa editor de “volumes digitais” Blender. Nele foram submetidos à exploração escópica, operação pela qual foi possível escolher pontos e ângulos de vista dos quais gerar imagens, em processo denominado “renderização”. Algumas das imagens assim obtidas podem ser vistas na Figura 27, na Figura 28, na Figura 29 e na Figura 30.

Figura 26 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2026, pintura digital



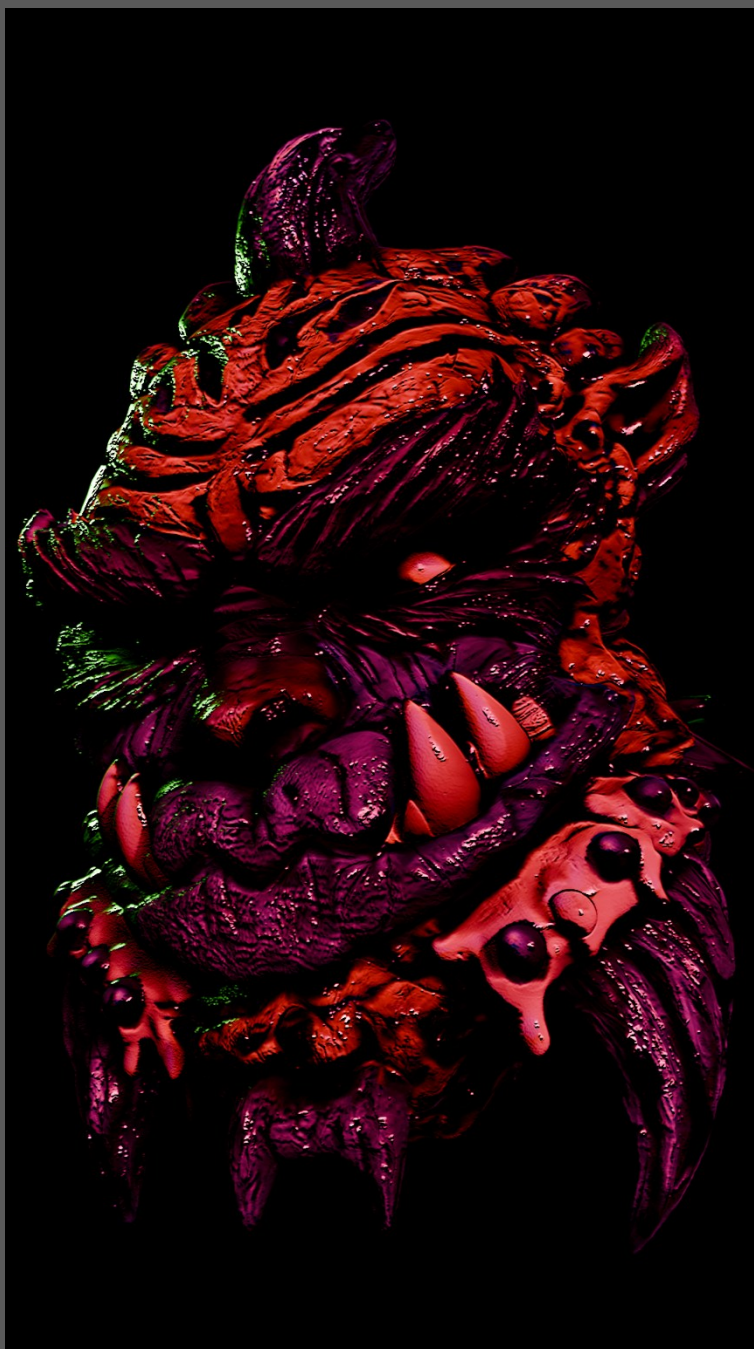
Fonte: arquivo pessoal.

Figura 27 OLIVEIRA, Raul José de: t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 28 OLIVEIRA, Raul José de: t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 29 OLIVEIRA, Raul José de: t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 30 OLIVEIRA, Raul José de: t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização



Fonte: arquivo pessoal.

Naquele momento, dentro do ateliê, explorávamos as considerações de Gaston Bachelard em sua obra “A Poética do Espaço” (1978, p. 200-201). Nela, o autor fala de como podemos transformar, por meio da sensibilidade e da imaginação, os espaços em que vivemos, como podemos fazer deles ao mesmo tempo casa e universo capazes de proteger o sonhador. Para o filósofo, a casa imaginária tem porão e sótão:

No sótão, os medos se "racionalizam" facilmente. No porão, [...] a "racionalização" é menos rápida e menos clara; não é nunca definitiva. No sótão, a experiência do dia pode sempre apagar os medos da noite. No porão há escuridão dia e noite. Mesmo com uma vela na mão, o homem vê as sombras dançarem na muralha negra do porão (BACHELARD, 1978, p. 209).

Partindo dessas considerações, recebi o convite do orientador para explorar “as sombras no porão de minha casa imaginária”, realizando no Blender as escopias internas das cabeças obtidas ou, noutras palavras entrando na “boca do monstro”, expressão que, em sua forma grega, “terastoma”, acabou intitulado a mostra artística individual em que tomaram parte as imagens correspondentes às referidas escopias (Figura 33, Figura 34, Figura 35, Figura 36, Figura 37, Figura 38, Figura 39, Figura 40 e Figura 41). A mostra foi publicada em 26 de junho de 2026, na galeria online do grupo de pesquisa “Vivência Estética Mídia/ VESMÍDIA” da UFU, grupo liderado por Paula. Na Figura 31 e na Figura 32 podem ser vistos respectivamente: o *flyer* de divulgação conexo para as redes sociais e a capa do *hotsite* da mostra. A seguir, o texto curatorial publicado no *hotsite*, de autoria do orientador.

Interna Vista

Vender artigos de defesa pode ser um negócio bastante lucrativo na sociedade em que vivemos hoje. Trata-se de possibilidade que cobra um estranho preço ideológico. Antes de tudo, é preciso plantar o medo. Como todo medo deriva seu poder da suprema fobia da morte, é necessário assim pulverizá-la por toda parte. Estranhamente isso também corresponde a banalizá-la, no pior dos sentidos. Perder o horizonte da morte é trazer tudo para aqui e agora, na mais pejorativa das formas. Sem imaginação de futuro, perde-se a importância dos vínculos. Cada um torna-se inimigo em potencial. Espalha-se o veneno perfeito para ver antagonismos onde quer que se olhe e para plantar horrores onde seja de interesse.

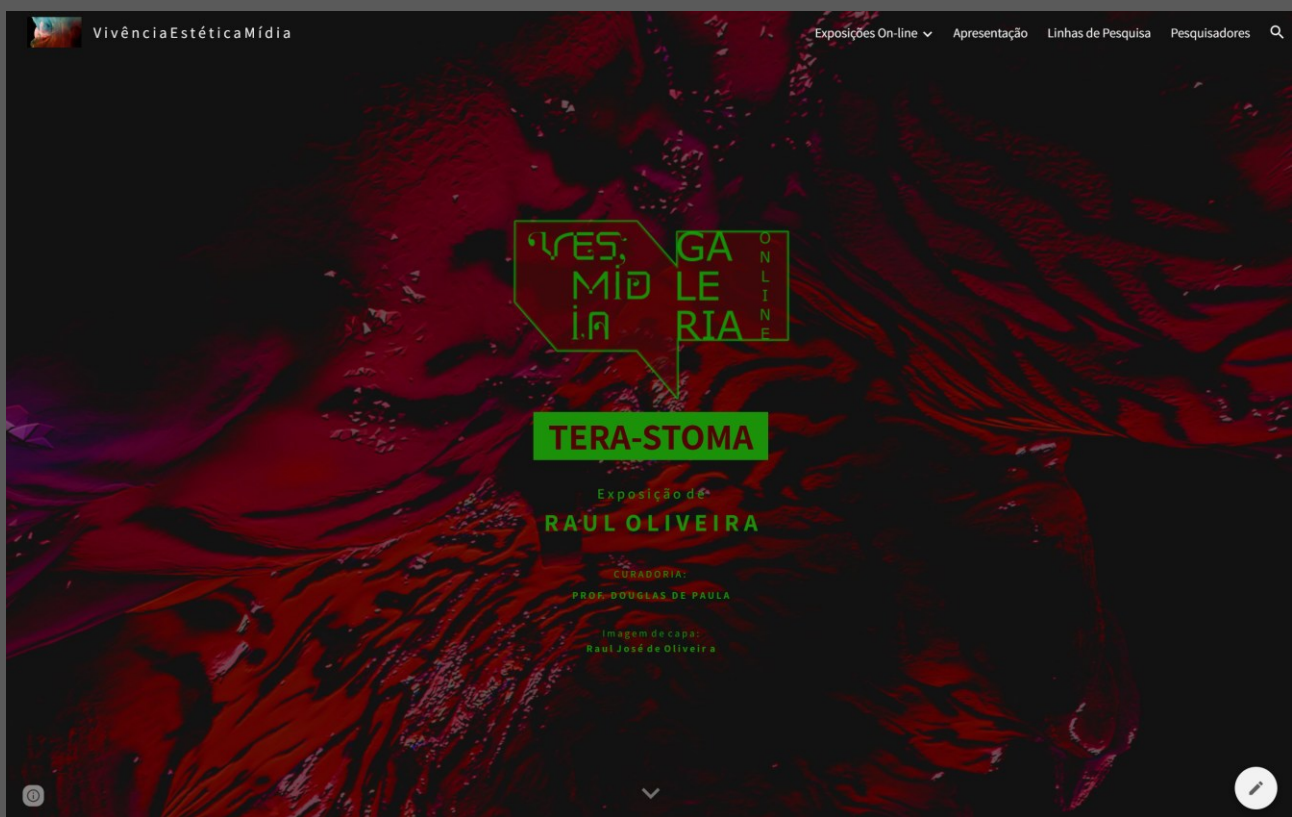
Nascem os monstros, essas personificações dos terrores projetadas no outro. Trata-se de categoria que é preciso olhar com cuidado. Numa curiosa dança das cadeiras, o verniz da história enreda vítimas, heróis e monstros. Os monstros são aqueles que ficam sem assento ao final da dança. Banidos, enfrentam sozinhos a pena mais temida: o alterego da morte, a máxima exclusão social. Muitas vezes, o tempo apaga a holografia da vítima e, para a surpresa de todos, o chicote do carrasco sobra curiosamente na destra do herói. Não há melhor solução para uma contenda que o sumiço da vítima. Na ironia de compartilhar do destino do monstro, convenientemente evaporam-se todos os compromissos de reparação com ela.

Onde está o verdadeiro monstro? Como defender-se numa sociedade em que os rótulos dançam ao sabor dos interesses do poder? Surge o conceito de máscara. Nela pode-se estampar a expectativa do desejo do outro e esquivar-se de sua cobrança. Nesse sentido, o uso da máscara revelaria a intenção de passar ligeiro, anônimo, incólume. Mas que ardil estaria por trás de ir para a festa com a máscara do próprio monstro? Não estaria nisso a subversão mesma da artimanha da máscara?

Máscaras de monstros e monstros de máscaras. No trabalho de Raul Oliveira, confundem-se essas categorias. Enquanto tudo parece questão de escolher o que se põe à vista do outro, em "Tera-Stoma", a intenção é ver o que resta por dentro, nas texturas internas do avesso da máscara que se fez monstro ... (PAULA, 2026).

Observa Paula que a maior parte das internalidades das cabeças conta com um brilho entre viscoso e purpurinado, capaz de criar uma concavidade visualmente ambígua, entre visceral e estelífera, entranhada e monumental:

"minha casa é diáfana [...] Suas paredes se condensam ou se expandem segundo meu desejo. Às vezes aperto-as contra mim, como uma armadura de isolamento... Mas, às vezes, deixo as paredes de minha casa se expandirem em seu próprio espaço, que é de extensibilidade infinita" (Spyridaki apud Bachelard, 1978, p. 230).

Figura 31 capa de *hotsite* da mostra artística on-line “Tera-Stoma”

Fonte: <https://sites.google.com/view/vesmidia/exposi%C3%A7%C3%B5es-on-line/tera-stoma>

Figura 32 *Flyer* da mostra artística on-line “Tera-Stoma”



Fonte: cortesia: Vesmídia, Douglas de Paula

Figura 33 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 34 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização



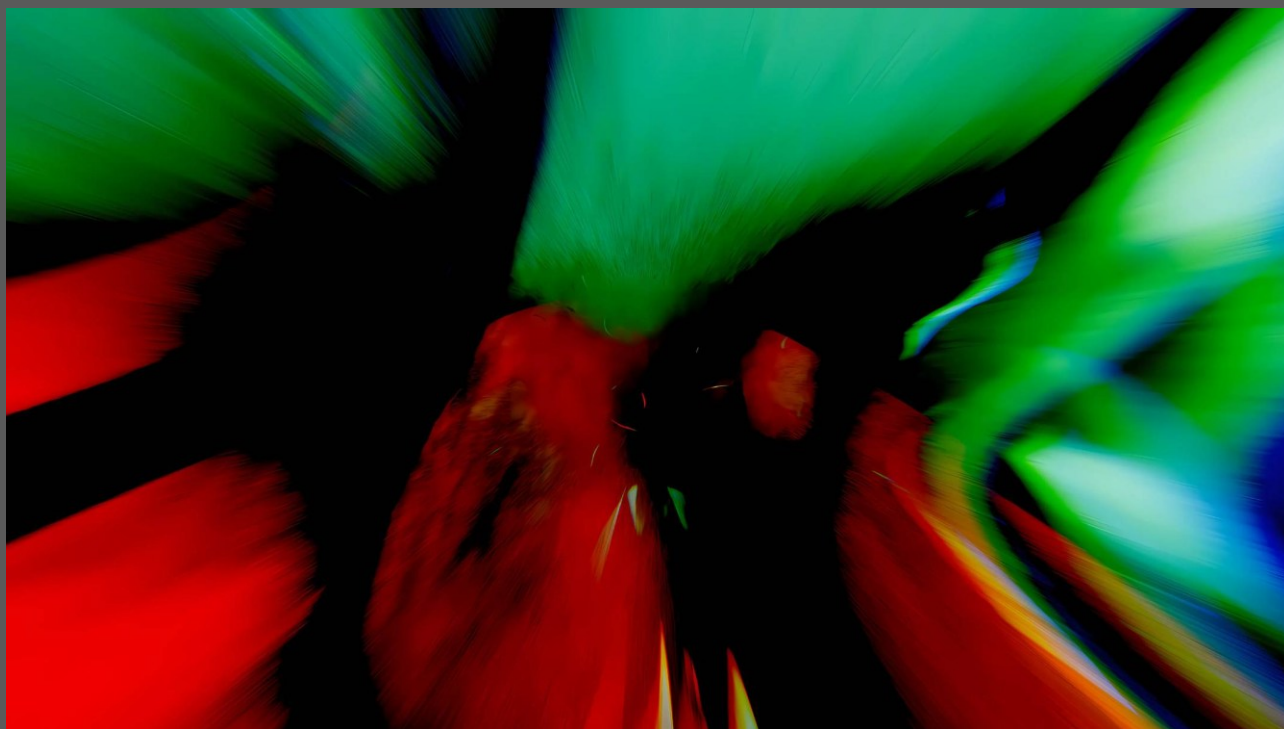
Fonte: arquivo pessoal.

Figura 35 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 36 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 37 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 38 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 39 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização



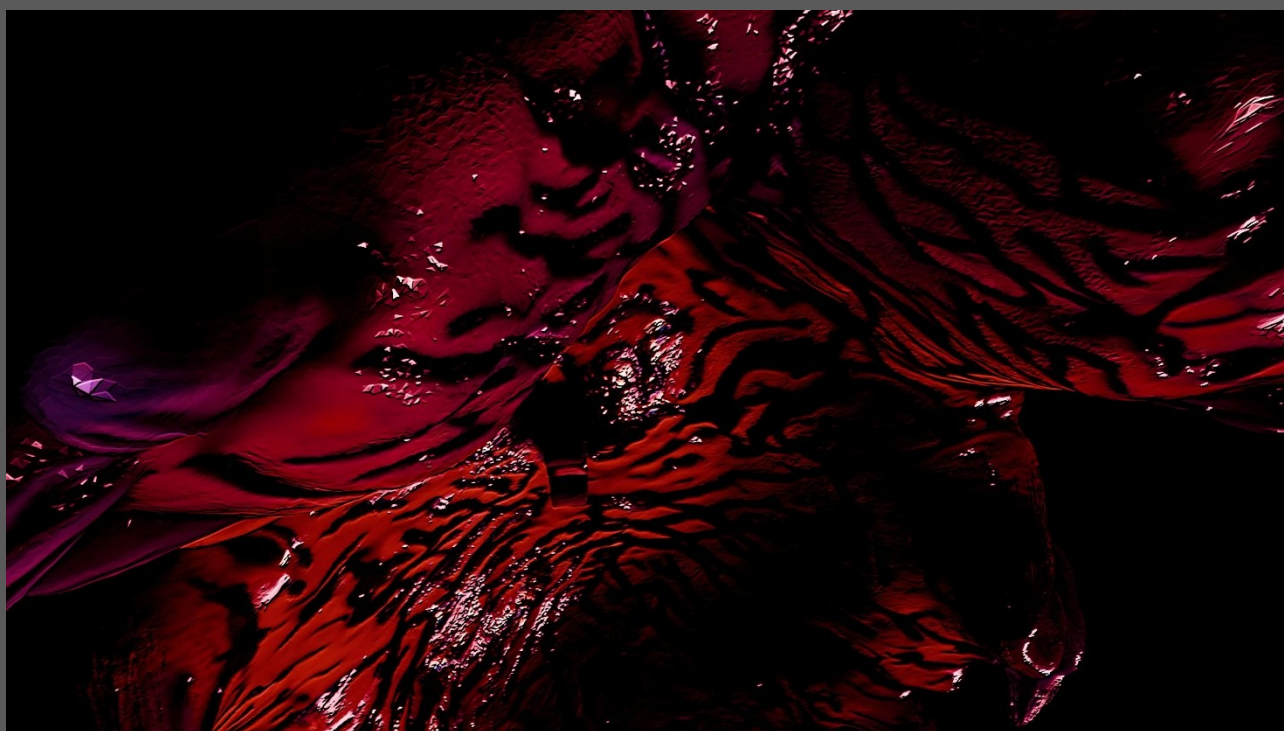
Fonte: arquivo pessoal.

Figura 40 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 41 OLIVEIRA, Raul José de: s.t., 2026, desenho e pintura digitais, volumetria por IA, escopia digital e renderização



Fonte: arquivo pessoal.

Do momento em que os *renders* das escopias das máscaras digitalmente volumizadas ficaram prontos até sua publicação *on-line*, houve tempo para pensar em outras possibilidades para as versões bidimensionais das cabeças criadas por meio da pintura digital, uma delas sendo seu caráter fantasmagórico, mencionado no capítulo anterior, enquanto potencialmente decepadas, flutuantes e materialmente invulneráveis, nos dizeres de Paula. Nesse sentido, ocorreu a ideia de realizar grandes impressões das imagens correspondentes e fixá-las em muros ou paredes externas visíveis por algum público passante, por meio da técnica de lambe-lambe⁴.

Uma primeira tentativa foi feita a partir de recorte da cara ilustrada na Figura 23, no dia 26 de fevereiro de 2026, no subterrâneo do bloco 50 do Campus Santa Mônica da UFU. Nesse experimento, detectou-se não apenas que o contraste estava insuficiente para uma visada a uma boa distância (cerca de 8m) como também que um formato maior era recomendável. Assim, o experimento foi refeito. Para melhorar o contraste sem perda de resolução, a pintura digital da Figura 23 foi resenhada como vetor⁵ no editor “Inkscape”, o que também deixou suas linhas mais legíveis. O resultado pode ser visto . A Figura 43 ilustra a operação de recorte da segunda cópia da máscara, após suas nove partes, impressas separadamente em tamanho A2, serem emendadas com cola. A Figura 44 é um registro do experimento refeito, intervenção artística que acabou recebendo o nome de “Verdugo”.

⁴ Consiste em cartazes de papel afixados - normalmente com cola - em espaços públicos, empregados como forma de expressão artística, social e política, que integram a paisagem urbana e promovem a democratização da arte (GRAVURA CONTEMPORÂNEA).

⁵ Diferentemente de imagens resultantes de pintura digital feita diretamente em mapa de pixels, vetores são imagens suportadas por equações matemáticas que definem pontos, linhas e curvas, permitindo seu redimensionamento para qualquer tamanho sem perda de nitidez (LUPTON; PHILLIPS, 2015, p. 141).

Figura 42 OLIVEIRA, Raul José de: s. t., 2026, desenho vetorial



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 43 Operação de recorte da 2ª cópia da máscara da Figura 23



Fonte: cortesia – fotografia de Douglas de Paula.

Figura 44 OLIVEIRA, Raul José de: *Verdugo*, 2026. Intervenção artística.



Fonte: cortesia – fotografia de Douglas de Paula.

A máscara de “Vergudo” foi ainda reimpressa em versões menores, dando origem intervenções mais discretas, pulverizadas em pontos de ônibus, postes e banheiros. Uma delas pode ser vista, a seguir, na Figura 45.

Figura 45 O artista intervindo em poste



Fonte: arquivo próprio.

O restante das imagens (Figura 46, Figura 47 e Figura 48) originou-se de alterações realizadas com IAs sobre outras cabeças digitalmente pintadas, de autoria própria. Apesar de não terem ido a

público, o orientador achou importante incluí-las para efeito de fechamento de sua reflexão mesma sobre meu trabalho, dizendo:

Olhando inicialmente o trabalho de Raul, suas paródias de cenas de filmes e jogos eletrônicos, a primeira coisa que chamou a atenção foi o brutalismo pictórico que inspiravam. Com serrilhados evidentes e cores berrantes, pareciam uma forma ironicamente ingênua de colocar uma espécie de lente sobre essas cenas, como aquela do filme “Eles Vivem” (1988), pela qual os personagens podiam olhar e perceber as verdadeiras ordens por trás das mensagens publicitárias por toda parte, uma lente que, no caso das ilustrações de Raul, de certo modo, deixaria mais evidente o real fator de diligência dos personagens mostrados: seus medos, temores tão parecidos com os nossos... medo da morte, da exclusão, da solidão, todos aqueles que, segundo Bauman, interessa tanto espargir atualmente... Nesse sentido, era como se Raul colocasse máscaras que desmascarassem. Sobretudo a suposta duração do esgar exagerado de seus personagens na imaginação do observador permitiria trazer à baila essa categoria da máscara. Justo ela, que esconde, que dissimula, agora está lá para mostrar. Mesmo uma máscara de expressão serena dificilmente passará “em brancas nuvens” quando nos fitar com suas órbitas vazias ou com olhos maliciosos destoando de seu semblante calmo. Esgarçada, ela não será um problema menor. Sua fixidez, seu congelamento, rapidamente comunicará a artificialidade que tanto incomoda, como recorda Bergson. Desejaremos rir dela, mas dificilmente será um riso libertador como o que Bakhtin aponta para o grotesco carnavalesco, provavelmente será o gracejo nervoso e angustiado do ser romântico... Eis o poder da máscara: mesmo mostrando o que há para se mostrar, mantem-se fiel à sua vocação de esconder... A máscara parece criar o oculto; e mesmo seu avesso teria esse poder... A questão torna-se mais complexa se lembrarmos que as máscaras de Raul dão a ver monstros... Nesse sentido, o que restaria para velar quando já está posto o *summum terroris*? O que Raul estaria tentando dizer-nos? Num outro âmbito, se pensarmos na máscara como a persona jungiana, como forma de mímese do desejo do outro, seremos forçados a concluir que, no trabalho de Raul, seríamos nós mesmos, enquanto sociedade, o grande segredo à vista de todos, pois o monstro seria apenas nossa própria imagem refletida na máscara-espelho do artista, que, em outras imagens, dirigir-se-ia a nós segundo sua expectativa acerca de uma monstruosidade repousada em sua própria vocação para falsear: “é mesmo?”, “Ahã, sei...”, “Quê?”, “Acabô a graça!”... Por fim, restará sempre a pergunta feita em “Tera-Stoma”: o que poderia estar no avesso de uma máscara de monstro? Se a frente da máscara for o reflexo do outro, seu verso será o reflexo do usuário? Se for eu esse usuário, o que serei, então? O senso comum diria que a antítese da feiúra é a beleza, mas talvez a mesma

lógica não possa ser aplicada ao monstro, uma vez que porventura nos será sempre incógnito o seu contraconceito, pois Kristeva parece falar do abjeto como o desconhecido expulsado para fora de mim. O que seria, então, o antiabjeto? O desconhecido adotado como meu? Mas como introjetar o desconhecido? Tal seria o volume das reflexões suscitadas pelo forro da máscara, essa parte, tão pouco considerada, que toca a pele do mascareiro... (PAULA).

Figura 46 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2026, pintura digital editada com IA



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 47 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2026, pintura digital editada com IA



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 48 OLIVEIRA, Raul José de: sem título, 2026, pintura digital editada com IA



Fonte: arquivo pessoal.

5. Conclusão

Acho que muitos estudantes entram no curso de artes visuais da UFU com uma expectativa ligada simplesmente à melhoria de habilidades, muitas vezes de desenho, que acompanham uma certa vocação, sem, nem de longe, vislumbrar o mundo que se pode abrir pela passagem por uma quantidade de filtros de organização do pensamento e do afeto que o curso oferece, por meio de várias disciplinas e sobretudo por meio do trabalho de conclusão de curso, talvez o mais poderoso desses filtros. Entramos talvez simplesmente querendo nos expressar pelo desenho ou por outras vias, sem imaginar principalmente as teias sociais e estéticas que desavisadamente enredamos ao produzir imagens ou objetos da cultura material.

Terminando o curso e escrevendo esta monografia, não posso deixar de me perguntar até que ponto tudo quanto está agora refletido nela já habitava de algum modo meu subconsciente e foi sendo pacientemente puxado pelo orientador ou se comecei pouco a pouco a receber camadas de visão ampliada por cima do que talvez não visse mais do que como um passatempo ingênuo. De repente, vejo meu trabalho com ilustração digital, de *pixel art* mesmo, ligar-se inusitadamente a um pintor medieval como Bosh e a conceitos de coisas que nunca precisaram ser conceituadas em minha vida, mesmo fazendo parte dela aqui e ali, num ou noutro momento: o riso, o medo, a máscara, o monstro...

Teria eu alguma vez imaginado, sem passar pelo curso, o quanto minhas criações visuais poderiam ser mais que expressões apenas minhas, mas também vias de manifestação de inquietudes da sociedade em que vivo? Vejo-me, então, surpreendentemente como parte de um todo. De repente, minhas garatujas, até então simplesmente engraçadas, são, nos dizeres do professor Paula, máscaras-lentes-sociais de medos coletivos pulverizados até quase a invisibilidade, invisibilidade que, segundo o professor, não suspende a periculosidade desses medos, portanto também não a necessidade de alguma espécie de luminol que permita vê-los como os elementos de um crime social que são.

Pela monografia, pude ver meus trabalhos também num contexto expressivo com outras produções contemporâneas de maior visibilidade e compreender ainda que esse contexto se

localiza na esteira de uma longa linha histórica, em que o grotesco e o monstruoso atuam como importantes representações sociais com certo teor de denúncia.

Em todo esse processo, foi ainda importante ter sido estimulado ao trabalho com linguagens para além de minha zona de conforto inicial - o desenho -, rumo à lide com IAs, com a modelagem e a escopia de simulação tridimensional, na construção de estruturas inicialmente mascarais que puderam ser visualmente exploradas como bocas, cavernas, abrigos e até casas, como gostaria Bachelard.

A partir da experiência de produção monográfica, posso dizer que passar pelo curso de artes visuais proporcionou grande amadurecimento pessoal. Nessa passagem, importantes filtros intelectuais e de sensibilidade foram colocados à minha disposição, para pensar a sociedade e minha inserção nela, tanto como profissional quanto como cidadão. Nesse sentido, vale exaltar a importância dos cursos de humanidades, sobretudo no contexto da educação pública e de qualidade, num mundo em que muitas vezes essas coisas são enquadradas na grande parede de medos de conveniência de que Bauman nos fala.

6. Referências

A CASA do Terror. Direção: Scott Beck e Bryan Woods. Produção: Eli Roth et al. EUA, 2019.

ALIEN, o 8º passageiro. Direção: Ridley Scott. Produção: Gordon Carroll; David Giler; Walter Hill. Roteiro: Dan O'Bannon. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1979. 1 filme (117 min), son., color.

ANDREW, Nell. Dada Dance: Sophie Taeuber's visceral abstraction. **Art Journal**, v. 73, n. 1, 2014. Disponível em: <https://artjournal.collegeart.org/?p=4680>. Acesso em 02 jul. 2026.

BACHELARD, Gaston. **A Filosofia do Não; O Novo Espírito Científico; A Poética do Espaço**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

BALL, Hugo. **Flight out of Time: a dada diary**. Berkeley: University of California Press, 1996.

BAKHTIN, M. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. Tradução: Yara Frateschi Vieira. 3. ed. São Paulo: Hucitec; Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1993.

BARON-COHEN, Simon; WHEELWRIGHT, Sally; HILL, Jacqueline; RASTE, Yogini; PLUMB, Ian. The Reading the Mind in the Eyes Test Revised. **Journal of Child Psychology and Psychiatry**, v. 42, n. 2, p. 241–251, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. **O Mal-Estar da Pós-Modernidade**. Tradução de Mauro Gama e Cláudia Martinelli Gama. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

BAUMAN, Zygmunt. **Medo líquido**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BATAILLE, Georges. **The Tears of Eros**. Tradução de Peter Connor. San Francisco: City Lights Books, 1989.

BERGSON, Henri. **O Riso**. Tradução de N. C. Caixeiro. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.

COHEN, Jeffrey Jerome (org.). **Monster theory: reading culture**. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 1996.

DELEUZE, Gilles. **Francis Bacon: the logic of sensation**. Tradução de Daniel W. Smith. London; New York: Continuum, 2003.

ENCURRALADOS em Veneza. Direção: Kenneth Branagh. Estados Unidos: 20th Century Studios, 2023.

EKMAN, Paul. **Emotions Revealed: recognizing faces and feelings to improve communication and emotional life**. 1. ed. New York: Times Books; Henry Holt and Company, 2003.

EKSTEINS, Modris. **A Sagração da Primavera**: a grande guerra e o nascimento da era moderna. Tradução de Rosaura Eichenberg. Rio de Janeiro: Rocco, 1991.

ELES vivem. Direção: John Carpenter. Produção: Larry Franco. Estados Unidos: Universal Pictures, 1988. 1 filme (94 min), son., color.

FILMMAKERS ACADEMY. Magenta: movie color palettes. 2025. Disponível em: .

FISHER, Mark. **Fantasma da Minha Vida**: escritos sobre depressão, assombrologia e futuros perdidos. Tradução de Guilherme Ziggy. São Paulo: Autonomia Literária, 2022.

FRANKENSTEIN. Direção: Guillermo del Toro. Roteiro: Guillermo del Toro. Baseado na obra de Mary Shelley. Estados Unidos: Netflix, 2025. Filme (150 min).

GRAVURA CONTEMPORÂNEA. **O lambe-lambe no Brasil: uma expressão artística das ruas**. Disponível em: <<http://gravuracontemporanea.com.br/lambe-lambe-no-brasil/>>. Acesso em: 8 jul. 2026.

GRUPO DE PESQUISA "VIVÊNCIA ESTÉTICA MÍDIA/ VESMÍDIA". **Vivência Estética Mídia/ VESMÍDIA - Tera-Stoma**. Uberlândia: Google Sites, 2026. Disponível em: <https://sites.google.com/view/vesmidia/exposi%C3%A7%C3%B5es-on-line/tera-stoma>. Acesso em: 7 jul. 2026.

HUIZINGA, Johan. **O Outono da Idade Média**: estudo sobre as formas de vida e de pensamento dos séculos XIV e XV na França e nos Países Baixos. Tradução de Francis Petra Janssen. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

KAYSER, Wolfgang. **O Grotesco**: ensaio sobre a configuração na pintura e na literatura. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1986.

KRISTEVA, Julia. **Powers of Horror**: an essay on abjection. New York: Columbia University Press, 1982.

KRISTEVA, Julia. **The Severed Head**: capital visions. Tradução de Jody Gladding. New York: Columbia University Press, 2012.

JAMESON, Fredric. **Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism**. Durham: Duke University Press, 1991.

JUNG, Carl Gustav. **O Eu e o Inconsciente**. Tradução de Dora Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 2014.

JURASSIC PARK. Direção: Steven Spielberg. Produção: Kathleen Kennedy; Gerald R. Molen. Roteiro: Michael Crichton; David Koepp. Estados Unidos: Universal Pictures, 1993. 1 filme (127 min), sonoro, colorido.

KID CUDI. Day n' Nite. [S.l.]: YouTube, 2009. 1 vídeo (3 min 6s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=VrDfSZ_6f4U. Acesso em: 19 jul. 2025.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Graphic Design: the new basics**. 2. ed. New York: Princeton Architectural Press, 2015.

MÉLIDA Y ALINARI, Enrique. Los Desastres de la Guerra. In: **El Arte en España**: revista quincenal de las artes del dibujo. Madrid: Imprenta de M. Galiano, 1863. t. 2, p. 266–281.

MGMT. Kids. [S.l.]: YouTube, 2009. 1 vídeo (6 min 6s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=VrDfSZ_6f4U. Acesso em: 19 jul. 2025.

MORI, Masahiro. The Uncanny Valley. **Energy**, v. 7, n. 4, p. 33–35, 1970.

NASCIMENTO, Abdias do. **O Genocídio do Negro Brasileiro**: processo de um racismo mascarado. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

O MASSACRE da Serra Elétrica. Direção: Tobe Hooper. Produção: Tobe Hooper; Kim Henkel; Jay Parsley; Richard Saenz. Estados Unidos: Bryanston Pictures, 1974. 1 filme (84 min), son., color.

OVÍDIO. **As metamorfoses**. Edição bilíngue. Organização: Zilma Gesser Nunes; Mauri Furlan. Tradução de Anderson Martins Esteves et.al. Florianópolis: UFSC, 2014.

RABELAIS, François. **Gargantua and Pantagruel**. Tradução de Sir Thomas Urquhart e Peter Motteux. Chicago: Encyclopedia Britannica, Inc., 1952.

ROCKY, um lutador. Direção: John G. Avildsen. Produção: Irwin Winkler; Robert Chartoff. Estados Unidos: United Artists, 1976. 1 filme (119 min), son., color.

SCHWIND, Valentin; JÄGER, Solveigh. The Uncanny Valley and the Importance of Eye Contact. **i-com**, v. 15, n. 1, p. 93–104, 2016.

SHAFIEIOUN, Delaram; HAQ, Hina. Radicalization from a Societal Perspective. **Frontiers in Psychology**, v. 14, 2023. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2023.1197282>. Acesso em: 14 jun. 2026.

SILBER, Daniel. **Pixel Art for Game Developers**. Boca Raton: CRC Press, 2016.

SOPHIE TAEUBER-ARP: Living Abstraction. New York: MoMA, 2022. Disponível em: <https://www.moma.org/audio/playlist/318/4116>. Acesso em: 2 jul. 2026.

WAGH, Vishal. Rocky isn't a movie about boxing: why it's actually Hollywood's greatest character study. **No Film School**, 13 fev. 2026. Disponível em: <<<https://nofilmschool.com/rocky-movie-philosophy-analysis>>>. Acesso em: 13 jun. 2026

WILLIAMS, Raymond. Structures of Feeling. In: SHARMA, Devika; TYGSTRUP, Frederik (org.). **Structures of Feeling**: affectivity and the study of culture. Berlin; Munich; Boston: De Gruyter, 2015.

MOBYGAMES. Pizza Tower (2023). [S. l.], 2026. Disponível em: <https://www.mobygames.com/game/198390/pizza-tower/>. Acesso em: 12 jun. 2026.