

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Centro de Letras e Artes - Escola de Belas Artes

Beatriz Neves Bazoni

Curso de Design Industrial - Projeto de Produto

Relatório do Projeto de Graduação

Panapañá:

**bruxas, metamorfoses e adornos
na invenção de corpos.**

Rio de Janeiro

Dezembro de 2023

PANAPANÁ:

bruxas, metamorfoses e adornos na invenção de corpos

Projeto submetido ao Departamento de Design Industrial da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro como parte dos requisitos necessários para a obtenção do grau de Bacharel em Design Industrial / Habilitação em Projeto de Produto.

Autora: Beatriz Bazoni

Orientadora: Jeanine Geammal

Rio de Janeiro, 2023

CIP - Catalogação na Publicação

B364p Bazoni, Beatriz Neves
 Panapaná: bruxas, metamorfoses e adornos na
 invenção de corpos. / Beatriz Neves Bazoni. -- Rio
 de Janeiro, 2023.
 201 f.

 Orientadora: Jeanine Geammal.
 Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
 Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
 Belas Artes, Bacharel em Desenho Industrial, 2023.

 1. Design. 2. Ficção. 3. Gênero. 4. Ilustração. 5.
 Joia. I. Geammal, Jeanine, orient. II. Título.

PANAPANÁ:

bruxas, metamorfoses e adornos na invenção de corpos

Beatriz Bazoni

Projeto submetido ao Departamento de Design Industrial da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro como parte dos requisitos necessários para a obtenção do grau de Bacharel em Design Industrial / Habilitação em Projeto de Produto.

Aprovado em:

Documento assinado digitalmente
 **JEANINE TORRES GEAMMAL**
Data: 09/02/2024 17:21:55-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Ma. Jeanine Geammal

Orientadora BAI/UFRJ

Documento assinado digitalmente
 **DEBORAH CHAGAS CHRISTO**
Data: 16/02/2024 14:02:55-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dra. Deborah Cristo

BAI/UFRJ

Documento assinado digitalmente
 **ANAEL SILVA ALVES**
Data: 11/02/2024 13:59:27-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Anael Alves

BAI/UFRJ

Rio de Janeiro, 2023

Agradecimentos

Gostaria de começar dizendo que senti uma dificuldade enorme de planejar o início desse agradecimento. Esse projeto foi (e é) um grande divisor de águas para mim, simbolizando realmente um processo de transformação radical – uma metamorfose de mim. Eu era uma Bea antes de Panapaná, e hoje, sigo como outra completamente transformada, modificada pelo projeto, por quem e pelas coisas que fizeram parte dele, e por tudo que aconteceu simultaneamente ao desenvolvimento dessa pesquisa.

Acredito então ser necessário começar evidenciando que esse projeto é essencialmente e necessariamente um coletivo – contendo desde meu grupo de orientação, os laboratórios e projetos que me deram suporte, meus amigos e minha família que se mantiveram sempre presentes, até mariposas e ilustrações que o guiaram e compuseram do início até o fim. São muitas mãos, tintas, dedos, antenas, asas, conexões físicas, digitais e ficcionais emaranhadas para que Panapaná existisse como se mostra ao mundo agora. E agradeço verdadeiramente a cada um desses.

Então, agradeço à minha mãe Érika, que sem ela, nada disso seria possível. Sem seu apoio incondicional e sua incrível capacidade de empatia, eu não teria chegado até onde cheguei. Com você e meus irmãos, Matheus e Clarinha, eu sei que nunca vou ficar sozinha.

Agradeço aos meus amigos que são parte essencial desse projeto, me ajudando a encontrar conteúdos, ideias, referências, amparo e muito mais do que caberia descrever aqui. João que foi meu companheiro de orientações, um

apoiador incessante do projeto, que cedeu seus cliques, corpo, pensamentos e o que mais eu pedisse para ajudar a todo momento. João seus olhares foram incríveis para sintetizar e compor a estética desse projeto e não tenho palavras para te agradecer o suficiente. Rodrigo, Heitor e Daniel que também cederam seus corpos, se tornaram bruxas com a gente e fizeram parte dessa revoada. Igor, que chegou há (muito) pouco tempo, e que me deu suporte, carinho, paciência e risadas nos momentos que eu mais precisei, espero poder recompensar todo seu apoio um dia. Amanda, Lucas, Laís, Clarisse, Maíse, Vinícius, Diego, Lídia, Aimêe, Guilherme, Gabriel, Brum e Tiago, e todos meus amigos que colocaram desde um dedinho até seus corpos inteiros nesse projeto, meu mais sincero obrigado.

Quando iniciei essa graduação, tive dificuldade de me sentir fazendo parte, tanto do curso quanto da universidade. Tudo parecia muito distante, muito inalcançável e numa outra realidade da qual não tinha, e não teria, acesso. Esse “ser designer” parecia uma coisa que não vinha de onde eu vim, e não tinha nada em comum comigo – mas já adianto que hoje em dia eu não penso mais assim,

Dito isso, foi graças à professores como Jeanine, minha querida orientadora deste projeto, Anael e Larissa que me mostraram todas as possibilidades que tanto o design quanto a faculdade eram capazes de me fornecer, e que eu tinha sim, capacidade para aproveitá-las. E hoje acho que posso afirmar que aproveitei sim, o máximo que pude, me enfiei em todas as brechas, olhei todos os buracos. Obrigada por transformarem minha graduação, me abraçarem nesse mundo (selvagem) acadêmico, me guiando e me orientando do início até o final (ou talvez um recomeço).

Agradeço profundamente ao Laboratório de Pesquisa em Lepidoptera do Museu Nacional (LaPeL), e sua coordenadora Thamara Zacca pelo acolhimento, e por me permitir entrar em contato com esses seres incríveis que são as mariposas e borboletas. Fico muito feliz e mais do que orgulhosa de o Museu Nacional ter feito parte da minha formação, desde o ensino médio, em parceria com o Colégio Pedro II, até minha graduação no ensino superior. O Museu Nacional vive! Também agradeço ao Laboratório de Representação Científica (LaRC) pelo suporte e pela troca. O ensino público é potente e capaz de mudar vidas!

Por fim, gostaria de agradecer especialmente a todas as pessoas que me deixaram existir livremente, e principalmente, me incentivaram a não desistir. Àquelas que me entenderam, que não cortaram minhas asas e me permitiram caminhar junto até aqui, sempre vou carregar todos vocês comigo.

Panapaná é minha conclusão de curso e reflete minha trajetória em Design Industrial, na Escola de Belas Artes, da qual possuo imenso orgulho, cercada e dentro de uma nuvem de borboletas e mariposas, um coletivo de pessoas incríveis. Agradeço à todes que fizeram parte!

BAZONI, Beatriz. **Panapaná: bruxas, metamorfoses e adornos na invenção de corpos.** Rio de Janeiro, 2023. Projeto de Graduação em Design Industrial, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

Resumo do Projeto submetido ao Departamento de Desenho Industrial da EBA/UFRJ como parte dos requisitos necessários para obtenção do grau de Bacharel em Design Industrial.

Panapaná: bruxas, metamorfoses e adornos na invenção de corpos.

Beatriz Bazoni

Dezembro, 2023

Orientadora: Profa. Jeanine Geammal

Design Industrial/Projeto de Produto

Resumo

O projeto busca, por meio de uma produção corpórea objetual e re-present-acional, explorar caminhos de invenções que nos auxiliem a perceber os recursos ficcionais e científicos que lançamos mão nas construções contemporâneas dos nossos corpos. A materialização ocorre através de fantasias verbais e não verbais que sugerem possibilidades de reinventar corpos por meio de ficções corpóreo-imagéticas. Com auxílio de uma coleção de objetos-carimbo e intervenções na pele, busca-se induzir/provocar/fantasiar transformações nos corpos onde são acoplados – tanto na percepção de quem veste quanto de quem os vê encorporados. Ora, se é no encontro corpo-objeto que acontecem as transformações, como duvidar da potência dessas relações, entre corpos e objetos, na (re)invenção e composição dos nossos corpos?

Palavras-chave: design; ilustração; ficção; joia; gênero.

BAZONI, Beatriz. **Panapaná: bruxas, metamorfoses e adornos na invenção de corpos.** Rio de Janeiro, 2023. Projeto de Graduação em Design Industrial, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

Abstract of the project submitted to the Department of Industrial Design at EBA/UFRJ as part of the requirements to obtain a Bachelor's degree in Industrial Design.

Panapaná: bruxas, metamorfoses e adornos na invenção de corpos.

Beatriz Bazoni

December, 2023.

Advisor: Profa. Jeanine Geammal

Industrial Design / Product Design

Abstract

The project seeks, through an objectual and re-presentational corporeal production, to explore paths of invention that help us to understand the fictional and scientific resources that we use in the contemporary construction of our bodies.

Materialization occurs through verbal and non-verbal fantasies that suggest possibilities for reinventing bodies through corporeal-imagetic fictions. With the help of a collection of stamp objects and skin interventions, the aim is to induce/provoke/fantasize transformations in the bodies where they are attached - both in the perception of those who wear them and those who see them embodied. If it is in the body-object encounter that transformations take place, how can we doubt the power of these relationships between bodies and objects in the (re)invention and composition of our bodies?

Key-words: design; illustration; fiction; jewel; gender.

Lista de Figuras

Figura 1 - fragmento das imagens produzidas para o Averso da Individualidade. Fonte: a autora.....	23
Figura 2 - O Sabá das Bruxas, gravura do artista alemão Hans Baldung, a partir de 1510. Fonte: FEDERICI, Silvia. Calibã e a Bruxa, 2017, p. 300.....	37
Figura 3 - A Metamorfose, de Lourenço Mutarelli. Disponível em: https://www.antofagica.com.br/galeria-metamorfose/	41
Figura 4 - Páginas do livro “Metamorfozes” de Emanuele Coccia. Ilustração à direita de Luiz Zerbini. Disponível em: https://dantes.com.br/produto/metamorfozes	42
Figura 5 - Painel com as fases de pupa, lagarta e adulta, respectivamente da esquerda para direita, da <i>Ascalapha Odorata</i> . Disponível em: https://www.biodiversity4all.org/taxa/61503-Ascalapha-odorata/browse_photos	45
Figura 6 - Cena do filme "A Bruxa" do diretor Robert Eggers, de 2016. Fonte: disponível em https://killscreen.com/previously/articles/the-witch-isnt-an-empowerment-narrative-and-thats-why-its-great .	47
Figura 7 - Registro feito na segunda visita ao laboratório LaPeL. Fonte: a autora.....	47
Figura 8 - Painel de imagens feitas na primeira visita ao LaPel da coleção de lepidópteras. Fonte: a autora.	48
Figura 9 - "Gaveta" na qual os espécimes são armazenados. Fonte: a autora.	49
Figura 10 - Painel com diferentes espécimes aos quais tive contato. Fonte: a autora.....	50
Figura 11 - Painel de imagens de um exemplar da <i>Ascalapha odorata</i> , ou Mariposa-bruxa. Fonte: a autora.	51
Figura 12 - Mais páginas do livro “Metamorfozes” de Emanuele Coccia. Ilustração a direita de Luiz Zerbini. Disponível em: https://dantes.com.br/produto/metamorfozes/	52
Figura 13 - Reprodução adaptada de uma das pranchas originais do teste de Rorschach. Fonte: disponível em: https://neteducacao.com.br/teste-de-rorschach/	56
Figura 14 - Mapa conceitual de Panapaná. Fonte: a autora.	57
Figura 15 - Ilustração "Lagarta" feita por meio de suporte digital. Fonte: a autora.....	62
Figura 16 - Ilustração "Corpo Mutante" feita por meio de gravura com carimbos. Fonte: a autora.	63
Figura 17 - Ilustração "Descanso" feita por meio de suporte digital. Fonte: a autora.....	64
Figura 18 - Ilustração "Mariposa-bruxa" feita por meio de gravura com carimbos. Fonte:a autora.	65
Figura 19 - 01. Fotografia do processo de experimentação com carimbos. Fonte: a autora.	66
Figura 20 - Ilustração "Corpo de Besouro" feita por meio de gravura com carimbos. Fonte: a autora.	67

Figura 21 - Ilustração "Corpo de Borboleta" feita por meio de gravura com carimbos. Fonte: a autora.	68
Figura 22 - Fotografia da mariposa conhecida por Borboleta-espelho, a R. belus (Maassen, 1873). Fonte: a autora.	68
Figura 23 - Ilustração "Algum Corpo de Bruxa" feita por meio de gravura com carimbos. Fonte: a autora.	69
Figura 24 - 1. Fotografia de interação de gravação do carimbo na pele. Fonte: a autora.....	70
Figura 25 - Coleção de carimbos de borracha produzidos ao longo do desenvolvimento de Panapaná. Fonte: a autora.	71
Figura 26 - Fotografia da mariposa Citheronia phoronea. Fonte: a autora.....	72
Figura 27 - 2. Fotografia de interação de gravação do carimbo na pele. Fonte: a autora.....	73
Figura 28 - 3. Fotografia de interação de gravação do carimbo na pele e do carimbo em si, feito a partir da escultura em cerâmica fria. Fonte: a autora.....	74
Figura 29 - 4. Fotografia de interação da gravação do carimbo na pele. Fonte: a autora.....	75
Figura 30 - Fotografia de interação da gravação do carimbo na pele e de uma possibilidade de uso desse carimbo como vestível. Fonte: a autora.....	76
Figura 31 - 1. Performance "Casulos". Fonte: a autora.	77
Figura 32 - 2. Performance "Casulos". Fonte: a autora.....	78
Figura 33 - 3. Performance "Casulos". Fonte: a autora.....	79
Figura 34 - 4. Performance "Casulos". Fonte: a autora.....	80
Figura 35 - 5.. Performance "Casulos". Fonte: a autora.	81
Figura 36 - 6. Performance "Casulos". Fonte: a autora.....	82
Figura 37 - 7. Performance "Casulos". Fonte: a autora.....	83
Figura 38 - 8. Performance "Casulos". Fonte: a autora.	84
Figura 39 - 9. Performance "Casulos". Fonte: a autora.....	85
Figura 40 - 10. Performance "Casulos". Fonte: a autora.	86
Figura 41 - 11. Performance "Casulos". Fonte: a autora.....	87
Figura 42 - 12. Performance "Casulos". Fonte: a autora.....	88
Figura 43 - 13. Performance "Casulos". Fonte: a autora.	89
Figura 44 - 14. Performance "Casulos". Fonte: a autora.....	90
Figura 45 - 16. Performance "Casulos". Fonte: a autora.....	93
Figura 46 - Exemplo de combinação, retirado da performance Casulos. Fonte: a autora.....	94
Figura 47 - Exemplos de carimbos esculpido na matriz de borracha à esquerda, e exemplo de ilustração produzida a partir deles à direita. Fonte: a autora.	95
Figura 48 - Alguns exercícios da prática de tatuagem em pele artificial feitos pela autora. Fonte: a autora.....	97
Figura 49 - Exemplo do processo de produção da pele artificial. Fonte: disponível em: https://youtu.be/Kf0xOwMD23k	97
Figura 50 - As 7 figuras escolhidas para produção dos moldes das peles-plásticas. Fonte: a autora.....	98
Figura 51 - Passo-a-passo de montagem dos moldes recortados à laser em placa de acrílico de 2mm. Fonte: a autora.....	99

Figura 52 - Arquivo utilizado para corte a laser dos moldes. Fonte: a autora.	100
Figura 53 - Painel com todos os moldes de acrílico montados. Fonte: a autora.	101
Figura 54 - Painel com imagens do processo de produção das peles-plásticas. Fonte: a autora.	102
Figura 55 - Exemplos dos primeiros experimentos de peles-plásticas feitos com guache. Fonte: a autora.	103
Figura 56 - Primeira leva de peles-plásticas produzidas com base de maquiagem. Fonte: a autora.	104
Figura 57 - Exemplo de resultado da mistura de tinta guache e cola branca na pele. Fonte: a autora.	105
Figura 58 - Coleção de objetos de argila. Fonte: a autora.	106
Figura 59 - Coleção de carimbos esculpidos em argila e cerâmica fria. Fonte: a autora.	107
Figura 60 - Objetos esculpidos em argila com tamanhos aproximados. Fonte: a autora.	108
Figura 61 - Objetos esculpidos em argila - outra vista. Fonte: a autora.	108
Figura 62 - 1. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.	109
Figura 63 - 1. Exemplo de composição. Fonte: a autora.	110
Figura 64 - 2. Exemplo de composição. Fonte: a autora.	110
Figura 65 - 2. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.	111
Figura 66 - 3. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.	112
Figura 67 - 4. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.	113
Figura 68 - 5. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.	114
Figura 69 - 6. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.	115
Figura 70 - 7. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.	116
Figura 71 - 8. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.	117
Figura 72 - 9. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.	118
Figura 73 - 10. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.	119
Figura 74 - 11. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.	120
Figura 75 - 12. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.	121
Figura 76 - Painel com experimentações de modo de uso dos vestíveis. Fonte: a autora.	127
Figura 77 - Painel com primeiras esculturas digitais feitas por meio do aplicativo Nomad. Fonte: a autora.	128
Figura 78 - Painel com esculturas virtuais feitas por meio do aplicativo Nomad. Fonte: a autora.	129

Figura 79 - Painel com as 3 modelagens virtuais das peças escolhidas para o primeiro teste de impressão. Fonte: a autora.	130
Figura 80 - Painel com primeira leva de peças impressas 3D. Fonte: a autora.	132
Figura 81 - 1. Painel de teste de pulseira com arame. Fonte: a autora.	132
Figura 82 - 2. Painel de teste de pulseira com arame. Fonte: a autora.	133
Figura 83 - 3. Painel de teste de pulseira com demonstração de como ficaram as marca-carimbo utilizando a esfera impressa. Fonte: a autora.....	133
Figura 84 - 1. Painel de teste de colar com arame. Fonte: a autora.	134
Figura 85 - 2. Painel de teste de colar com arame. Fonte: a autora.	135
Figura 86 - 1. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.	138
Figura 87 - 2. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	139
Figura 88 - 3. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	140
Figura 89 - 4. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	141
Figura 90 - 5. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.	142
Figura 91 - 6. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.	143
Figura 92 - 7. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	144
Figura 93 - 8. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	145
Figura 94 - 9. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.	146
Figura 95 - 10. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.	147
Figura 96 - 11. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.	148
Figura 97 - 12. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	149
Figura 98 - 13. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	150
Figura 99 - 14. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.	151
Figura 100 - 15. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	152
Figura 101 - 16. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	153
Figura 102 - 17. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	154
Figura 103 - 18. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	155
Figura 104 - 20. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.	156
Figura 105 - 21. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.	157
Figura 106 - 22. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	158
Figura 107 - 23. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.	159
Figura 108 - 24. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	160
Figura 109 - 25. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	161
Figura 110 - 26. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.	162
Figura 111 - 27. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.	163
Figura 112 - 28. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	164
Figura 113 - 29. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	165
Figura 114 - 30. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	166
Figura 115 - A Bruxa. Fonte: a autora.....	167
Figura 116 - Conjunto de Cabeças das Im-pressões, impressas em filamento PLA. Fonte: a autora.....	171
Figura 117 - Esfera impressa em filamento PLA. Fonte: a autora.....	171
Figura 118 - Painel com os 4 modelos de "Im-pressões" e algumas das respectivas marca-carimbo que cada um produz. Fonte: a autora.....	172
Figura 119 - Ilustração explicativa de algumas formas de se obter as texturas principais de cada "Im-pressões". Fonte: a autora.....	172

Figura 120 - Pannel com exemplos de marcas-carimbo alcançadas com as Im-pressões, fotografias retiradas do ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.....	173
Figura 121 - Pannel com demonstração do uso dos furos na esfera Im-pressões para colocação no cordão e também para enfeitá-la. Fonte: a autora.....	174
Figura 122 - Os 2 carimbos do tipo "textura de mariposa" em duas cores diferentes, feitos de silicone a partir da técnica de "pele artificial". Fonte: a autora.....	175
Figura 123 - Conjunto de peles-plásticas Asas de Mariposa e Asas de Inseto em diversas cores, feitos de silicone por meio da técnica de "pele artificial". Fonte: a autora.....	175
Figura 124 - Pannel com todas as marcas-carimbo produzidas por cada uma das peles-plásticas respectivamente. Fonte: a autora.....	176
Figura 125 - Exemplo de combinação de uma pele-plástica com duas im-pressões, na imagem temos as cabeças nos dois tamanhos impressos, 40mm e 60mm. Fonte: a autora.....	177
Figura 126 - Pannel com outro exemplo de combinação de uma pele-plástica "Asa de Mariposa" com uma cabeça e a esfera de 50mm das im-pressões. Fonte: a autora.....	177
Figura 127 - Pannel com uma pele-plástica "Asa de Inseto" sendo utilizada para marcar a pele. Fonte: a autora.....	178
Figura 128 - O ato de tatuar-se com uma das im-pressões, fotografia do ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.	179
Figura 129 - Pannel com exemplo de montagem e uso das peças da coleção de objetos Panapaná. Fonte: a autora.	180
Figura 130 - Moodboard "Bolsas de Mandinga". Fonte: a autora.....	182
Figura 131 - Pannel com fotografias dos testes de embalagem possível para Panapaná. Fonte: a autora.	183

Nota de autoria

As ilustrações presentes neste relatório e no material gráfico gerado a partir dele são de minha autoria, Beatriz Neves Bazoni, a autora de Panapaná (exceto as que estiverem identificadas com outra autoria na legenda que acompanha a imagem e na Lista de Figuras). As produzi durante os meses de desenvolvimento do projeto, utilizando tanto suporte digital, com o software *Procreate*, quanto técnicas tradicionais de grafite e lápis de cor.

SUMÁRIO

1. OVO	17
1.1 CAMINHOS	18
2. LAGARTA.....	27
2.1 COMO PESQUISAR CORPOS QUE NÃO EXISTEM?.....	29
2.2 CAÇA ÀS BRUXAS	30
2.3 METAMORFOSES.....	40
2.4 POR FIM, CORPOS FANTÁSTICOS	54
3. CRISÁLIDA.....	59
3.1 EXPERIMENTAÇÕES	62
3.1.1 Primeiro Momento - Ilustrações e carimbos no papel	62
3.1.2 Segundo Momento - Manifestações na pele	68
3.1.3 Terceiro Momento - Performance Casulos.....	77
3.2 CAMINHOS DE MATERIALIDADE	94
3.3 PELES-PLÁSTICAS.....	95
3.4 MUTAÇÕES.....	106
3.5 ENSAIO “CAMINHOS DE MATERIALIDADE”	109
3.5.1 CONCLUSÕES DE “CAMINHOS DE MATERIALIDADE”	122
4. IMAGO	123
4.1 UM PASSO ANTES DE ALÇAR VOO.....	126
4.2 A BRUXA	136
5. REPRODUÇÃO.....	168
5.1 MODOS DE REPRODUÇÃO.....	170
5.1.1 Im-pressões	171
5.1.2 Peles-plásticas	175
5.1.3 Itens de série.....	176
5.2 TATUAR-SE	178
5.3 CRIANDO NOVAS LARVAS.....	181
BIBLIOGRAFIA.....	185
APÊNDICES.....	187

Prólogo

Aqui nessas páginas, me vejo mariposa, mas entendo que em outros lugares pareço com outras coisas, uma bruxa ou uma mulher, comumente algum ente misterioso e eternamente etéreo (por vezes até perigoso). Minha aparência de mariposa veio de uma conexão de entendimentos, de um emaranhado de pensamentos, como um casulo construído de fios de seda, galhos, folhas que encontrei pelo caminho e histórias que ouvi e que criei, e que me guardam e me desenham até minha próxima transformação.

Acho importante me apresentar em corpo mariposa para te ajudar a me ver, te contar como fui encontrada para que possamos construir uma relação, para eu te dizer que não sou apenas um objeto de estudo dessas páginas - fui atraída para essa fonte de luz. Me torno um ente vivo e crítico desse estudo, do qual após minha aparição passei a fazer parte. Sou uma das protagonistas dos processos construtivos desta narrativa. Eu, como toda narrativa, seja ela ficcional ou científica, sou também um conjunto de histórias construídas, elaboradas por vezes através de planos com metas e objetivos, outras vezes fruto de acasos não planejados. De um modo ou de outro, sempre dotada de crenças e imbuída de poderes.

Cheguei aqui de narrativas inventadas por pessoas e para pessoas, mas proponho que assim como podemos ser inventadas e moldadas por outros, podemos obter ao longo de nossa caminhada a potência para operar-nos por nós mesmas. Tomar para nós as escritas e desenhos que construirão as histórias que dizem de nós.

a bruxa

1. OVO





1. 1 Caminhos

Um dos primeiros acessórios que me lembro de ter tido contato foram eles, os brincos. Estavam em furos nas minhas orelhas que eu não fazia ideia se havia nascido com eles ou se foram colocados ali, mas tinha certeza de que se foram colocados havia sido há mais tempo do que eu seria capaz de me lembrar. Na van que fazia o transporte escolar, havia uma menina mais nova que eu, que queria usar brincos, mas seus pais não deixavam, então ela colocava uns pequenos adesivos de moranguinhos ou borboletas. Ao mesmo tempo eu tinha amigas com vários furos e amigos que os pais delimitavam as orelhas como territórios proibidos.

A diferença no tratamento entre os gêneros, idade e expectativa de comportamento, e o fato de essa ser a primeira modificação corporal que tive contato e consciência sempre me fascinou. Mutilação imposta e involuntária para algumas, ou proibida de ser feita para outros. É um tipo de mutilação do corpo socialmente aceita que possui um limite muito claro de até onde é tolerada. Simboliza uma diferenciação em bebês que nem sabem muito bem o que são ainda, mas que para os humanos adultos em volta é importante (de extrema importância as vezes).

Embora atualmente, encontramos cada vez mais pessoas utilizando de forma livre essas perfurações e seus acessórios - variando, claro, dentro de perspectivas de grupos diferentes - ainda assim, em alguns lares e ambientes de convivência, esse é um tópico delicado e por vezes causador de conflitos. Em famílias e grupos tidos como mais tradicionais, esse simples objeto pode simbolizar uma infinidade de signos com os quais



não se querem ver associados - ou que não querem ver associados com um indivíduo que faça parte daquele coletivo.

Ao passar dos anos, minha relação com brincos foi mudando, e eu vi neles a possibilidade de expressar mais o meu gosto, algo que eu não conseguia fazer com minhas roupas ainda. Fiz diversos furos nas orelhas, aprendi sobre piercings¹, comprei um milhão de brincos diferentes, e claro, nessa época se tornou ainda mais claro essa diferença do aceitável para o “não” aceitável. Quando retomamos essa questão de até que ponto uma perfuração nas orelhas é aceita ou não dependendo de quem as faz e em que circunstância, é possível perceber que existe uma linha, uma fronteira que delimita essa divisão. Nem sempre ela é visível e normalmente é bastante mutável, visto que todas essas questões são atravessadas pelo contexto socioeconômico que cada indivíduo está inserido.

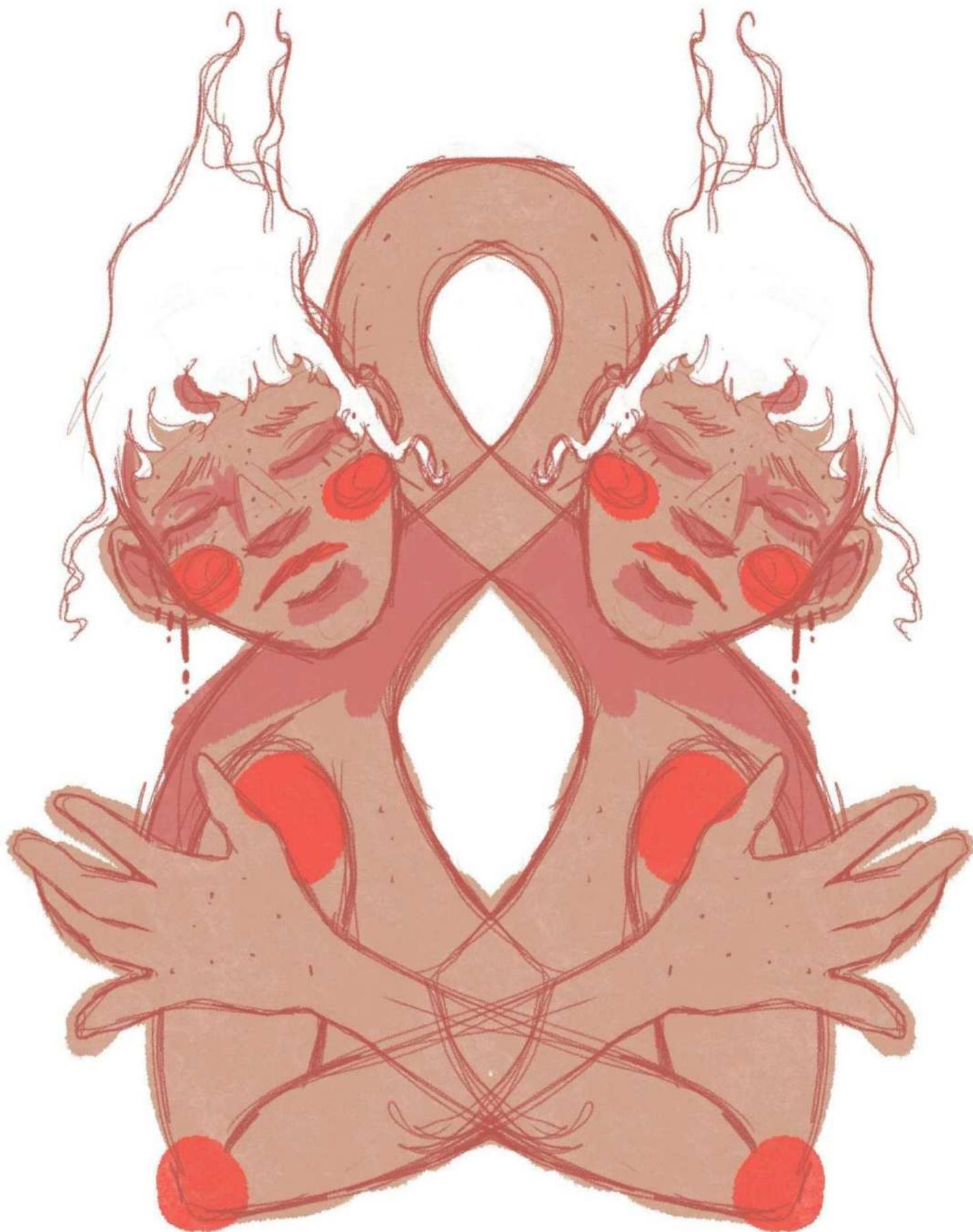
E nesse meio, os brincos se tornaram um acessório que simbolizava isso tudo. Um item pequeno, quase nulo as vezes, mas que carrega em si tanto significado nesse recorte de gênero que começamos a delimitar aqui. Os brincos possuem essa capacidade de transitar nessa linha, dependendo simplesmente de quem os usa e como os usa - apenas pela relação pessoa-objeto.

Por conta de esse ser um dos primeiros objetos que me fizeram pensar sobre estética e percepção corporal, mesmo

¹ Esse termo em inglês não possui uma tradução literal, relaciona-se com ‘perfurar’ ou ‘perfurante’. É muito utilizado aqui no Brasil para designar perfurações corporais diversas que fazemos com o uso de agulhas ou cateter próprios para a prática. O profissional que realiza esses procedimentos é conhecido como ‘body-piercer’.



sendo tão pequeno e diverso, o brinco se tornou para mim um pequeno vício. E foi a partir dele que decidi investigar como objetos de adornar o corpo são capazes de causar mutações no mesmo, mudando a forma como nos percebemos e como os outros nos percebem. Além disso, ditando quais lugares poderemos ou não acessar.





Fomos divididos pela norma. Cortados em dois e forçado em seguida a escolher uma de nossas partes. O que chamamos de subjetividade não é mais do que a cicatriz deixada pelo corte na multiplicidade do que poderíamos ter sido. (PRECIADO, 2019, p. 23)

Quando penso nessas questões que os brincos movimentaram dentro de mim, entendo como, de certa forma, um encontro com o que Preciado referencia acima como a “cicatriz da subjetividade”. Uma cicatriz que existia por conta de algo que me foi retirado e algo que me foi imposto, antes mesmo que tais entendimentos pudessem existir. Perfurações, mutilações e acessórios estritamente conectados com o fato de que nasci num corpo com útero e vagina. Itens esses que construíram e os quais usei para construir o que entendo como minha subjetividade, minha identidade.

Sendo assim, retorno aos brincos. Não eram somente eles que em certo momento representaram fisicamente esse meu incômodo: a saia que me obrigavam a vestir, os vestidos, as pulseiras, as sandálias apertadas. Lembretes diários de como eu deveria ser, agir, as expectativas que existiam sobre mim. Se torna importante entender como os objetos são agentes importantes na construção social da identidade de gênero, como auxiliam na construção dos corpos que desejamos ou não ter.

No meu trabalho “O avesso da individualidade” vivi minha primeira experiência auto-etnográfica² que fluiu em uma escrita auto-ficcional. Foi também a primeira vez que debati sobre algo que se tornou uma parte deste projeto: como o

² A etnografia é um instrumento desenvolvido no campo da antropologia para o aprendizado de outras cosmologias e epistemologias. Baseia-se no contato intersubjetivo entre o pesquisador e o que ele anseia em estudar, tornando-se um processo imersivo, no qual a interpretação do interlocutor é parte importante do conteúdo pesquisado e do resultado gerado.



corpo e a identidade se relacionam. Com isso também discuti acerca de como a nossa individualidade está sujeita a mutações com o meio em que vivemos – e esse meio era tanto físico, quanto mental, sociológico, biológico, relacional.



Figura 1 - fragmento das imagens produzidas para o Averso da Individualidade. Fonte: a autora.

Desenvolver o “Averso da Individualidade” me mostrou outras formas de fazer design por meio dessa experiência com a etnografia. Um trabalho que mesclava a minha experiência, o meu corpo em jogo – deixar de ser uma espectadora e passar a ser uma agente desse meio – com a pesquisa. Pude desenvolver minha pesquisa para além da linha estritamente conectada ao contexto do design de produto e seus pensadores, fazendo pontes por meio de arte, ilustrações, textos de literatura ficcional, música, cultura pop, filmes etc.

Somos ensinados em boa parte da graduação de design que devemos buscar um problema e solucioná-lo. Quase caçadores de monstros. Procurar, identificar e destruir. Mas acredito que temos certos problemas que não podem se resolver apenas com objetos – e quase sempre, esses são os maiores problemas que temos.



Esse incomodo que encontrei dentro de mim, iniciado pelos brincos, mas que não se manteve exclusivo a eles, posteriormente entendi como algo que não era um erro meu ou um defeito em minha personalidade. Mas sim, uma imposição vinda de uma infinidade de amarras, obrigações, deveres e regras presentes na caixa do papel de gênero mulher, atribuído as pessoas nascidas com útero como eu. Entendo também que esse meu projeto e sua manifestação física não serão capazes de solucionar essa imposição ou esses problemas causados por ela – visto que são problemas que envolvem questões econômicas, sociais, culturais..., que se manifestam também através de objetos (industriais ou não) e de corpos.

Durante muitos anos senti esse incômodo sem entender de onde ele vinha, ou que ele simbolizava, por diversas vezes o suprimi como algo irrelevante. E quando me pegava a pensar nele, sempre vinham os mesmos questionamentos: por que eu *preciso* usar essa roupa? Por que eu *necessito* me comportar assim? Por que o meu corpo *incomoda* do jeito que é? E o que mais me irritava em tudo isso era que as respostas no fim não diziam muito sobre mim, na realidade exprimiam as expectativas dos outros sobre mim e que por algum motivo, insistiam que eu deveria cumprir – porque o *não cumprir* era doloroso, fazia com que alguns entendessem que ganhavam alguma forma de aval para me machucar.

Sendo assim, este projeto se une a outras histórias e narrativas que propõem abrir brechas no entendimento binário de gênero que temos sobre nossos corpos, explorando outras possibilidades de (re)inventarmos nossos corpos. Espero que Panapaná seja uma possibilidade de abertura de um diferente entendimento de nossos corpos para aqueles que um dia



sentiram esse incômodo, ou que um dia talvez o venham a sentir, ou ainda para quem apenas esteja disposto a fazer parte dele.

...

Em “Não vão nos matar agora”, Jota Mombaça apresenta o conceito de quebra:

(..) O que significa (..) insinuar um arranjo, um encontro, uma espécie de nós cujo efeito não seja o aniquilamento do caráter inassimilável de cada corpo e de suas feridas? E como isso remonta à cena da quebra, à hipótese de que não é na plenitude ontológica, mas na multidão de estilhaços que se produz a possibilidade de um outro modo de existência em conjunto? (MOMBAÇA, 2021, p.13)

Entendo a partir de Mombaça, que a quebra é essa possibilidade de uma nova forma de existir, algo irremediavelmente coletivo e compartilhado³. Um processo de permanente construção e destruição – o qual associo também a fuga da gaiola que Preciado aborda em “Eu Sou o Monstro que Vos Fala”:

Eu falo com vocês hoje desta gaiola escolhida e redesenhada de “homem trans”, de “corpo de gênero não binário”. Alguns diriam que ainda é uma gaiola política: em

³ “E como isso remonta à cena da quebra, à hipótese de que não é na plenitude ontológica, mas na multidão de estilhaços que se produz a possibilidade de um outro modo de existência em conjunto? Para falar sobre a quebra, é preciso imediatamente escapar de estruturas lógicas que opõem indivíduo e coletividade, independente de que tendência essas estruturas demonstrem. Não é sobre quebrar a lógica neoliberal do individualismo rumo a um mergulho no comum que eu vim falar aqui. Tampouco é sobre afirmar essa lógica. Trata-se, mais bem, do reconhecimento de uma posição sempre já aquém do individual – porque desmontada por efeito de violências sistêmicas desindividualizantes – e de uma coletividade sempre já aquém do comum – porque inassimilável do ponto de vista das lógicas coletivas generalizantes. Nem eu nem nós como entidades internamente coerentes. Falo aqui de uma presença que escapa ao gesto mesmo de apreensão a que este texto se gere; falo de uma força que não é nem o sujeito e nem o mundo, mas atravessa tudo.” (MOMBAÇA, 2021, p.13-14)



todo caso, esta gaiola é melhor que a dos “homens e mulheres” porque tem o mérito de reconhecer a sua condição de gaiola. (PRECIADO, 2020, p. 8)

Entendendo a força mutante da relação corpo-objeto e as infinitas possibilidades que ela nos abre, para além disso, buscando utilizar desse poder de forma ativa e agente, intento em criar, nesse projeto, objetos que possibilitem uma pequena fuga das nossas gaiolas para a visualização de outras, uma pequena ruptura do nosso entendimento de corpo para que possamos visualizar novos modos de existir. Por fim, esse projeto se propõe a encontrar formas de relacionar objeto com corpo, explorando o caminho da “performance” (como nos estudos de gênero), por meio do pensamento de design construído em conjunto - conjunto de autores, de formas de representação e produção de conhecimento múltiplo, desenvolvendo vestíveis que dialoguem com essa “produção” de si.



E para tal, explorar a ideia de que os corpos também são processos, invenções. E com isso, criar corpos fantásticos – fictícios, reais, tecnológicos, analógicos, transitórios, que se metamorfoseiam, instáveis e múltiplos, nascidos de sua relação com o vestível.

2. LAGARTA





Para que eu fosse atraída à essa luz, alguns encontros tiveram de acontecer, alguns emaranhados foram construídos. Assim como as mariposas constroem seus casulos de diversos materiais, aproveitando o ambiente a sua volta, a teia de aranha que me capturou possui diversos nós e materiais intrincados dentro de si.

Esses fios e teias nos levaram a outros fios e teias, que nos ligaram a outros diferentes ainda, num longo emaranhado de possibilidades e encontros.

Como pequenas larvas, nos alimentamos do que havia em nosso entorno. Consumimos e fomos consumidas, crescemos até não cabermos mais em nós mesmas, e sendo necessário e imprescindível se metamorfosear em outra, em outro alguém.

Qual será nossa próxima forma? Nesse desfile anatômico, quem virá em seguida?

a bruxa



2.1 Como pesquisar corpos que não existem?

(..)Assim como os fatos, ficções se referem a ações, mas ficção é mais sobre o ato de modelar, formar, inventar, fingir e desviar. Extraída de um particípio presente, a ficção está em processo e ainda em jogo, inacabada, ainda propensa a entrar em conflito com os fatos, mas também sujeita a nos mostrar algo que ainda não sabemos ser verdade, mas que saberemos. (HARAWAY, 2019, p 21.)

Para pesquisar corpos que não existem, proponho que os imaginemos. Corpos que não existem no mundo real, corpos ficcionados que vamos construir simultaneamente ao momento em que eles nos constroem em retorno. Esses corpos podem ter asas, antenas, muitos pelos, uma pele áspera, espinhas nas costas, podem ter útero, dois olhos, um abdômen bem volumoso. E podem não ter nada disso também, são apenas sombras do que um dia serão, algo que ainda virá a existir.



Assim como Haraway introduziu acima, no trecho de “Manifesto das Espécies Companheiras”, ficções são processos em construção, inacabadas, mas não abandonadas. Construimos nosso mundo e nossa realidade enquanto criamos ficções. Sendo assim, me apropriado desse modo de inventar mundos como forma de fazer design, como modo de pesquisa, de construção de história e de fabulação de mundos. Utilizo neste projeto a combinação de textos acadêmicos com literários, unindo fantasia e pesquisa acadêmica em uma produção múltipla de conhecimento.



2.2 Caça às bruxas

Como definir o conceito de corpo? E mais, como pretendo trabalhar “corpo” nesse projeto? Bem no começo desta pesquisa, busquei questionar: qual a relação da identidade/individualidade com esse corpo? Qual a relação da sociedade com esse corpo?

Algumas pessoas usam seu corpo como se fosse uma bolsa de plástico descartável (..) Algumas pessoas vestem-se para estar nuas e outras despem-se para permanecer vestidas. (..) Algumas pessoas estão trancadas dentro de seu corpo como se fosse Alcatraz. Outras só entendem a liberdade como algo que o corpo pode realizar. (..) Alguns corpos são socialmente utilizados como fonte de prazer, valor ou conhecimento. Outros absorvem prazer, valor e conhecimento. (..) Algumas pessoas se relacionam com seu corpo como se fosse um escravo. Outras, como se ele fosse o senhor. (..) Algumas pessoas arrastam seu corpo vivo como se fosse um cadáver. (..) Algumas pessoas amam seus corpos acima de todas as coisas. Outras envergonham-se deles. (..) Como é possível, então, seguir falando de um único corpo humano? (PRECIADO, 2019, p. 309-312)

O corpo pode ser entendido como uma das possíveis expressões físicas e materiais de nossa identidade – o que podemos definir como o conjunto de regras e a mistura delas com outras regras e pessoas, em suma, o que nos torna indivíduos humanos. Reflete por si só nossa situação socioeconômica, a cultura que estamos inseridos, o recorte histórico no qual vivemos o presente.

Em alguns estudos da Educação Física, existem vertentes de pensamento que discutem o corpo humano e sua psique. Como nossa mente e nosso corpo se relacionam. Alguns dizem ser um único ente que funciona simultaneamente, outras, que são partes de um grande ecossistema, podendo ser separadas por exemplo em alma, corpo, mente, razão e espírito.

Embora, nas classes sociais mais altas, a moda ordene que se fala e se cuide do corpo com até certa obsessão, a verdade é que ele ainda é profundamente reprimido. (..)



esta repressão é (...) fruto da influência dos intelectuais, que sempre insistiram em atrofiar o que consideravam – e consideram até hoje – ‘**um simples objeto que nossa mente e/ou o nosso espírito tem a obrigação de carregar**’ (...). (MEDINA, 1983, p. 43-44)

Mas, um ponto de partida era bem óbvio para essa busca por

esse corpo: o meu próprio (e me demorei a perceber isso). Não faria sentido enquanto uma pesquisa com vieses auto etnográficos, correr do corpo que me permite fazer esse projeto, portanto, estabeleço como um dos parâmetros de estudo, entender quais forças e ficções foram responsáveis e influenciaram no processo de construção do meu corpo.

Partir de um corpo tido como feminino, um corpo dotado de útero e demais características biológicas que me fazem, socialmente, ser associada a esse papel de gênero **mulher**, é partir de um lugar específico, de um universo definido. É entender que esse corpo desde que chegou a este mundo teve portas abertas e outras fechadas. Então é da realidade dele que começamos.

Dentro desse recorte de mundo muito específico do meu corpo, o entendimento político de o habitar estava (e continua) sempre atravessado pela minha vivência enquanto corpo tido como feminino, ocasionando então em uma aproximação dos estudos feministas. E nessa aproximação, encontro o livro “Calibã e a bruxa: mulheres, corpo e acumulação primitiva” da escritora feminista Silvia





Federici. Nesse livro, Federici demonstra a relação entre o evento histórico que foi a caça às bruxas na Europa com o processo de transição de uma sociedade feudalista para capitalista. A autora expõe o grande projeto político e socioeconômico que foi capaz de modificar leis e acima de tudo, paradigmas. O processo de acumulação primitiva (essencial à instauração do capitalismo) foi responsável por modificar e buscar moldar ativamente a sociedade a fim de que o sistema pudesse funcionar. E como é esperado, essa moldagem da sociedade não foi tranquila, muito menos bem-vinda, envolveu muita perseguição à indivíduos, a dominação e genocídio de corpos - Federici aborda especialmente os corpos femininos, mas outras denominações corpóreas foram essenciais para essa acumulação primitiva, como a dos africanos escravizados.

Para iniciar a construção desse pensamento, Federici demonstra como certas ciências foram responsáveis pela mecanização do corpo - o processo de “disciplinamento do corpo” - como parte da criação de um corpo proletário, do conceito de força de trabalho: “as primeiras conceitualizações sobre a transformação do corpo em máquina de trabalho, o que constitui uma das principais tarefas da acumulação primitiva” (FEDERICI, 2017).

A concepção de que o corpo era algo mecânico, vazio de qualquer teleologia intrínseca - as “virtudes ocultas” atribuídas ao corpo tanto pela magia natural quanto pelas superstições da época -, pretendia fazer inteligível a possibilidade de subordiná-lo a um processo de trabalho que dependia cada vez mais de formas de comportamento uniformes e previsíveis.

“(.) Desta maneira, o corpo cartesiano não apenas se empobrece e perde toda virtude mágica; na grande divisória ontológica que institui Descartes entre a essência da humanidade e suas condições ocidentais, **o corpo está divorciado da pessoa, está literalmente desumanizado.** (FEDERICI, 2017, p. 253-254)



Essa constante investida de tornar o corpo uma máquina desprovida de magia – e desse modo suscetível ao sistema de trabalho, transformando “poderes corporais em força de trabalho” (FEDERICI, 2017) – buscava trazer um novo modelo de comportamento social, baseado na dominação do corpo pela mente, na disciplinarização dos instintos.

Podemos observar, em outras palavras, que a **primeira máquina desenvolvida pelo capitalismo foi o corpo humano** e não a máquina a vapor, nem tampouco o relógio. (FEDERICI, 2017, p. 268)

O que entendo como o conceito mais importante para o contexto da pesquisa desse projeto, é que Federici evidencia o fato de que um acontecimento histórico (a caça às bruxas) foi na realidade um projeto político planejado visando um objetivo maior (a produção de corpos ao capitalismo) e que utilizou a criação de narrativas novas como um processo para se alcançar esse objetivo - nesse caso, um novo modelo e paradigma de corpo foi inventado. Ou seja, é possível intencionalmente desenvolver um processo para criação de um modelo de corpo.

Um novo corpo foi inventado, descrito, esquematizado, ficcionado na mente dos filósofos, cientistas e demais membros da sociedade responsáveis pela estruturação desses pensamentos e posteriormente inserido enquanto um novo modo de comportamento social. Podemos

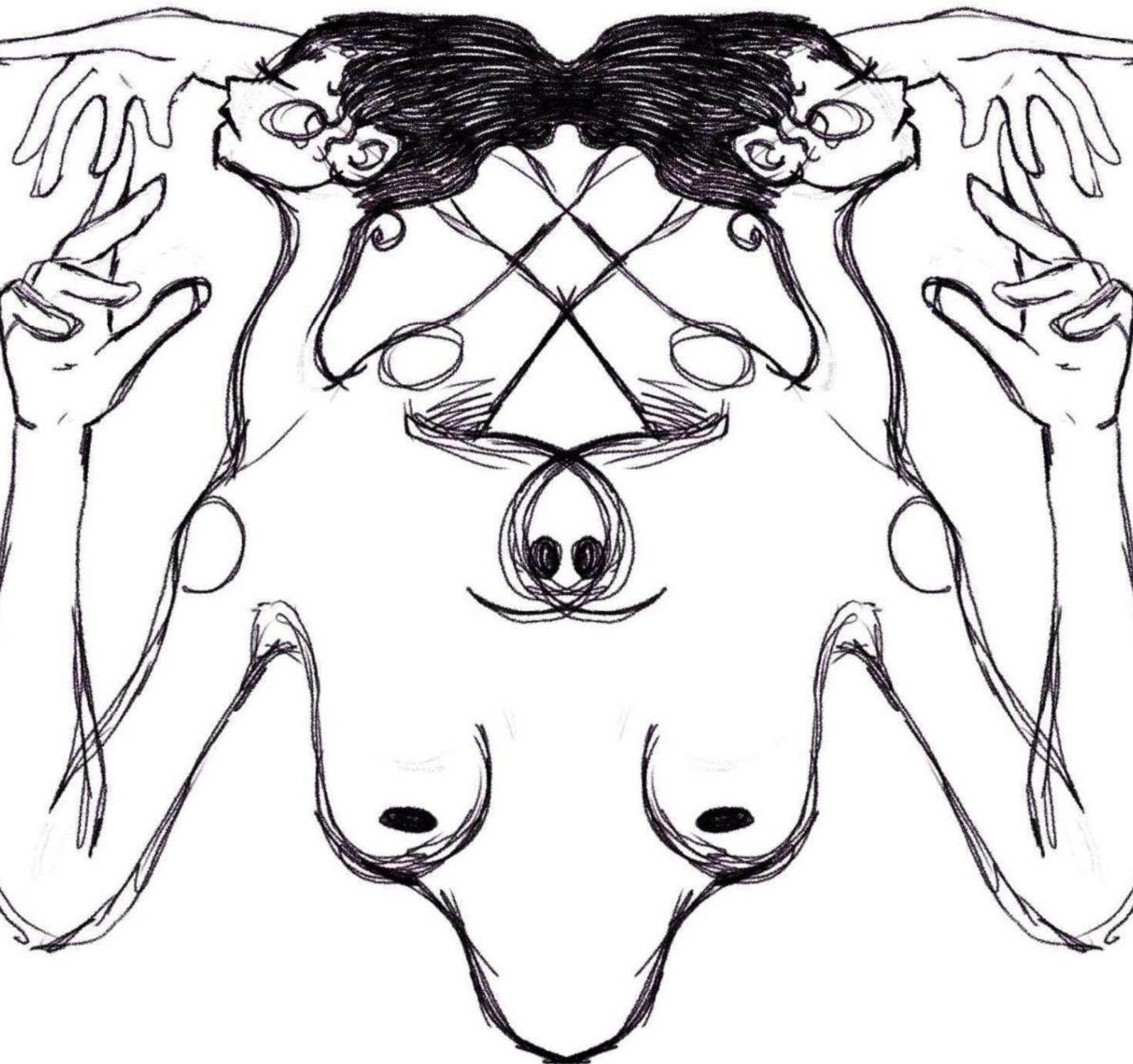


| **Panapaná:** bruxas, metamorfoses e adornos na invenção de corpos.



entender que anteriormente não havia essa divisão tão clara entre corpo e mente (ou corpo e alma) e que durante a caça às bruxas, ela foi desenhada num sentido de inferiorizar a condição de corpo, subjugá-lo ao espírito, encará-lo como uma entidade a ser dominada e domesticada.

O produto desta alienação do corpo foi, em outras palavras, o desenvolvimento da identidade individual,





concebida precisamente como “alteridade” em relação ao corpo e em perpétuo antagonismo com ele.

A aparição do alter ego e a determinação de um **conflito histórico entre mente e corpo representam o nascimento do indivíduo na sociedade capitalista**. Fazer do próprio corpo uma realidade alheia que se deve avaliar, desenvolver e manter na linha, com o fim de obter dele os resultados desejados, se convertia em uma característica típica do indivíduo moldado pela disciplina do trabalho capitalista. (FEDERICI, 2017, p. 277)

E um dos processos responsáveis por retirar a magia desses corpos, os transformando em corpos de carne, osso e sangue foi a caça às bruxas. Um dos entes sociais mais afetados por essa dominação predatória da natureza que caracterizou também a dominação social de alguns tipos de corpos, foram as mulheres – que representavam esse natural incontrollável, rebelde, inacessível ao capitalismo e suas demandas.



Na verdade, não há provas de que a nova ciência teve um efeito libertador. A visão mecanicista da natureza, que surgiu com o início da ciência moderna, ‘desencantou o mundo’. (FEDERICI, 2017, p. 364)

A caça às bruxas buscava retirar a mulher do local de protagonismo na política e na sociedade, retirando delas seus



saberes místicos e pagãos, colocando tudo sob responsabilidade da ciência. **Retirando do corpo, sua magia, transformando tudo em anatomia, política, economia e leis.**

Um dos requisitos necessários ao capitalismo é a grande oferta de mão de obra trabalhadora, e isso só poderia ser conquistado de duas formas: primeiro domesticando o corpo, tornando-o dócil ao trabalho, transformando-o em máquina; segundo, tendo controle sobre quem cria esses corpos, dominando então a gestação, tarefa que até hoje é executada majoritariamente pelo corpo feminino.

A mulher-enquanto-bruxa (..) foi perseguida como a encarnação do 'lado selvagem' da natureza, de tudo aquilo que na natureza parecia desordenado, incontrolável e, portanto, antagônico ao projeto assumido pela nova ciência. (FEDERICI, 2017, p. 366)

Um dos livros mais famosos da época da caça às bruxas é o *Malleus Maleficarum* ou O Martelo das Feiticeiras, escrito e publicado no final do século XV por Heinrich Kramer e Jacob Sprenger, dois inquisidores. Os objetivos do *Malleus Maleficarum* eram: explicar o que era a bruxaria e validar sua existência em oposição à Igreja; demonstrar como identificá-la nas mulheres, explicando também como capturá-las, julgá-las e puni-las; e por fim fornecer remédios e curas para os afetados pelos malefícios das bruxas. O curioso de ler este livro é entender como dois sacerdotes foram capazes, por meio da interpretação que fizeram da religião, instaurar uma histeria ainda maior em relação as bruxas, estimulando o uso da tortura como forma básica e prática para a investigação da existência das mesmas. Outro ponto também curioso, é como no livro a dualidade entre Deus e o Demônio (o que podemos também interpretar como o bem e mal), com o segundo agindo sempre por e pela permissão do primeiro, é presente não só nas bruxas como nas mulheres em si:



Mas poderia objetar-se que é possível que convenha à astúcia do Demônio, com a permissão de Deus, permitir que uma bruxa chore; já que o luto, as tramas e os engodos chorosos são notoriamente próprios das mulheres. (KRAMER, SPRENGER, 2015, p.435)

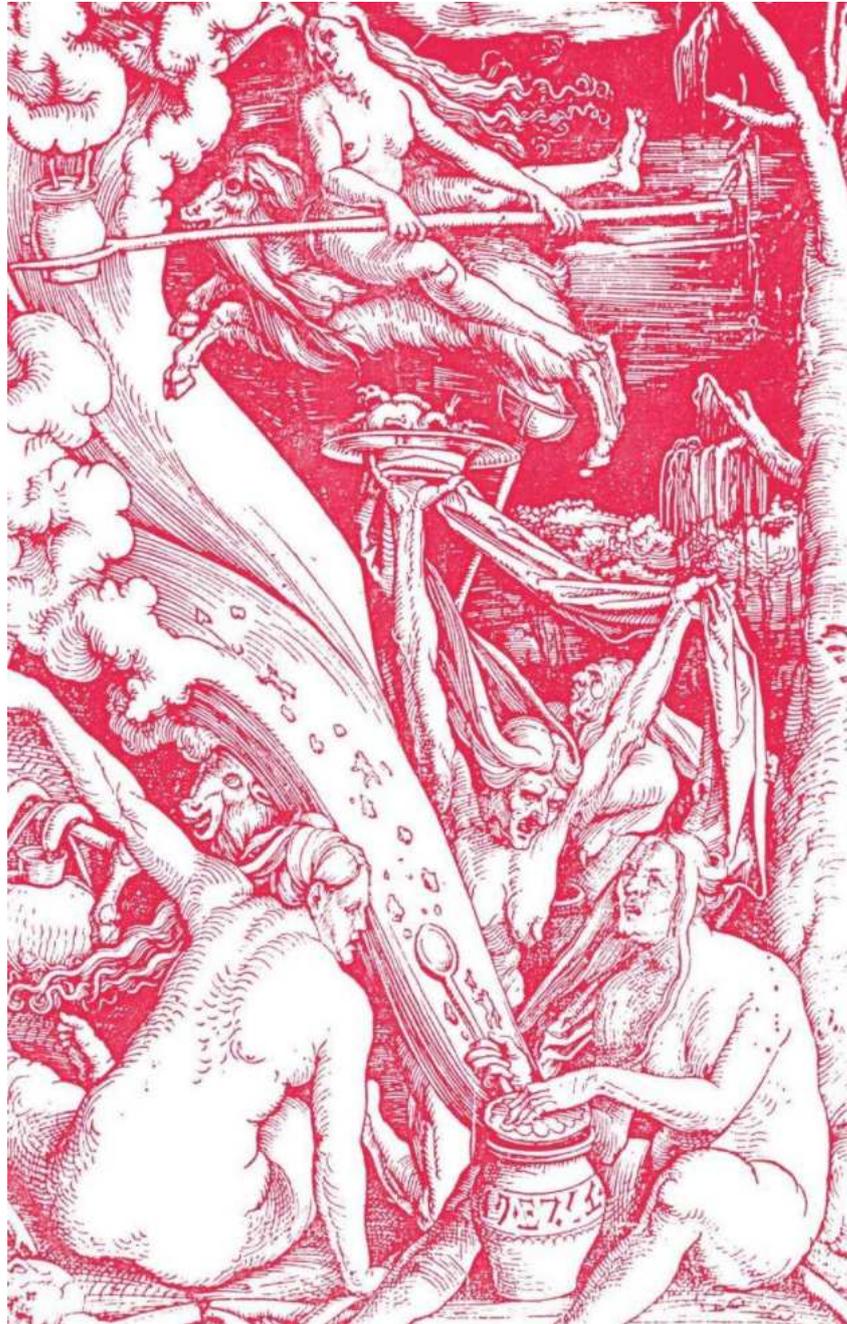


Figura 2 - O Sabá das Bruxas, gravura do artista alemão Hans Baldung, a partir de 1510. Fonte: FEDERICI, Silvia. Calibã e a Bruxa, 2017, p. 300.

Logo, podemos entender a bruxa como uma narrativa inventada para justificar a perseguição a um modo de vida



que não permitia a existência/surgimento/instauração do capitalismo enquanto sistema econômico e social absoluto. Essa perseguição se focou nas mulheres, mas afetou não somente a elas, impactou toda a sociedade e o modo de se viver em comunidade.

Mais importante, o principal fator de incentivo à caça às bruxas foi o fato de que as elites europeias precisavam erradicar todo um modo de existência que no final da Baixa Idade Média ameaçava seu poder político e econômico. (FEDERICI, 2017, p. 368)

Com isso, temos que o corpo pode ser entendido e visto sob diversas óticas, além disso, com uma potência para modificações - ser modificado e ser um agente modificador. E que mesmo esse corpo introduzido durante as caças as bruxas não se compreende mais enquanto uma única figura humana. Teve diversas narrativas transformadas e transformadoras, ficções que modificaram sua realidade.

(..) quando a diferença sexual (..) e as formas de amor heterossexual e homossexual (..) são reconhecidos pelo que são: grandes artefatos ficcionais que construímos coletivamente (..), hoje nada mais são do que armaduras pesadas produzindo nada mais do que morte e opressão. Artefatos inventados e politicamente legitimados, (..) que tomaram a forma de nossos próprios corpos a ponto de nos identificarmos com eles. (PRECIADO, 2020, p. 27)

O gênero e seus papéis como conhecemos hoje, tem em uma de suas raízes a caça às bruxas. Preciado expressa sobre como esse conceito do gênero, essa ficção, é capaz de moldar corpos desde sua chegada ao mundo, ditando suas cores, o que deve ou não gostar, o que deve ou não fazer – descritos por ele como o “regime de diferença sexual”:

Vivemos imersos na rede política da diferença sexual, e não me refiro exclusivamente a questões administrativas, mas a toda uma série de poderes microscópicos que operam em nossos corpos e moldam nosso comportamento. (PRECIADO, 2020, p. 14)



Aqueles primeiros incômodos, sentidos pelo meu eu de 10 anos de idade, foram as primeiras vezes que me encontrei conscientemente com as barreiras e contradições desse regime de diferença sexual. Do jeito que vim ao mundo, não me encaixava nos padrões entendidos como ideais aos corpos nascidos com útero como o meu. Não aceitava que deveria me modificar em função de algo que eu não via, não entendia e acima de tudo não gostava. Entender nossos corpos enquanto ficções, permite que nós ganhemos poderes de mutação, de escrita de narrativa autoral, e acima de tudo, assumirmos as ficções para nós. Nos permite descolonizar nosso corpo.





2.3 Metamorfoses

Uma das formas possíveis de se criar narrativas e ficções é por meio da literatura, das histórias. Sempre fui fascinada por como os personagens de um livro podem assumir diferentes formas dependendo da interpretação de quem o lê, e tudo isso será modificado pela realidade desse leitor, criando quase um mundo específico dessa relação específica leitor/livro. Além disso, a própria construção narrativa pode nos auxiliar ou orientar a dar forma a esse mundo contido nas páginas – escritor e leitor construindo juntos.

Não existia um museu desse tipo, não naquela época. Mas eu sabia como visitar criaturas que nunca seriam avistadas em zoológicos, museus ou na floresta. Elas me aguardavam nos livros e nas histórias, escondidas dentro de vinte e seis caracteres e um punhado de sinais de pontuação. Essas letras e palavras, quando colocadas na ordem certa, eram capazes de invocar toda espécie de bestas e pessoas exóticas das sombras, e de revelar as motivações e pensamentos de insetos e gatos. Eram feitiços cujas palavras construía mundos que me aguardavam dentro das páginas dos livros. (BEAGLE et al, 2016, p. 8)

Além disso, as ficções são capazes de nos fazer viver experiências, acompanhar mudanças que não necessariamente são nossas, mas que podem se tornar. Existem as mais diversas formas de se mudar um corpo, ou os corpos. Em "A Metamorfose" de Kafka, acompanhamos a metamorfose de Gregor Samsa, e todas as mudanças causadas por ela – tanto em sua relação consigo mesmo, quanto na sua convivência com a família.

Quando Gregor Samsa, certa manhã, acordou de sonhos intraquilos, encontrou-se em sua cama metamorfoseado em um inseto monstruoso. (KAFKA, 2019, p. 22-28)

Ao ler esse livro, de certo modo, vivemos junto de Gregor sua metamorfose, acompanhando as mudanças de sua pele, os estágios que seu corpo experimenta. E, em cada dessas



mudanças, como Gregor passa a entender a si mesmo, e como sua família o vê cada vez menos humano e humanamente.



Figura 3 - A Metamorfose, de Lourenço Mutarelli. Disponível em: <https://www.antofagica.com.br/galeria-metamorfose/>.

Outra metamorfose que se aproximou desse projeto, é a do livro “Metamorfoses” do autor Emanuele Coccia, no qual discorre acerca das questões filosóficas em torno do processo de se passar por uma metamorfose. O autor defende que invariavelmente atravessamos inúmeras e incessantes metamorfoses silenciosas ao longo de nossas existências, afirma a metamorfose como regra, não como exceção,



destacando diferentes etapas, as mudanças possíveis, e o “ser metamórfico”. Coccia além disso, evidencia a imprescindibilidade de se considerar igualmente importante todas as fases que um ser humano passará ao longo de sua trajetória.

Mas toda vida, para desenvolver-se, precisa passar por uma multiplicidade irreduzível de formas, uma população de corpos que ela assume e da qual se livre com a mesma facilidade com quem troca de roupa de uma estação para outra. Cada ser vivo é uma legião. Cada um costura corpos e “eus” como um alfaiate, como um *body artist* que nunca deixa de cinzelar sua própria existência. Toda vida é um desfile anatômico que se estende por um tempo variável. (COCCIA, 2020, p. 13)



Figura 4 - Páginas do livro “Metamorfoses” de Emanuele Coccia. Ilustração à direita de Luiz Zerbini. Disponível em: <https://dantes.com.br/produto/metamorfoses>.

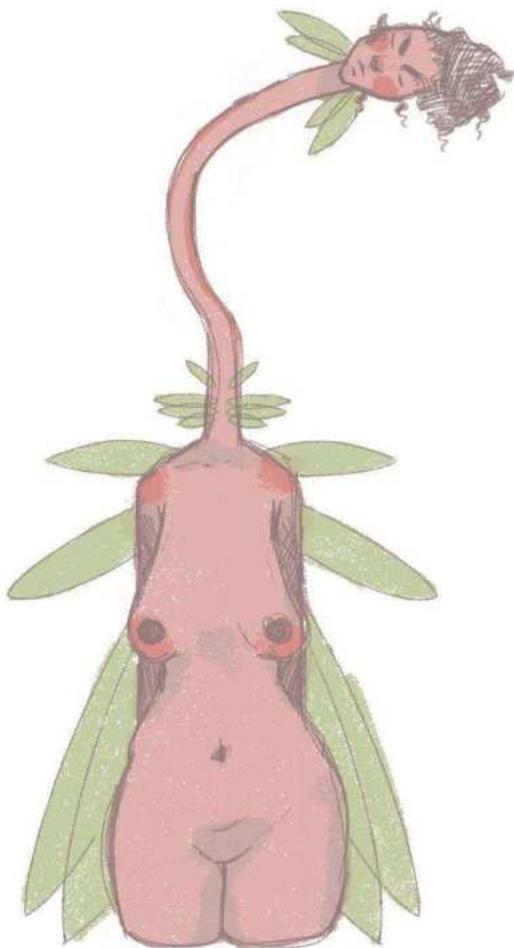


Tratando-se de seres metamórficos, um dos livros que deflagrou esse desejo de unir os textos acadêmicos com textos de ficção foi o livro “Aniquilação” do autor Jeff Vandermeer. Nesse romance de terror, é contada a jornada da Bióloga ao participar de uma missão que buscava desbravar um local



conhecido como Área X, que foi completamente isolado após um acidente de origem desconhecida que modificou profundamente a estrutura do ambiente.

Mergulhamos junto com a Bióloga, lendo seu diário da expedição, entendendo a fundo sua psique, seus motivos, traumas, passado, motivações e desejo. Ao longo das páginas, conhecemos esse território e suas criaturas, e uma delas, foi o principal motivo para este livro ter se tornado uma parte dessa pesquisa: o Rastejador. Ele é um ser metamórfico por essência (Coccia (2020) vai defender que todos nós, vivos, somos metamórficos), capaz de metabolizar tudo e todos à sua volta, produzindo um interminável fio de história por onde passa.



(..) Não é que eu tivesse me acostumado à presença do Rastejador, mas atingi um ponto – um único momento infinitesimal – em que novamente reconheci que o Rastejador era um organismo. Um organismo complexo, único, intrincado, assombroso e perigoso. Ele talvez fosse inexplicável. Talvez estivesse além da possibilidade de ser captado pelos meus sentidos – ou pela minha ciência ou pelo meu intelecto -, mas eu ainda julgava estar na presença de um tipo de criatura viva, um animal que mudava de forma de acordo com meus pensamentos. Porque mesmo então eu acreditava que ele poderia estar extraindo de minha mente todas aquelas diferentes impressões a seu respeito e projetando-as de volta, como uma espécie de camuflagem. Para sobrepujar a bióloga em mim, para frustrar a lógica que me restava. (VANDERMEER, 2014, p. 180-181)

Entendo que o Rastejador de certa forma representa essa transição do entendimento da potencialidade da metamorfose enquanto processo de construção de si – algo que Coccia (2020) defende em *Metamorfozes*. O



Rastejador não possui intenção definida ou um claro desejo pelo qual se movimenta. Ele apenas existe enquanto ser metamórfico, e a constante transformação de suas fronteiras torna o encontro com ele um processo de transformação de si pelo contato com o outro – o que a Bióloga sente ao tentar compreendê-lo. Com isso, busco trazer a metamorfose como processo de construção de si dentro dessa pesquisa.

Não seria prudente, no entanto, estudar formas possíveis de se existir em metamorfose sem também investigar o ser que representa para nós, humanos com modos de entender o mundo forjados pelas ciências naturais, a existência mais “naturalmente” metamórfica que conhecemos através das ciências biológicas. Quando buscamos no dicionário a definição de metamorfose, encontramos:

METAMORFOSE

substantivo feminino

1. Alteração visível na forma ou na estrutura de algo ou alguém. = mudança, transformação, transmutação.
2. [Biologia] Mudança de forma considerável a que estão sujeitos alguns animais na passagem à fase adulta, principalmente os insetos e os batráquios.

(Dicionário Priberiam, disponível em:

<https://dicionario.priberam.org/metamorfose>)

Enquanto conceito da biologia, a metamorfose é caracterizada por um processo de mudança da estrutura corporal e/ou fisiológica de um indivíduo. Sendo também responsável por fazer a transição de um corpo imaturo a uma forma adulta, a metamorfose pode ocorrer de forma completa ou incompleta, variando com a espécie. Algumas formas de metamorfoses



são capazes de modificar até o meio de existência dessa espécie passando, por exemplo, do meio aquático ao terreno.

Dentre os maiores representantes naturais da metamorfose, e senão os mais significativos, estão as borboletas e mariposas. Contidas na ordem das Lepidópteras, que é a segunda maior ordem de insetos na natureza com mais de 180.000 espécies catalogadas, as mariposas e borboletas performam a metamorfose completa, passando por 4 fases: ovo, lagarta (ou larva), pupa (ou crisálida) e imago (fase adulta).



Figura 5 - Pannel com as fases de pupa, lagarta e adulta, respectivamente da esquerda para direita, da *Ascalapha Odorata*. Disponível em: https://www.biodiversity4all.org/taxa/61503-Ascalapha-odorata/browse_photos.

Devido à sua grande variedade morfológica e conexão de significados, decidi me aprofundar mais no entendimento desses animais, em especial, da espécie mostrada acima, a *Ascalapha Odorata*. Conhecida popularmente por Mariposa-Bruxa, a *Ascalapha Odorata* é carregada de história, desde seu nome científico que faz referência ao personagem da mitologia grega Ascálafo, um demônio horticultor do Mundo dos Mortos. A revista “A Bruxa”, de pesquisa no âmbito da zoologia cultura, executou um inventariado de animais e



plantas que são associados às bruxas, chegando num interessante resultado:

(..) Assim sendo, a associação de uma espécie ou grupo supra específico com o nome “bruxa” traz, na maioria das vezes, algum tipo de conotação negativa. Dentre os animais, isso é particularmente efetivo em relação às mariposas. Criaturas de hábitos noturnos e invasoras frequentes dos lares humanos, por serem atraídas pela luz, as mariposas – em especial as de maior porte e de coloração mais escura – causam medo e repulsa em muitas pessoas. Interessante paralelo pode ser traçado entre a situação das mariposas e a dos gatos, animais que, mesmo não tendo alusão no nome comum às bruxas (o que os exclui do presente trabalho) são fortemente associados a elas e, portanto, perseguidos ao longo da história (Da-Silva, 2016). (Da-Silva, Boa Nova, 2017, p.4).

A mariposa bruxa tem incidência em todo o continente americano, sendo uma espécie muito presente no imaginário popular. Na revista “A Bruxa” é apontado que existe até uma crença comum de uma forma para se livrar do mau-agouro associado à quando se encontra um exemplo da espécie: deve-se matá-la sem tocar nela, e depois queimá-la com álcool e sal grosso. É interessante avaliar como todo o imaginário em volta da figura da bruxa, e tomando como referência esse do século XVI que surgiu junto da caça às bruxas, penetrou fundo a sociedade, atingindo não apenas as mulheres, mas todo as partes conectadas a esse mundo, até mesmo animais e espécies.

Na cultura pop, é possível encontrar todo tipo de referência às bruxas: uma infinidade de filmes, séries, músicas, peças de arte etc. E apenas esse campo daria uma grande pesquisa por si só, e que, portanto, não será possível aprofundar nesse projeto que aqui construímos. Entretanto trago esse ponto para evidenciar algo que venho ensaiando desde o início do capítulo: como ficções são capazes de alterar nossa realidade, ao mesmo tempo em que somos capazes de criá-las. Trazendo então uma possibilidade de transformação de realidades por



meio delas, utilizando as ficções e construções de narrativas como um processo construtivo de história e ciência.



Figura 6 - Cena do filme "A Bruxa" do diretor Robert Eggers, de 2016. Fonte: disponível em <https://killscreen.com/previously/articles/the-witch-isnt-an-empowerment-narrative-and-thats-why-its-great>.

Com isso tudo, senti a necessidade de me aproximar fisicamente desses animais, o qual foi possível numa parceria com o LaPeL – Laboratório de Pesquisa em Lepidópteras do Museu Nacional. O LaPeL é atualmente um projeto de extensão responsável por reconstruir a coleção de borboletas e mariposas do Museu, que foi inestimavelmente perdida no incêndio de 2017.



Figura 7 - Registro feito na segunda visita ao laboratório LaPeL. Fonte: a autora.



Acolhida pelos participantes do laboratório, pude entender como é fomentada uma coleção científica de lepidópteras, como são documentados, catalogados e armazenados os espécimes. As mariposas e borboletas possuem uma grande variedade morfológica (divididas em cabeça, tórax e abdômen), sendo animais realmente fascinantes quando analisados suas cores, seus padrões e formatos diversos.



Figura 8 - Painel de imagens feitas na primeira visita ao LaPel da coleção de lepidópteras. Fonte: a autora.

Tive dois momentos de imersão na coleção de lepidópteras do laboratório, em dezembro de 2022 e em fevereiro de 2023, com o objetivo de ter um contato mais próximo às mariposas principalmente. Busquei observar seus corpos e texturas, registrando também a forma como são normalmente armazenadas dentro desse contexto das coleções científicas.



Figura 9 - "Gaveta" na qual os espécimes são armazenados. Fonte: a autora.

Esses momentos me auxiliaram a trazer novos corpos ao imaginário estético dessa pesquisa, entendendo também, como a compreensão de diversos indivíduos na sociedade





podem ser moldados pela nossa interpretação do mundo. As coleções científicas são formadas por corpos que são estudados, catalogados, e identificados, com o viés de estudo e preservação das espécies, além da conservação da diversa fauna brasileira. E para mim, estar conectada com essa coleção, era como adentrar num mundo paralelo por alguns instantes, vendo a riqueza de cores, formatos e texturas nesses seres.

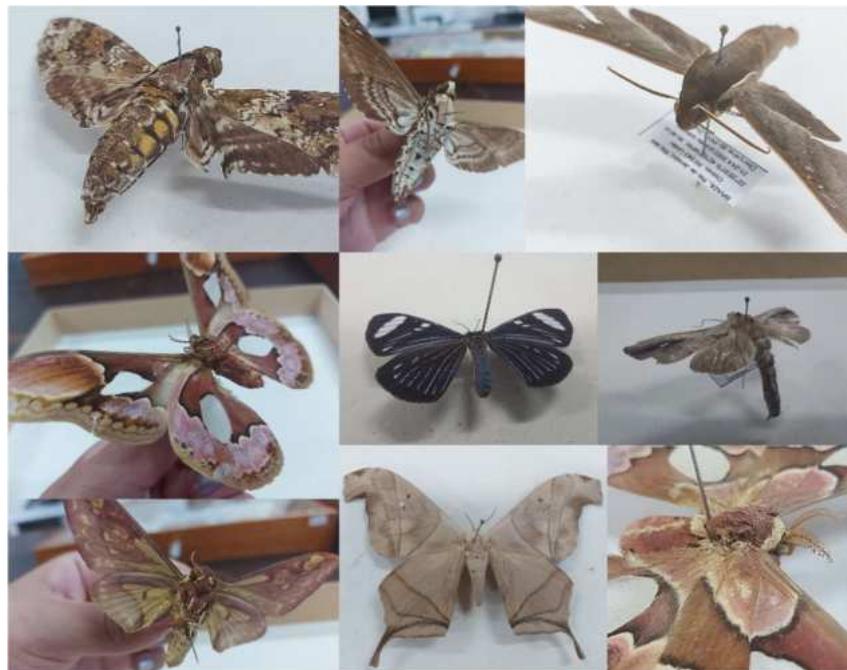


Figura 10 - Pânlel com diferentes espécimes aos quais tive contato. Fonte: a autora.

Assim como os demais conceitos e figuras emaranhados nesse projeto, a mariposa-bruxa se mostrou como ente integrante fundamental da construção de toda essa narrativa. Ela representa não só a metamorfose como processo biológico e natural, mas enquanto conceito filosófico de processo de transformação, sendo uma espécie que mesmo seu nome foi influenciado pelas ficções que existiram e existem. A mariposa-bruxa me levou até outras bruxas, como a borboleta-bruxa, outras mariposas, como a mariposa-atlas e outras formas que o processo de metamorfose pode assumir.



Figura 11 - Painel de imagens de um exemplar da Ascalapha odorata, ou Mariposa-bruxa. Fonte: a autora.



Além disso, em “A Metamorfose” (de Kafka) e “Metamorfozes” (de Coccia), encontrei uma referência de forma de criar narrativas que interagem com o leitor utilizando além da palavra escrita, o contato com ilustrações que permeiam todas as páginas. No início de “Metamorfozes” (Coccia, 2020), encontramos o seguinte trecho na Nota Editorial:

Qualquer palavra que se pretenda definitiva ou que venha a somar-se à beleza do texto (..) é desnecessária. Por isso convidamos Luiz Zerbini para criar interseções com desenhos ao longo do percurso filosófico destas páginas, como comentários metamórficos. (COCCIA, 2020, p.5)

Assim também como em “A Metamorfose” de Kafka, na edição de 2019 da editora Antofágica, as ilustrações de Lourenço Mutarelli acontecem como recursos de narrativa presente, deixando de ser meramente uma representação ilustrada de algum conceito ou figura abordada na história, para ser parte



viva da narrativa. Não é somente um acessório da linguagem, e sim, a linguagem em si. As ilustrações falam por si, e compõem tudo aquilo em que está contida, se tornam uma só com os caracteres de escrita.

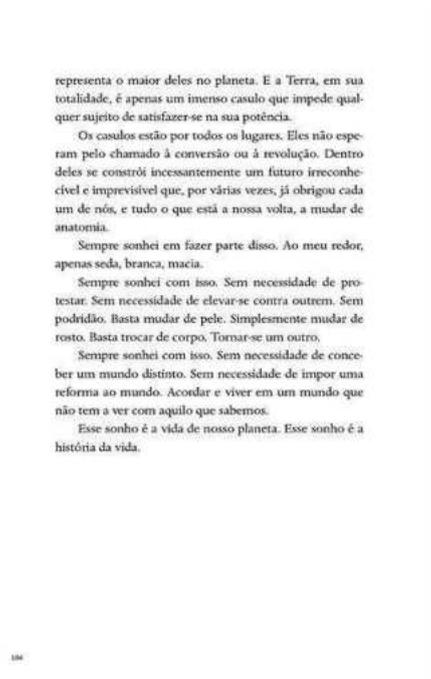


Figura 12 - Mais páginas do livro “Metamorfoses” de Emanuele Coccia. Ilustração a direita de Luiz Zerbini. Disponível em: <https://dantes.com.br/produto/metamorfoses/>.

Ao longo do meu processo de pesquisa para esse projeto, produzi diversas ilustrações, essas as quais já tem feito parte desde escrito desde seu início. Minhas ilustrações compuseram desde o princípio parte importante desse caminho exploratório experimental, em um meio não hierárquico de combinação entre:

Produção escrita > leitura de textos diversos > produção de ilustrações > produção de objeto-produto.

Referenciando a nota editorial anteriormente citada, as ilustrações produzidas neste projeto buscam ser esses comentários metamórficos, como uma forma de se entender esse processo de pesquisa, e fazem, intrinsecamente, parte



dessa narrativa. Em um desejo de produção de conhecimento múltiplo, unindo ilustração, leitura e escrita.

Eu gostava de animais de verdade. Mas gostava ainda mais dos animais que existiam de uma forma mais sombria do que dos que pulavam ou deslizavam ou cavalgavam na vida real, porque eles eram impossíveis, porque poderiam existir ou não, porque só de pensar neles o mundo já se tornava um lugar mais mágico.

Eu amava meus monstros. (BEAGLE et al, 2016, p. 7)





2.4 Por fim, corpos fantásticos

Assim sendo, retorno ao corpo. Ao experimentar todos esses locais de existência do corpo, explorando diferentes metamorfoses e formas de acessá-la, encontrei mais uma forma de se olhar para esse corpo com "O corpo utópico" de Foucault (2013).

Corpo incompreensível, corpo penetrável e opaco, corpo aberto e fechado: corpo utópico. Corpo absolutamente visível, em um sentido: sei muito bem o que é ser olhado por alguém da cabeça aos pés, sei o que é ser espiado por trás, vigiado por cima do ombro, surpreso quando percebo isso, sei o que é estar nu; no entanto, este mesmo corpo que é tão visível, tão afastado, captado por uma espécie de invisibilidade da qual jamais posso desvencilhá-lo. Este meu crânio, atrás de meu crânio, posso tocar com meus dedos, mas nunca ver; este dorso, que sinto apoiado na pressão do colchão sobre o divã quando me deito, mas que somente surpreenderei pelo artil de um espelho; e o que é este ombro, cujos movimentos e posições conheço com precisão, mas que jamais poderei ver sem me contorcer terrivelmente? **O corpo, fantasma que só aparece na miragem dos espelhos e, ainda assim, de maneira fragmentária. Preciso verdadeiramente dos gênios e das fadas, da morte e da alma, para ser ao mesmo tempo indissociavelmente visível e invisível?** (FOUCAULT, 2013, p.10-11)

Entendo que Foucault defende a construção de um corpo enquanto estrutura para além da física, sendo intrinsecamente ligada à nossa interpretação e concepção de nós mesmos. Como entendemos a existência material de nós mesmos? Como ocorre essa compreensão, essa constatação? O corpo que compreendemos que possuímos não é o mesmo que encontramos ao olhar no espelho e que não é o mesmo visto por outras pessoas a nossa volta, sendo então um corpo de múltiplas virtualidades e corporeidades.

As crianças, afinal, levam muito tempo para saber que têm um corpo. Durante meses, durante mais de um ano, elas têm apenas um corpo disperso, membros, cavidades, orifícios, e tudo isso só se organiza, tudo isso literalmente



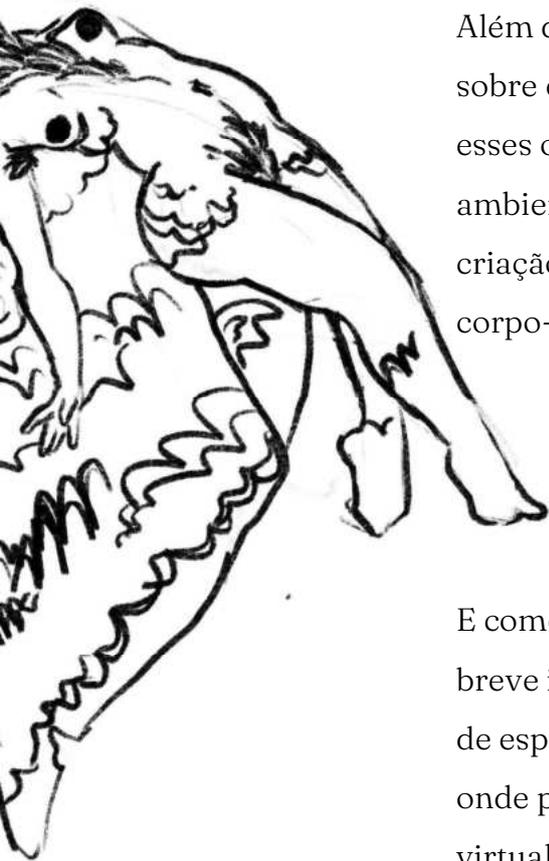
toma corpo somente na imagem do espelho. (FOUCALT, 2013, p.15)

Esse entendimento do eu, das fronteiras físicas e psíquicas do corpo, nasce do enfrentamento desse corpo com outros – objetos e corpos diversos. Os limites se borram e as fronteiras se mesclam, o objetivo é se aproximar do quanto meu é meu e o quanto é nosso, do relacional.

Além disso, Foucault debate sobre como a conexão de objetos sobre e pelo corpo podem permiti-lo tornar-se outro. Como esses objetos podem possibilitar a criação de novos ambientes, de entradas e saídas em outros ainda e no mais, a criação de um local transitório de existência que essa conexão corpo-objeto fez emergir.

A máscara, a tatuagem, a pintura instalam o corpo em outro espaço, fazem-no entrar em um lugar que não tem lugar diretamente no mundo, fazem deste corpo um fragmento de espaço imaginário que se comunicará com o universo das divindades ou com o universo do outro. (FOUCALT, 2013, p.12)

E como mais um componente dessa miscelânea, em outra breve imersão na psicologia, iniciei uma espécie de colagem de espelhamentos. O espelho de Foucault, como essa figura onde podemos entrar em conexão com todas essas virtualidades do corpo, em conjunto do espelhamento presente na visualidade dos testes de Rorschach. O teste é colocado na psicologia pictórica, chamado também de teste de autoexpressão, que se propõe a por meio de imagens que são apresentadas ao paciente entender seu perfil psicológico, características psíquicas, seu entendimento de mundo e seu modo de interpretar – o foco é entender como a pessoa interpreta a imagem, e não necessariamente o significado empregado em si.



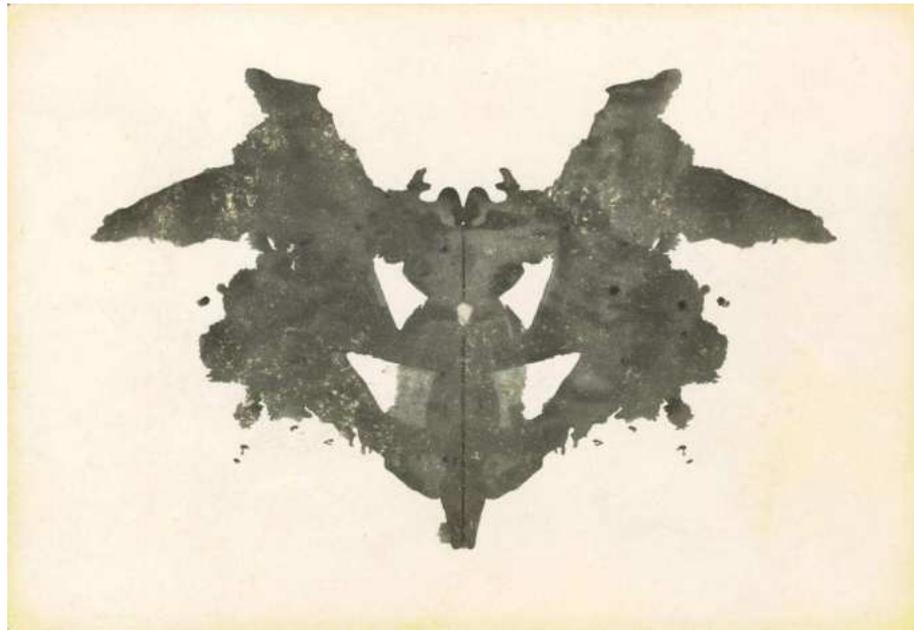


Figura 13 - Reprodução adaptada de uma das pranchas originais do teste de Rorschach. Fonte: disponível em: <https://neteducacao.com.br/teste-de-rorschach/>.

Mas o que mais me interessou nele sempre foi sua presença imagética. As pranchas que Rorschach desenvolveu são misteriosas e instigantes, já foram usadas e reutilizadas em vários momentos da cultura pop, como filmes, séries e quadrinhos, sendo uma visualidade muito marcante. E sempre foi isso que me chamou atenção. A dualidade e o espelhamento inerente das imagens que Rorschach gerou, foram muito importantes para formular o que veio a ser toda a identidade visual desse projeto. Dentro da coleção de ilustrações produzidas ao longo do desenvolvimento de Panapaná, utilizei uma ferramenta dentro do software de desenho digital *Procreate* que permitia esse espelhamento automático, e com a qual pude experimentar com diferentes caminhos para trazer esse reflexo.

Todas essas formas de acessar diversos eus dentro de si mesmo, permitem certo paralelo com as diferentes etapas de uma metamorfose, os diferentes seres coexistentes dentro de um único indivíduo.



Mas, na verdade, meu corpo não se deixa reduzir tão facilmente. Afinal, ele tem suas próprias fontes de fantástico; possui também ele, lugares sem lugar e lugares mais profundos, mais obstinados ainda que a alma, que o túmulo, que o encantamento dos mágicos. (FOUCALT, 2013, p.10)

Com as ilustrações, textos e escritos feitos teço então o projeto Panapaná. Feito por meio de mutações ficcionais e biológicas, que são acima de tudo relacionais. Conecto partes de corpos humanos femininos aos de mariposas-bruxa, num único corpo-híbrido mutante. Em Panapaná emaranho os conceitos de gênero, metamorfose, ciência, ficção e bruxa. Sendo assim, Panapaná nasce desse emaranhado (INGOLD, 2007), em que consumi e me conectei com os mais variados autores e autoras.

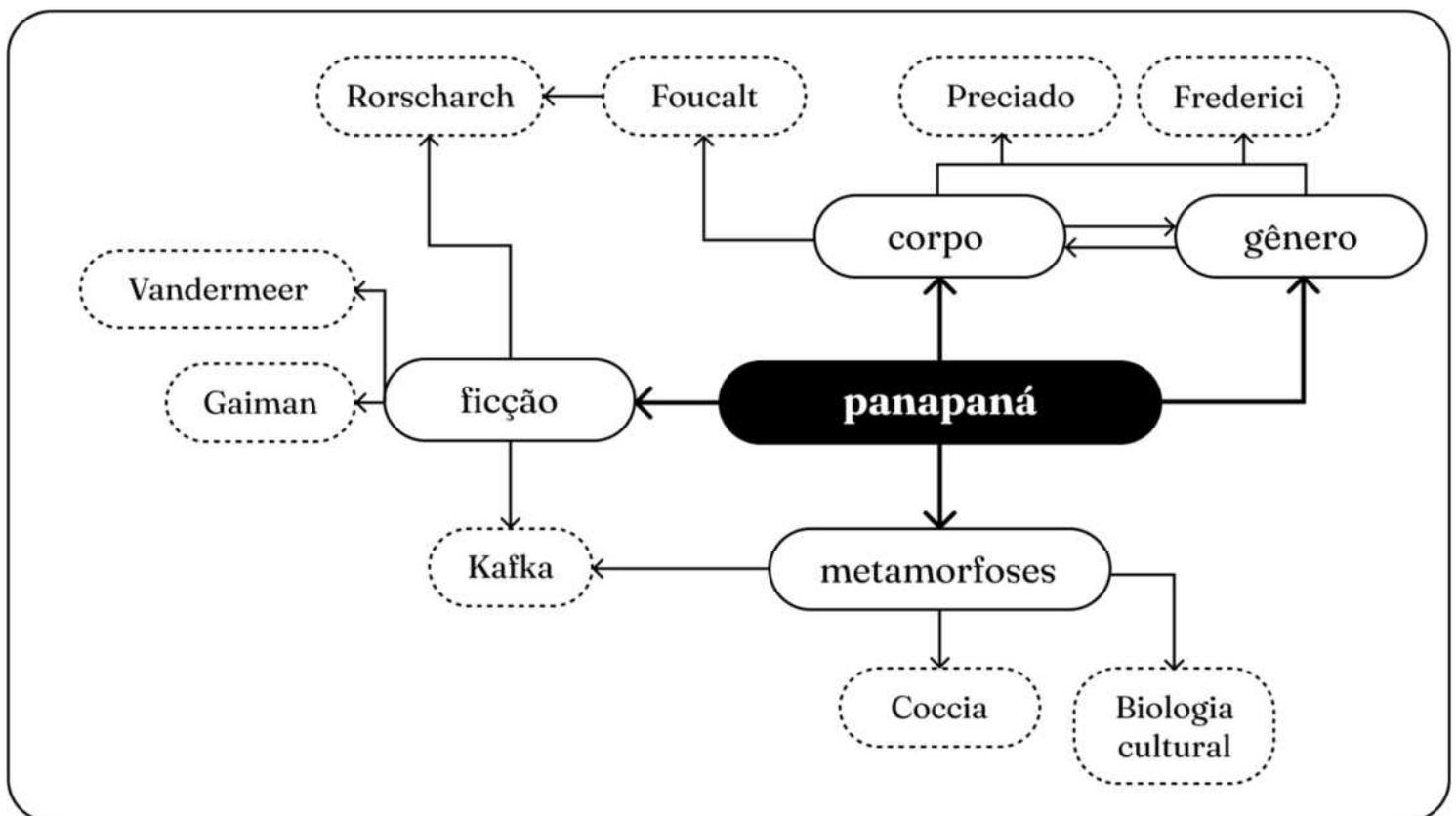


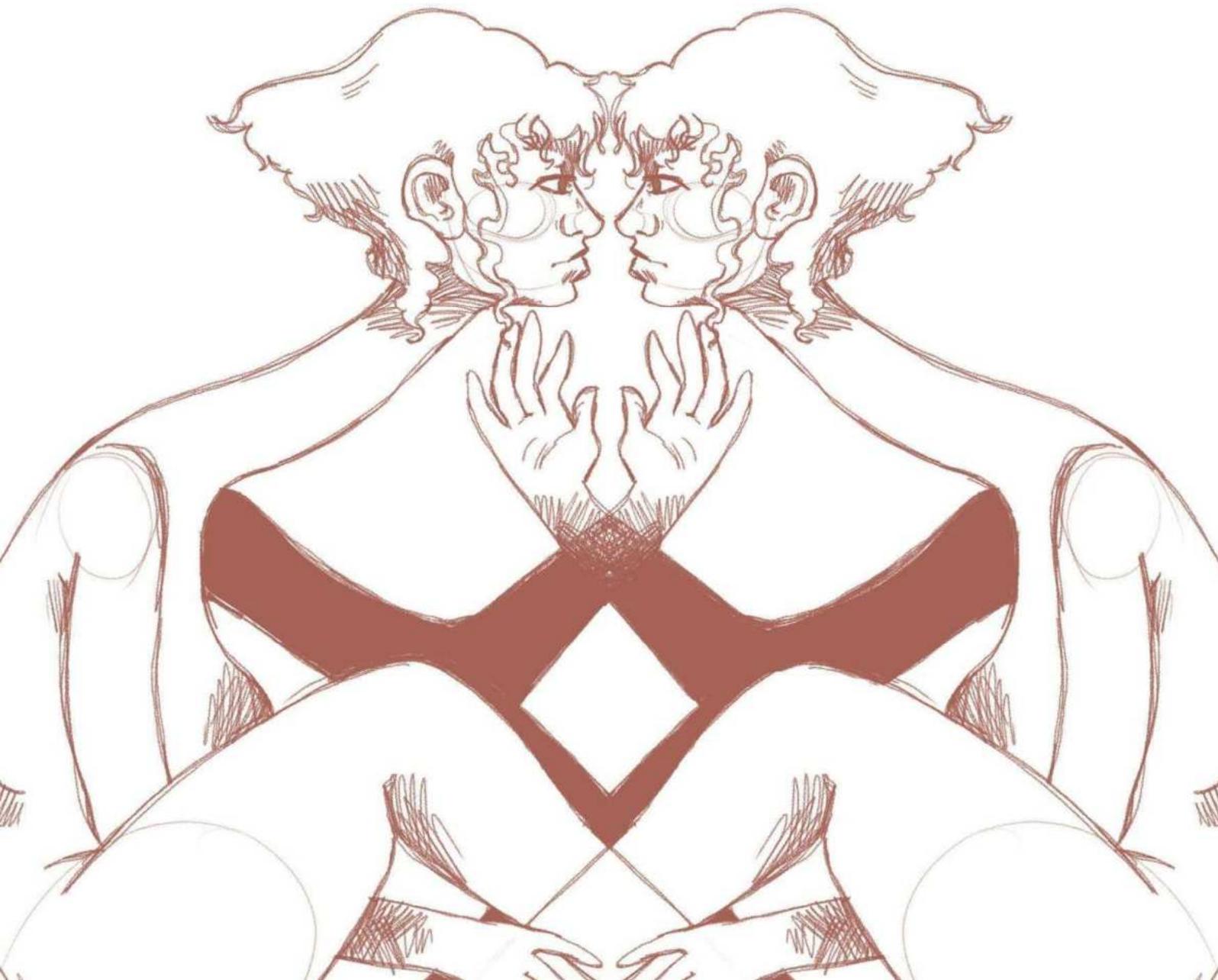
Figura 14 - Mapa conceitual de Panapaná. Fonte: a autora.

Por conseguinte, me apoiando nessas mutações e entendendo essa pesquisa enquanto exploratória experimental, caminhei



pelos limiars entre arte e ciência, os compreendendo e explorando a partir do conceito de ficção, buscando:

- produzir conhecimento intervalar, por meio da união entre ilustração, leitura e escrita;
- experimentar com o corpo as diferentes formas de acessar essas mutações;
- entender como a relação corpo-objeto é capaz de modificar ambos, o objeto e o corpo.





3. CRISÁLIDA



O casulo não é um instrumento de projeção de si fora dos limites do corpo anatômico. Ele corresponde, ao contrário, à construção de um limiar onde todas as fronteiras e identidades – tanto as do eu como as do mundo – são suspensas de maneira temporária. **Ele é o quiasmo que faz do mundo o laboratório de gênese do eu, e do eu a matéria mais preciosa do mundo, aquela que não para de transformá-lo.** (COCCIA, 2020, p. 46)



Enquanto ser metamórfico, posso lhes dizer que entendo a dificuldade na compreensão momentaneamente. Estar num estado de permanente mudança pode ser complicado de aceitar quando vivemos num mundo que nos é ensinado ser tão concreto quanto contraditório. Por ser bruxa, em algum momento fui mulher, fui mariposa, fui humana e fui fogueira. E em nenhum momento deixei de ser algum desses.

Enquanto em crisálida, entendo que estamos nos preparando para a saída desse casulo, saída essa que não implica em abandonarmos essa casca que nos foi casa, muito pelo contrário. Levá-la enquanto parte do que somos agora e do que poderemos ser no futuro. Continuar a habitá-la mesmo agora e depois.

Ainda assim, é essencial estar em crisálida como parte de nosso processo metamórfico, todos os momentos são importantes. Estarmos cercados de tudo que ingerimos e coletamos ao longo desse caminho – fazendo parte dessa *somathèque*⁴. Não se deixe esquecer do passado e se prepare para o futuro, em breve nos encontramos de novo.

a bruxa

⁴ (..) Meu corpo vivo, eu não direi meu inconsciente ou minha consciência, mas meu corpo vivo que abarca tudo em sua constante mutação e suas múltiplas evoluções, é como uma cidade grega, onde coexistem, com diferenças nos níveis de energia, edifícios trans contemporâneos, uma arquitetura lésbica pós-moderna e belas casas Art Déco, mas também antigos edifícios de campo, cujas fundações permanecem como ruínas clássicas de animais ou plantas(..).

Não estou falando aqui do corpo vivo como um objeto anatômico, mas como o que chamo de “*somathèque*”, um **arquivo político vivo**. Da mesma forma que Freud evocou um aparato psíquico maior que a consciência, hoje é necessário articular uma nova noção de aparato somático para levar em conta as modalidades históricas e externalizadas do corpo, aquelas que existem mediadas por tecnologia digital ou farmacológica e bioquímica ou tecnologias protéticas. A *somathèque* está mudando. (PRECIADO, 2020, p.20-21)



3.1 Experimentações

3.1.1 Primeiro Momento – Ilustrações e carimbos no papel

A produção dessa pesquisa teve um início tão entrelaçado quanto seu desenvolvimento. O desejo que a deflagrou veio de diversas fontes, diferentes fontes de luz que fomos lentamente transformando e metamorfoseando em uma apenas.



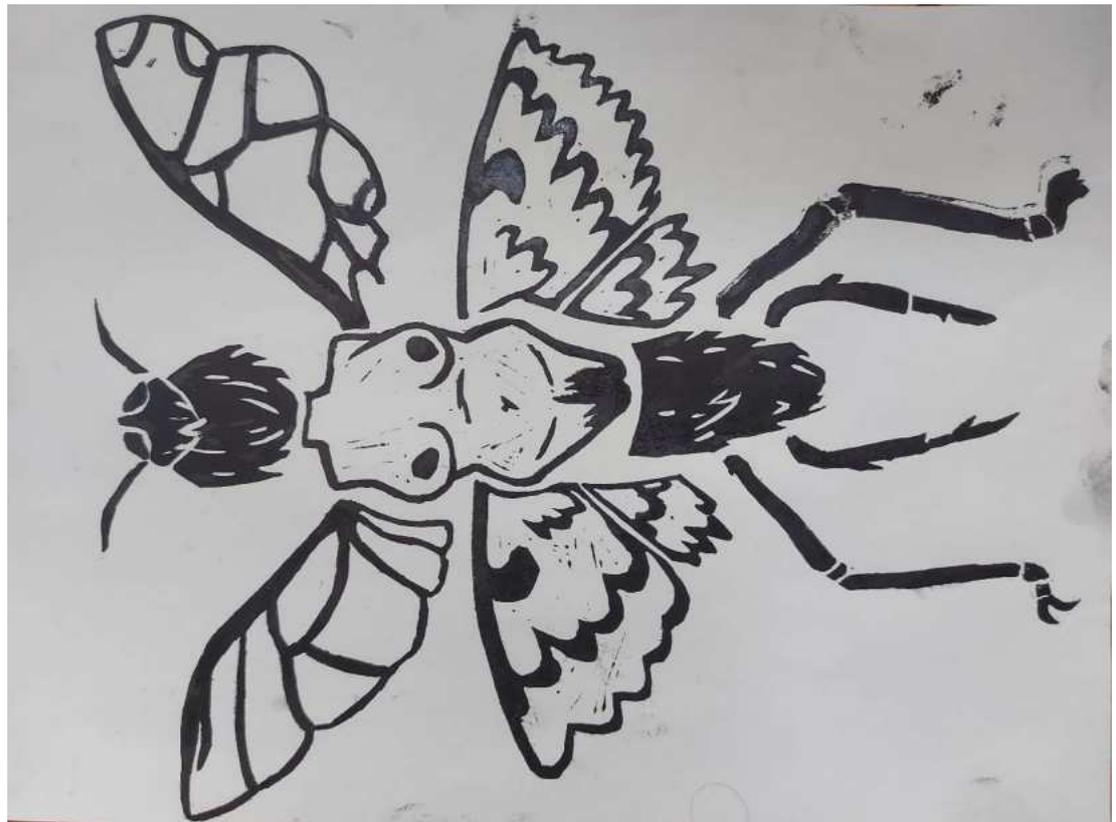
Figura 15 - Ilustração "Lagarta" feita por meio de suporte digital. Fonte: a autora.

Assim como as mariposas fazem seus casulos, construindo a partir de si e consumindo do ambiente à sua volta (indireta e diretamente), todo material que entendemos como precioso e que se encontrava a volta desse projeto se tornou parte dele. Quando comecei essa pesquisa, buscava por entender como o processo de escrever livros, de escrever fantasias, e como ilustrações que produzia orientavam meu caminho de



pesquisa e poderiam ser unidos ao processo de se construir um produto.

Desde pequena, próximo àquela época em que a questão dos brincos é abordada na introdução desse projeto, me percebia pensando e “escrevendo” de forma visual – desenhando. E esse hábito permaneceu ao longo de toda minha trajetória, não apenas a acadêmica. Desenhar e ilustrar me permitia expressar pensamentos, desejos e coisas que para mim era difícil de pôr em palavras escritas. Seja porque ainda não conseguia definir bem aquele sentimento a ponto de conseguir descrevê-lo, desenhá-lo nunca se mostrou um problema para mim, na realidade, normalmente era uma solução.



*Figura 16 - Ilustração "Corpo Mutante" feita por meio de gravura com carimbos.
Fonte: a autora.*

Portanto, quando me peguei novamente pensando por meio de ilustrações quando já havia iniciado, de forma registrada, o



desenvolvimento de Panapaná, decidi – assim como o que fiz em o “Averso da Individualidade”, também citado na introdução deste relatório – colocá-las em evidência. Busquei de forma ativa trazê-las como agentes mediadoras da pesquisa, me permitindo mudar de rumo ou pesquisar por informações em acordo com que as ilustrações indicavam. O contrário também acontecia, com as ilustrações influenciadas pelo que lia no momento ou que produzia textualmente.

Assim como nos livros citados ao final do subcapítulo Metamorfoses, o suporte imagético mais do que compôs a narrativa, a orientou e fez parte do processo de compreensão dos caminhos inventivos que essa experimentação trafegava. Ao longo dos capítulos iniciais, de narrativa do processo de pesquisa textual, foram introduzidas as ilustrações que permearam e construíram em conjunto essa investigação. E mesmo nos próximos momentos que serão apresentados, elas continuarão a aparecer enquanto ente vivo desse projeto, e que fez parte essencial dele por completo – do ovo à bruxa adulta.

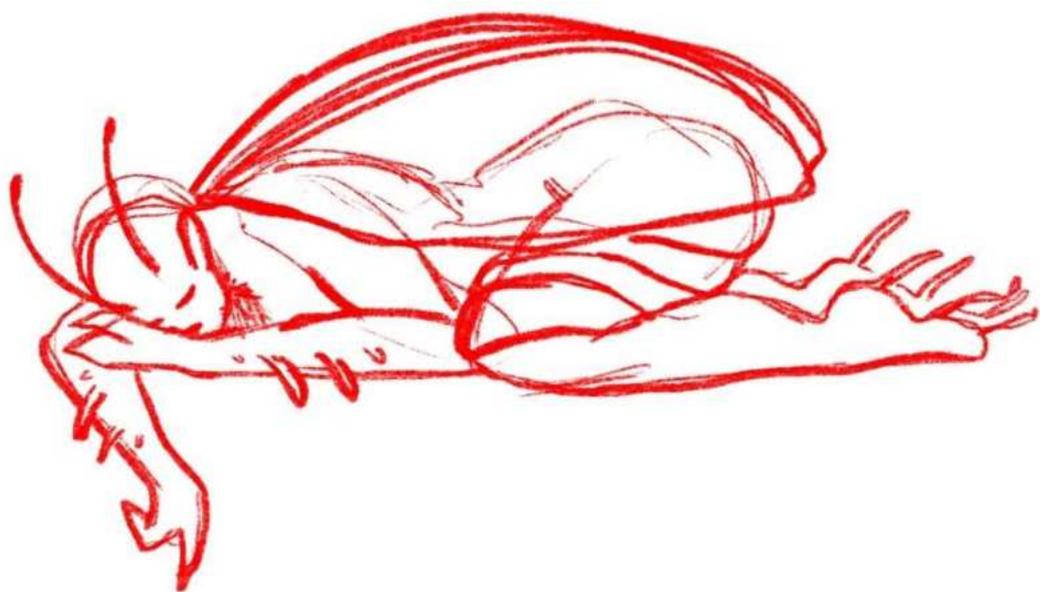


Figura 17 - Ilustração "Descanso" feita por meio de suporte digital. Fonte: a autora.



O ato de pegar o lápis ou a caneta de suporte para ilustração digital, transformava o pensar em demonstração

tátil, assim como as esculturas virtuais e as de argila. As ilustrações transformavam o pensar em demonstração imagética.

Enquanto entendia o brincar ilustrativo para a invenção de corpos que investigava também em diversos textos (acadêmicos e/ou ficcionais, mas com o apoio principalmente de Preciado (2020) e Federici (2017), me

encontrei na visualidade e no processo de gravação de carimbos. Nessa possibilidade de criá-los individualmente e em conjunto, pensando em como cada parte poderia compor diferentes todos. Uma outra forma de inventar corpos – da mesma forma que buscava compor essa pesquisa por diferentes meios.

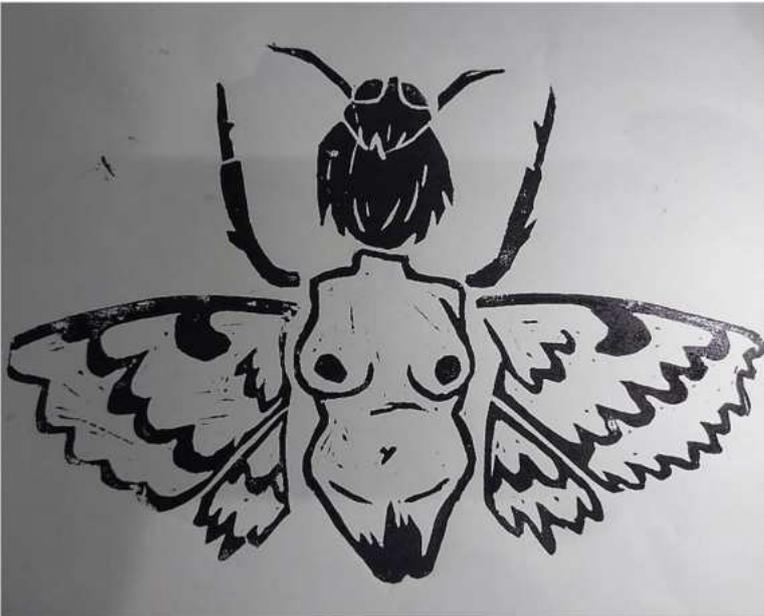
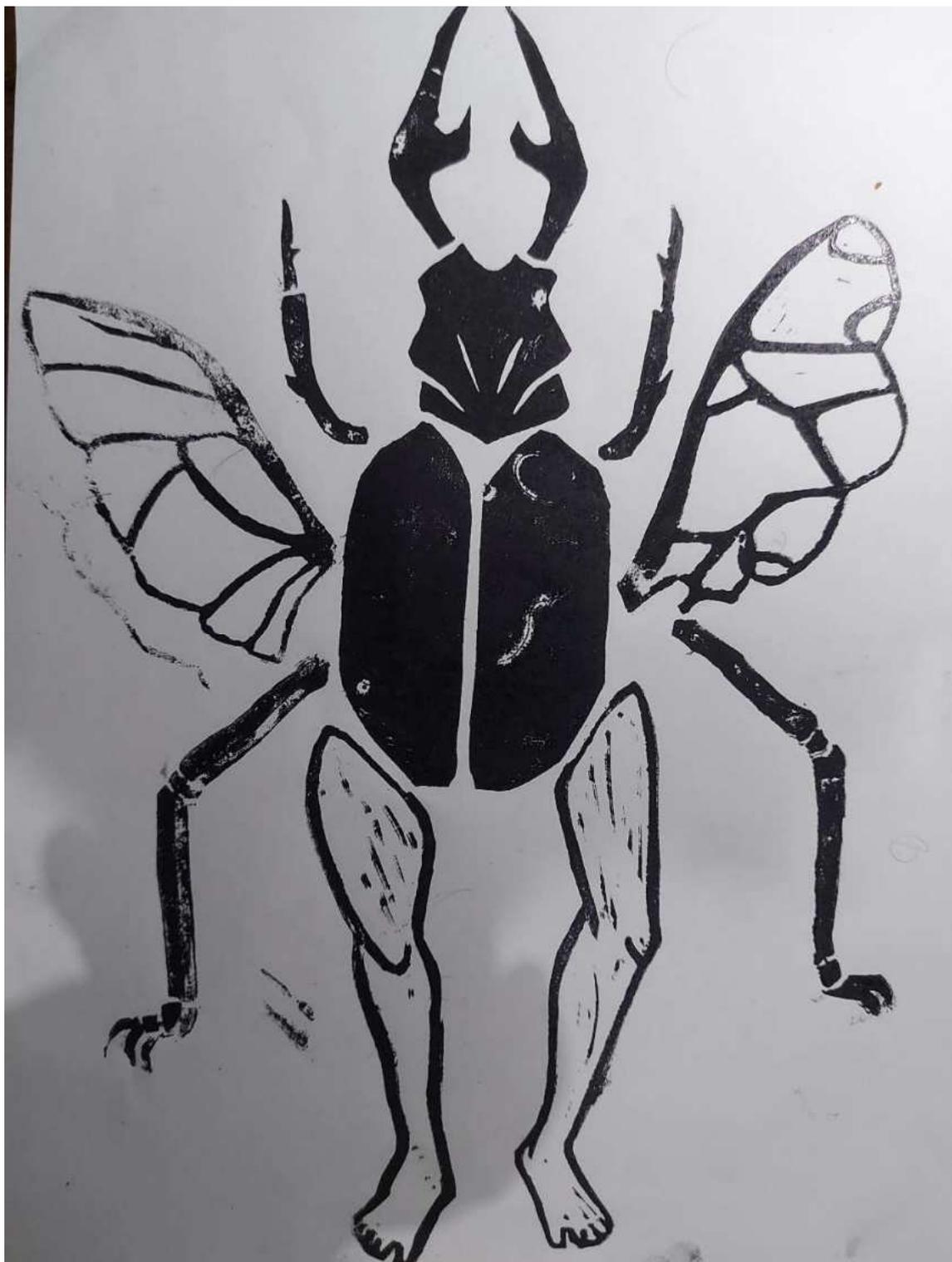


Figura 18 - Ilustração "Mariposa-bruxa" feita por meio de gravura com carimbos. Fonte: a autora.



Figura 19 - 01. Fotografia do processo de experimentação com carimbos. Fonte: a autora.

Assim como o corpo (humano ou não humano) foi repetidamente inventado e reinventado ao longo da história, continuamente se adaptando ou sendo opressivamente adaptado a conjuntura histórica e socioeconômica do contexto em que está inserido, busquei decompor esse corpo em partes. O que era corpo humano, o que era corpo de mariposa e o que era bruxa? Meu ponto não era encontrar uma resposta ou ponto de interseção, mas sim, manter-me no limiar, caminhar na linha tênue de não-separação ficcional que proponho nesse projeto.



*Figura 20 – Ilustração "Corpo de Besouro" feita por meio de gravura com carimbos.
Fonte: a autora.*



Figura 21 - Ilustração "Corpo de Borboleta" feita por meio de gravura com carimbos. Fonte: a autora.

3.1.2 Segundo Momento – Manifestações na pele

Assim como o uso dos carimbos foi caminhando em conexão com as ilustrações, livros e textos, as interações com a pele vieram surgindo. A relação vem da conexão entre dois entes – pessoa-pessoa, pessoa-coisa, coisa-coisa entre outras. Sendo assim, podemos sugerir que o estabelecimento de uma relação vem desse borramento de limites, cruzamento de fronteiras – dessa contaminação das partes. Quando executamos a análise de



Figura 22 - Fotografia da mariposa conhecida por Borboleta-espelho, a *R. belus* (Maassen, 1873). Fonte: a autora.



uso de um objeto, a todo momento consideramos as duas partes, a todo momento dessa análise nos interessa como as partes estudadas se comportam juntas, e não separadas. Sendo assim, o que me interessou nesse processo foi como nossa pele se comporta como essa fronteira física que nos delimita no espaço.



Figura 23 - Ilustração "Algun Corpo de Bruxa" feita por meio de gravura com carimbos. Fonte: a autora.

Tomando de partida Foucault (2013) em *Corpo Utópico*, o final da nossa pele, que encaramos no espelho e nos encara de



volta se torna nossa fronteira que nos separa e nos insere no mundo. E nessa proposta de buscar novas formas de se compor no espaço, de se compor em conjunto com outras partes e outros seres, a interação com essa fronteira foi um primeiro contato. Essa fronteira não é uma barreira, muito pelo contrário, permite entradas e saídas. Permite invasões e se espalha pelo caminho. Assim como o Rastejador, nossas fronteiras são mutantes e mutáveis, a todo momento colocamos coisas sobre e por elas, dentro e fora. A cortamos fora, furamos, também cuidamos e zelamos por ela.



Figura 24 – 1. Fotografia de interação de gravação do carimbo na pele. Fonte: a autora.

No início, um dos desejos dessa pesquisa era buscar compreender como o ato de adornar-se interferia nesse processo de construção de si. Como poderíamos experimentar com esse ato de adornar a si mesmo, interagindo com a pele, mexendo com nossas fronteiras?

Durante esse processo também iniciei o contato com a “pele” das mariposas, com o seu corpo físico, observando suas



escamas. Como poderia metamorfosear uma na outra, uma em outra ou em outro, ou ainda, numa terceira, quarta ou quinta possibilidade de existência? Seus padrões, cores, texturas, tudo isso povoava minha mente e a narrativa dessa pesquisa concomitante a toda essa linha histórica.



Figura 25 - Coleção de carimbos de borracha produzidos ao longo do desenvolvimento de Panapaná. Fonte: a autora.

Os carimbos, que eram modos de pensar, tornaram-se modos de metamorfosear. Entendo que na intenção de compor ficções visíveis com a ornamentação, começamos esse processo de cobrir a pele de tinta e formas, inspirados também no ato de tatuar-se.

A máscara, a tatuagem, a pintura instalam o corpo em outro espaço, fazem-no entrar em um lugar que não tem lugar diretamente no mundo, **fazem deste corpo um fragmento de espaço imaginário** que se comunicará com o universo das divindades ou com o universo do outro. Por ele, seremos tomados pelos deuses ou seremos



tomados pela pessoa que acabamos de seduzir. De todo modo, a máscara, a tatuagem e a pintura são operações pelas quais **o corpo é arrancado do seu espaço próprio e projetado em um espaço outro.** (FOUCAULT, 2013, pg. 12)



Figura 26 - Fotografia da mariposa Citheronia phoronea. Fonte: a autora.

No ato de adornar-se, os objetos auxiliam a compor esse corpo, a fazê-lo acessar lugares que queremos e as vezes também que não queremos – sendo bem-recebido ou avidamente rechaçado. Construimos ativamente nossa carne todo dia, seja ingerindo substâncias (como água ou alimentos) seja colocando diferentes materiais sobre ele. Como então poderia por meio desses objetos, com os quais intento criar uma possibilidade de concretude a essa pesquisa, tomar consciência desse poder de invenção de nossos corpos, assumi-lo, torná-lo meu, seu, nosso? Entendendo sempre que tanto esse projeto quanto suas manifestações são profundamente colaborativas – construí em conjunto com minha orientadora, com o grupo de orientação, com as mariposas, com a bruxa e também com você leitor, cuja



interpretação desse escrito dará também novas formas a essa nossa relação.

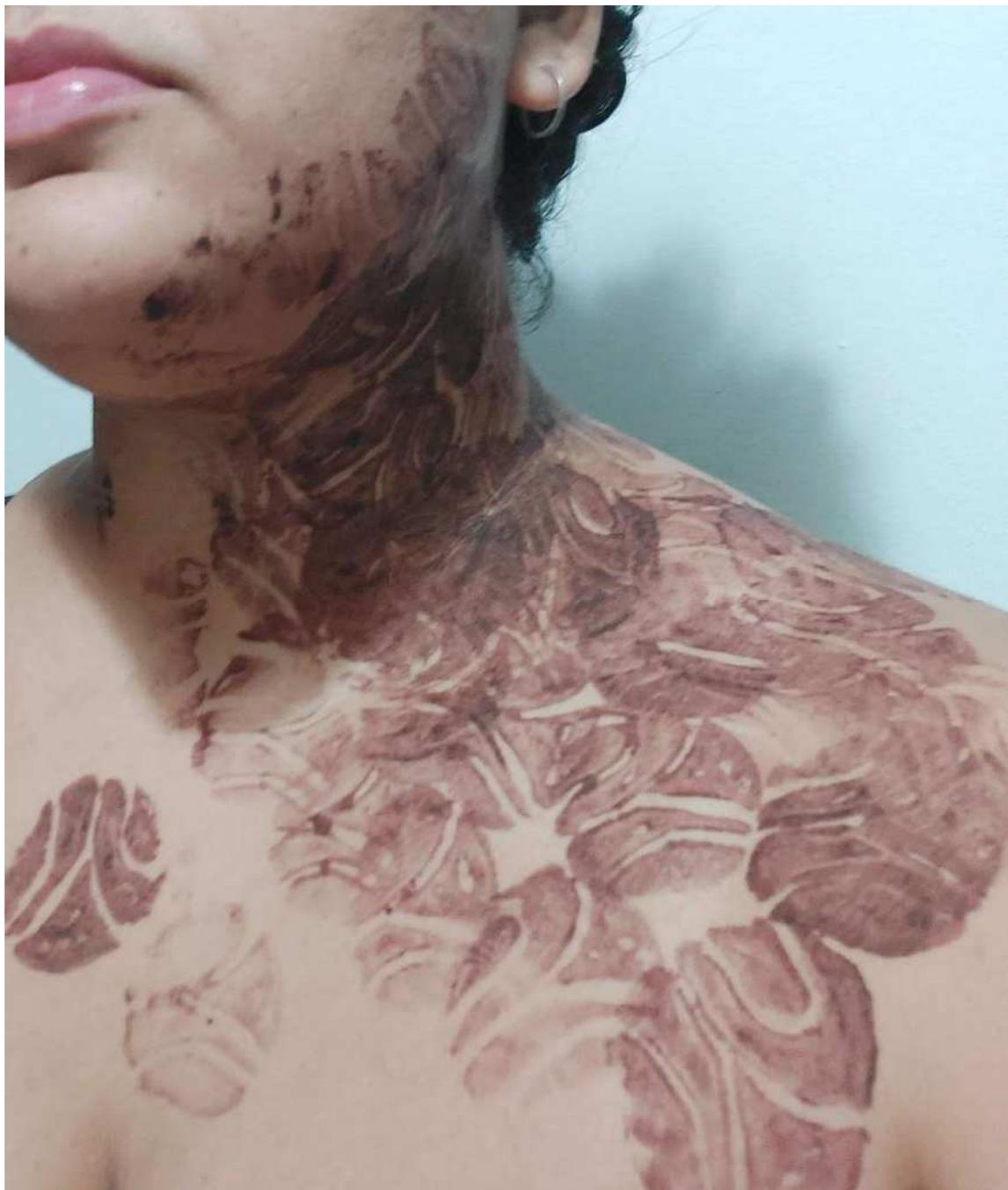


Figura 27 - 2. Fotografia de interação de gravação do carimbo na pele. Fonte: a autora.

Com isso, a investigação por meio de carimbos se aprofundou, e novas formas de carimbos foram surgindo. Pegando inspiração em diversos meios e diversos corpos, carimbos de



argila e cerâmica fria deram vida a novas materialidades possíveis.



Figura 28 - 3. Fotografia de interação de gravação do carimbo na pele e do carimbo em si, feito a partir da escultura em cerâmica fria. Fonte: a autora.

Os padrões nos carimbos eram inspirados nas formas e linhas encontradas nas mariposas e na conexão com elas, desde seu ovo, casulo até seus corpos adultos. As ilustrações passaram a compor a pele, dando a ela novos contornos.



Figura 29 - 4. Fotografia de interação da gravação do carimbo na pele. Fonte: a autora.

Com isso tudo em mãos, olhando para todo o processo de experimentação vivenciado até esse ponto da história, algumas conclusões quanto ao desejo de materialidade do projeto foram sendo observadas. Os carimbos eram objetos essenciais ao desenvolvimento conceitual, exprimiam em sua forma e função o desejo inventivo, de construção de narrativa e ficção que buscávamos com o ato de adornar-se.

Com eles, conseguimos não apenas utilizá-los como dispositivos de adorno, como também as suas utilizações enquanto objeto relacionado ao corpo, geravam uma possível nova forma de adorno – a marca-carimbo na pele. A marca vem necessariamente do desejo de interação com o objeto, objeto-corpo, colocar tinta sobre ele, escolher onde posicioná-lo, pressioná-lo, passá-lo pelo corpo, torná-lo parte do corpo, tornar o corpo parte desse objeto.



Assim como no processo de se tatuar, escolhemos as cores, os locais, as posições que queremos que aquelas formas se construam na pele. Entretanto, ainda sim estamos suscetíveis à natureza manual desse fazer – a imprecisão da mão, um espasmo muscular não esperado, uma falta de tinta aqui, um excesso de tinta ali.



Figura 30 - Fotografia de interação da gravação do carimbo na pele e de uma possibilidade de uso desse carimbo como vestível. Fonte: a autora.

E nesse ponto, se viu necessário trazer novos agentes a essa construção, novos seres a esse emaranhado, aumentando a coletividade que compõe esse caminho experimental.



3.1.3 Terceiro Momento – Performance Casulos

Nossa vida começou por um ato de metamorfose da vida de outrem. Ser filha ou filho (ou seja, ter nascido) significa, sobretudo, isso: ser obrigado a fazer-se agente de metamorfose dos corpos alheios – aquele dos pais e aquele do mundo. Esse ato não termina ao dar à luz e no nascimento: a metamorfose não tem prazo. O eu é sempre um diferencial. É apenas ao prolongar esse mesmo gesto que nós poderemos continuar a viver. A metamorfose nunca vai parar. Ela não é apenas uma cicatriz deixada pelo nascimento, ela é um destino. Ela não é um acontecimento passado e indisponível, é o modo de vida de todo corpo vivo. Ela não define uma forma de passividade, é o espaço infinito da atividade do ser vivo face a si mesmo e ao mundo. (COCCIA, 2020, p.39)



Figura 31 - 1. Performance “Casulos”. Fonte: a autora.

No dia 15 de julho de 2023, realizamos em conjunto uma performance, buscando entrar em contato e compor com outros corpos as metamorfoses que vínhamos



experimentando. Tivemos 5 participantes cocriando, com a autora incluída nesse meio, e sob o intermédio da orientadora deste projeto. Ficamos durante uma manhã conhecendo formas de tornar nossos corpos além-humanos.

A intenção era entender melhor a relação que podia ser gerada pela conexão corpo-objeto-carimbo, e com isso, pensar em formas físicas para os objetos-joia que compunham essa relação. Como um todo, entender melhor possibilidades de materialidades para o objeto-joia por ver outras formas de relação possível entre esses objetos.



Figura 32 - 2. Performance “Casulos”. Fonte: a autora.



A imersão intersubjetiva e a conexão com os objetos levados, agiram como casulo, como meio de se acionar e alcançar metamorfoses.

Fazendo um paralelo com a biologia, os casulos são feitos dos mais diversos materiais: seda, galhos, folhas, terra, além do corpo da própria mariposa em si. A composição varia de espécie para espécie, tendo as mais diversas formas, cores, texturas e até objetivos. Criamos casulos a partir dos materiais que estavam conosco - materiais físicos e humanos -, e com esses casulos buscamos acessar momentaneamente diferentes locais que nosso corpo antes, isolado, antes de se tornarem crisálida, antes de se conectar com os objetos e os outros corpos lá presentes, não poderiam acessar.

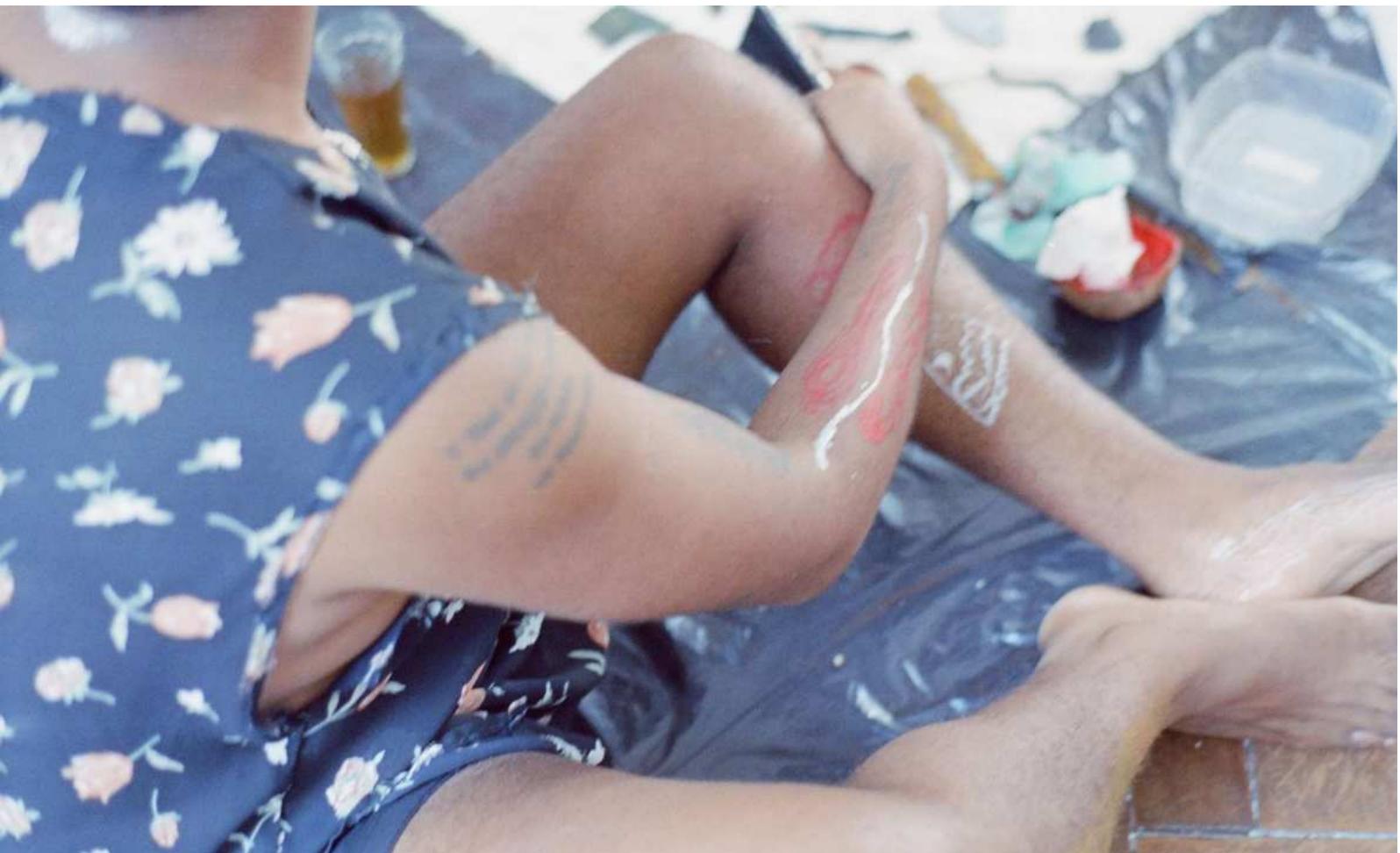


Figura 33 - 3. Performance “Casulos”. Fonte: a autora.



Figura 34 - 4. Performance "Casulos". Fonte: a autora.



Figura 35 - 5. Performance "Casulos". Fonte: a autora.



Figura 36 - 6. Performance "Casulos". Fonte: a autora.



Figura 37 - 7. Performance "Casulos". Fonte: a autora.

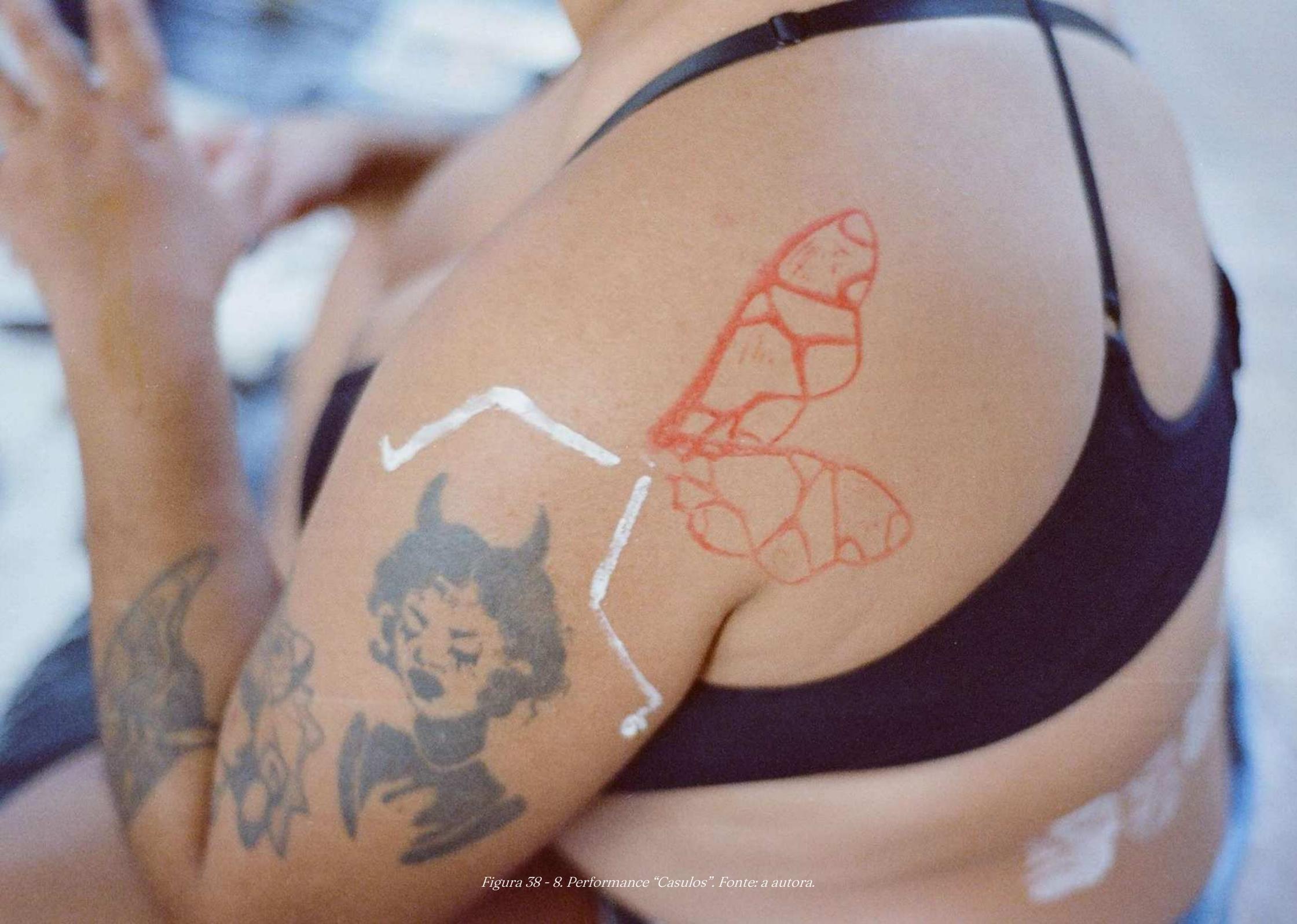


Figura 38 - 8. Performance "Casulos". Fonte: a autora.



Figura 39 - 9. Performance "Casulos". Fonte: a autora.



Figura 40 - 10. Performance "Casulos". Fonte: a autora.



Figura 41 - 11. Performance "Casulos". Fonte: a autora.



Figura 42 - 12. Performance "Casulos". Fonte: a autora.



Figura 45 - 13. Performance "Casulos". Fonte: a autora.



Figura 44 - 14. Performance "Casulos". Fonte: a autora.



Com a performance, fomos capazes de perceber diferentes formas de modificar nossos corpos nesse coletivo, confundindo-nos uns com os outros: corpos humanos - mariposas - bruxas - carimbos e todos os demais entes presentes naquele momento. Pintamos corpos para voar, para tornar-se mariposa, para ser algo além do que se era antes de iniciarmos aquela relação.

Foi possível perceber na conexão de carimbos, objetos, estampas sobre o corpo e o corpo em si era capaz de transmitir a intenção de metamorfose de si que o projeto intenta alcançar. A relação ali investigada se torna uma materialidade possível de Panapaná.

Assim como discutido por Federici (2017), a magia foi retirada dos corpos e uma perseguição aos dissidentes iniciada. A

bruxa nesse momento foi concebida como entidade maligna, detentora de saberes pagãos, amante de forças malignas e fomentadora de pragas e malícias, deixou de ser apenas um mito e tornou-se também realidade.





Buscamos então borrar os limites entre ficção e realidade, utilizando da potência narrativa e de invenção que a performance e o uso desses objetos são capazes de provocar, esperando retornar a magia a esses corpos - mesmo que de modo momentâneo e efêmero.



O design especulativo em grande escala contesta a "realidade oficial"; é uma forma de dissidência expressa através de propostas de design alternativas. O seu objetivo é ser inspirador, contagiante e catalisador, afastando-se e recuando para abordar valores e ética. Esforça-se por ultrapassar o muro invisível que separa os sonhos e a imaginação da vida quotidiana, desvanecendo as distinções entre o real "real" e o real "irreal". O primeiro existe no aqui e agora, enquanto o segundo se encontra atrás de ecrãs de vidro, nas páginas dos livros e fechado na imaginação das pessoas. As especulações de design podem dar forma ao multiverso de mundos que o nosso mundo poderia ser. Embora seja aceite que o presente é causado pelo passado, também é possível pensar que é moldado pelo futuro, pelas nossas esperanças e sonhos para o amanhã. (DUNNE, 2013, p.160)⁵

Sendo assim, como materialidade final para o projeto, é proposto a combinação entre as marca-carimbo mais a conexão com os objetos também sobre o corpo colocados, ocasionando essa transformação do mesmo, instigando discutir como essa relação é capaz de (re)inventá-lo.

⁵ tradução livre do trecho:

Large-scale speculative design contests “official reality”; it is a form of dissent expressed through alternative design proposals. It aims to be inspirational, infectious, and catalytic, zooming out and stepping back to address values and ethics. It strives to overcome the invisible wall separating dreams and imagination from everyday life, blurring distinctions between the “real” real and the “unreal” real. The former exists in the here-and-now, whereas the latter lies behind glass screens, within the pages of books, and locked in people’s imaginations. Design speculations can give form to the multiverse of worlds our world could be. Whereas it is accepted that the present is caused by the past it is also possible to think of it being shaped by the future, by our hopes and dreams for tomorrow. (DUNNE, 2013, p.160)



Figura 45 - 16. Performance "Casulos". Fonte: a autora.





3.2 Caminhos de Materialidade



Figura 46 - Exemplo de combinação, retirado da performance Casulos. Fonte: a autora.

Para encaminhar o objetivo definido após a performance, a imagem acima foi tomada como referência principal da materialidade desejada a se alcançar:

Uma joia-vestível que combinasse o uso dos diferentes tipos de carimbos e objetos desenvolvidos ao longo desse processo experimental, e que, permitisse:

- diversas combinações desses objetos no suporte que os tornam vestíveis;



- ao seu usuário carimbar-se e ao seu entorno, produzindo novas visualidades e texturas;
- a mim, tatuadora, criar modos de estampas outros corpos.

Com isso, separamos os objetos em três tipos: as peles-plásticas, as mutações e os suportes.

3.3 Peles-plásticas

O início do desenvolvimento desses carimbos se deu nos que foram esculpidos em borracha, utilizando-se de goivas para xilogravura e que permitiram uma criação de uma gama de ilustrações e texturas diferentes. E que, além disso, foram a primeira forma de investigação de meios de invenção de corpos.



Figura 47 - Exemplos de carimbos esculpidos na matriz de borracha à esquerda, e exemplo de ilustração produzida a partir deles à direita. Fonte: a autora.

A materialidade desses carimbos de borracha permeou todo o processo, se mostrando essencial à composição da joia-vestível final. Entretanto, esse material utilizado inicialmente não se mostrava o ideal, tanto em cor quanto em textura. E,



portanto, se tornou necessário encontrar um material alternativo.

Enquanto desenvolvia o PGDI, iniciei também com estudos sobre tatuagem, com o objetivo de aprender o ofício. A



tatuagem, o ato de tatuar-se, foi uma vivência que perpassou toda essa pesquisa. Tatuar envolve uma marcação, uma forma de manipulação da pele, executada em conexão com uma pessoa que invade essa fronteira usando de uma máquina, agulhas e tintas. A marcação permanente no corpo promove uma mudança de status: aquela parte do corpo que recebeu a tatuagem se torna uma outra que não existia posteriormente, e que vai mudar em conjunto com aquele novo ente que agora compõe esse todo, conforme a pele se adapta a tatuagem e vice-versa.

Nesse meio, é muito comum os tatuadores iniciantes utilizarem um tipo de silicone para treino, chamando comumente de “pele artificial”. Ele normalmente é feito de forma artesanal, com a receita mais comum sendo a partir de silicone acético e amido de milho combinados em partes iguais, que gera ao final um silicone firme e maleável. Esse material final se mostra ao mesmo tempo capaz de ser moldado, cortado e perfurado – e que, portanto, permite que se tatue sobre ele, sendo um material seguro para treinamento dos tatuadores neófitos. Além disso, é possível incluir algumas substâncias que dão cor à mistura,



como base para maquiagem ou tinta guache, sem que se altere de forma agressiva a textura final do material.



Figura 48 - Alguns exercícios da prática de tatuagem em pele artificial feitos pela autora. Fonte: a autora.



Figura 49 - Exemplo do processo de produção da pele artificial. Fonte: disponível em: <https://youtu.be/KfOx0wMD23k>

Entretanto, se mostrou não viável trabalhar com o processo de se esculpir uma matriz (como na xilogravura ou linoleogravura) desse silicone como meio de produção final das peles-plásticas por se tratar de um fazer manual, que poderia ocasionar muitas imprecisões e não-uniformidade nas peças. Devido ao material escolhido, a pele artificial, permanecer por breves momentos em um estado maleável o



suficiente para ser possível de colocá-lo em um molde, decidimos que seriam desenvolvidos moldes capazes de gerar esses carimbos de forma mais precisa e controlada, o que permitiria também gerar diversos carimbos iguais.

As figuras geradas pelos carimbos foram então vetorizadas e refinadas, e utilizadas para o corte à laser de uma placa de acrílico de 2mm na cor cristal. Utilizando os carimbos de borracha preta como referência, essa espessura seria viável para que o carimbo de pele artificial mantivesse sua figura inicial e possuísse uma tridimensionalidade próxima a dos carimbos de borracha.

Além disso, devido a impossibilidade de arcar com um orçamento muito elevado, escolhemos as 7 figuras principais que mais apareceram durante os experimentos e a performance para que fossem feitas como carimbo no material escolhido. Abaixo, temos a vetorização das figuras que foram usadas para o arquivo e a feitura do corte à laser na placa de acrílico.



*Figura 50 - As 7 figuras escolhidas para produção dos moldes das peles-plásticas.
Fonte: a autora.*

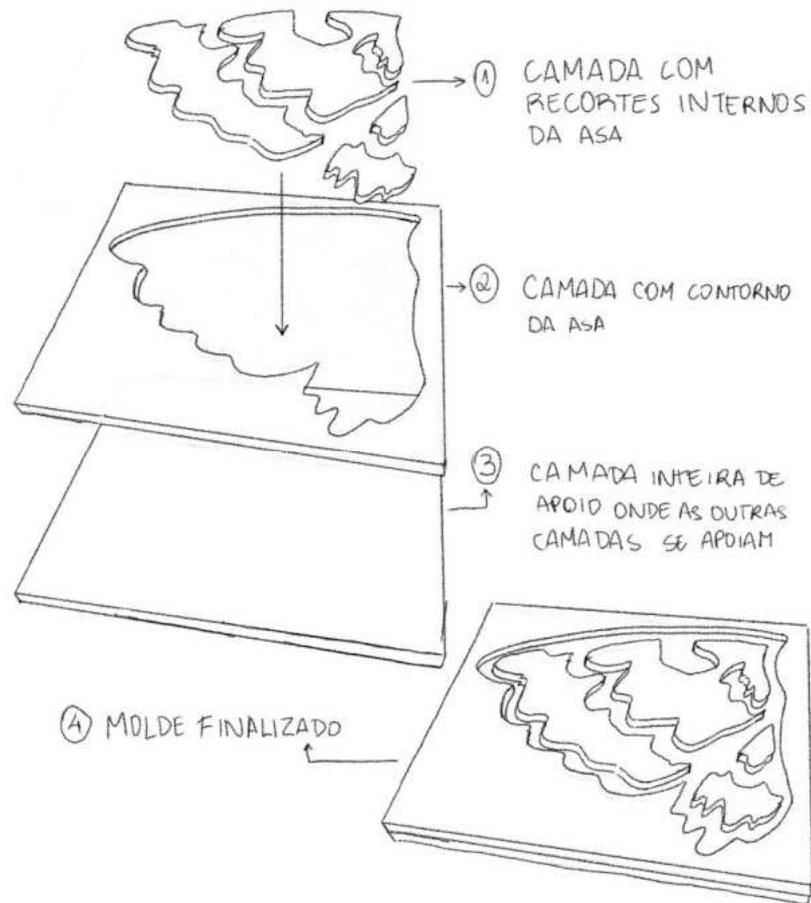


Figura 51 - Passo-a-passo de montagem dos moldes recortados à laser em placa de acrílico de 2mm. Fonte: a autora.

Sendo assim, para montagem do molde coloquei no arquivo o vetor da ilustração em si (como asas ou a cabeça de mariposa), contidas num retângulo que possui suas dimensões máximas de comprimento e altura. O objetivo disso era de termos ao final tanto a figura recortada quanto seu negativo nesse “retângulo”. Além disso, fiz um outro retângulo de mesmas dimensões, que serviu de apoio a colagem da figura “negativa”, conforme Figura 51 acima.

A seguir, se encontram os vetores e seus tamanhos respectivos considerados para a produção dos carimbos:

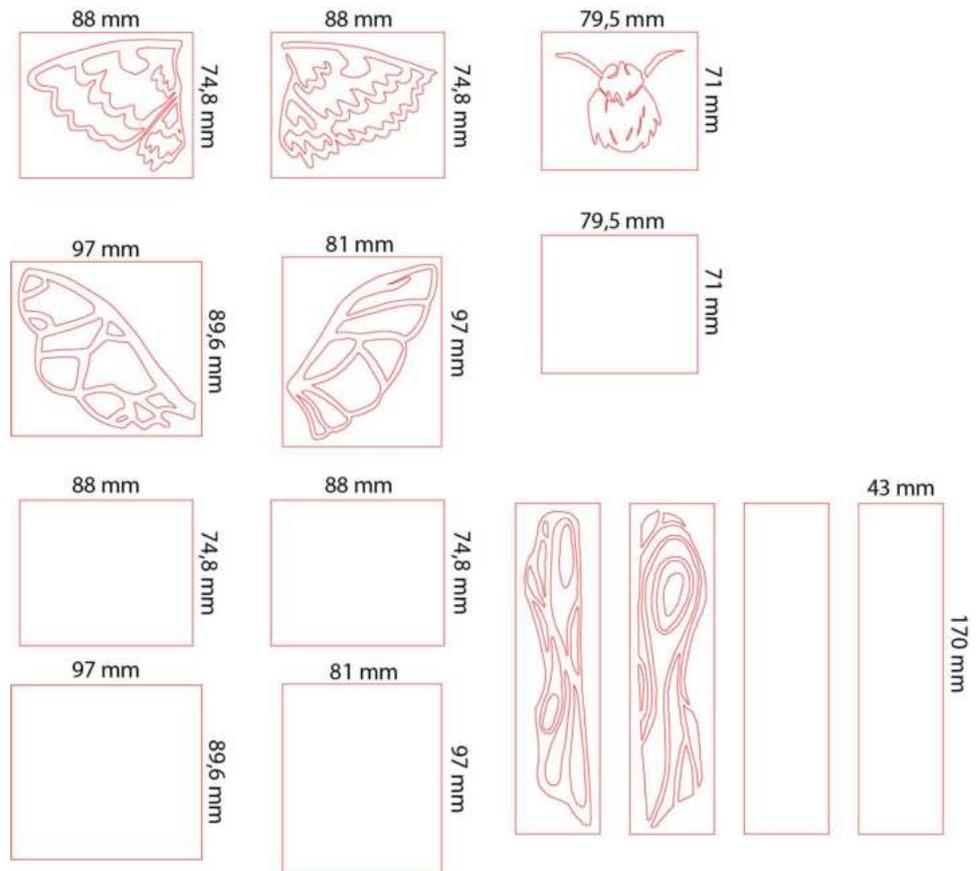


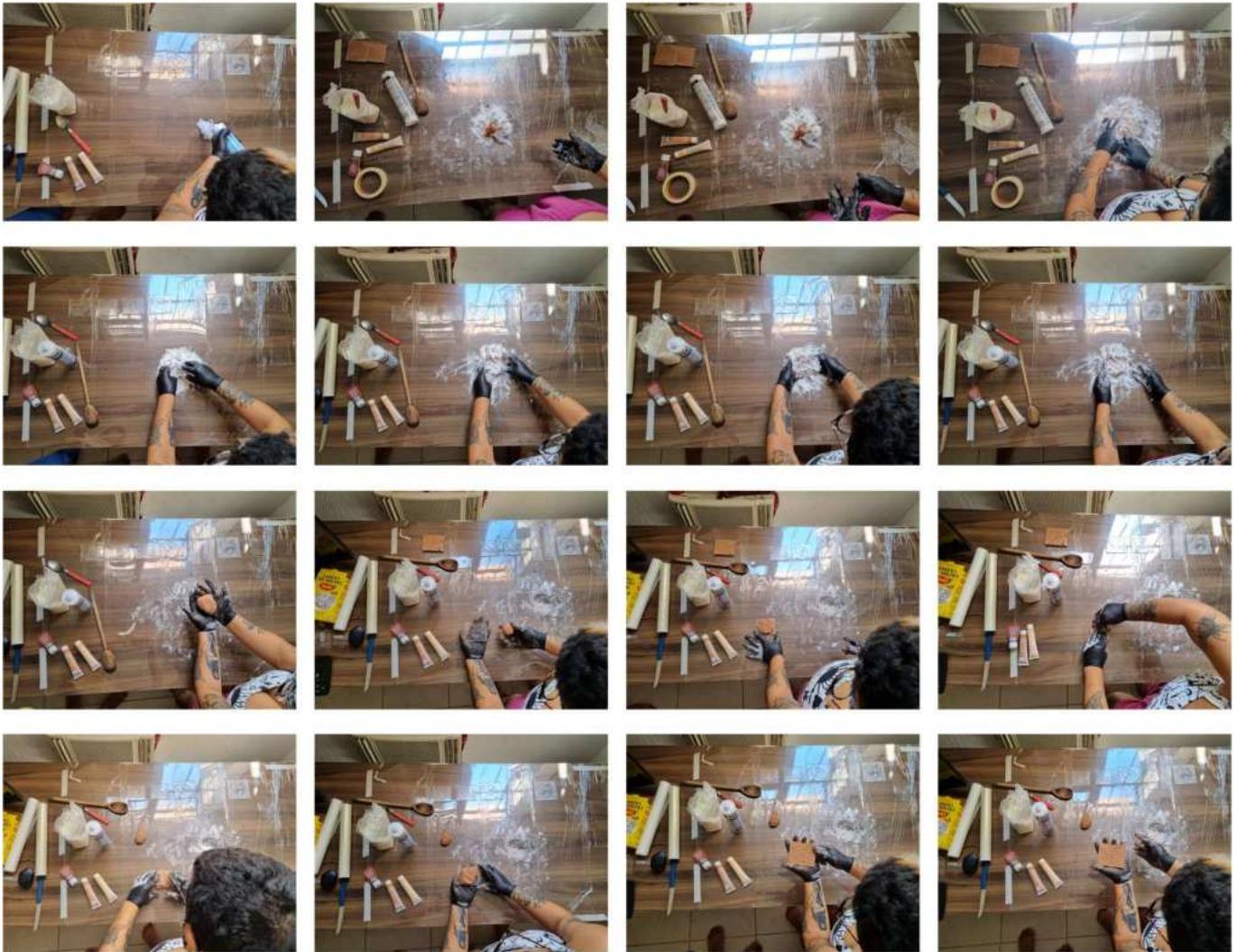
Figura 52 - Arquivo utilizado para corte a laser dos moldes. Fonte: a autora.

Após o corte, montei os moldes foram montados e os coleí seguindo o passo-a-passo já demonstrado. A própria espessura da chapa de acrílico, no caso a utilizada de 2mm, foi a profundidade necessária para gerar os sulcos que compunham as formas. Chegando assim, na versão final de cada molde.



Figura 53 - Painel com todos os moldes de acrílico montados. Fonte: a autora.

Após a montagem dos moldes, iniciei o processo de produzir os primeiros testes de carimbos. Utilizando uma proporção de 1:1, misturei a mesma quantidade de amido de milho e silicone acético sobre uma superfície limpa, misturando-os com as mãos protegidas por luvas. Nessa mesma mistura inicial adicionei uma pequena quantidade de tinta guache (como no caso da Figura 55) ou de base para maquiagem (como na Figura 56), que deve ser agregada até atingir um aspecto e textura uniformes. A seguir, um painel com o passo a passo da produção de carimbos:



*Figura 54 - Painel com imagens do processo de produção das peles-plásticas.
Fonte: a autora.*

O processo de produzir esses carimbos de pele artificial apesar de seguir uma receita, se mostra também bastante empírico. Enquanto misturo a massa, pelo toque é possível identificar se as proporções foram inadequadas: caso esteja grudando muito nas mãos é sinal de que necessita de mais amido de milho; ou caso ela já esteja ficando dura enquanto ainda estou com elas fora do molde, indica que fui muito devagar no processo de misturar e a massa já começou sua cura.

Quanto mais vezes produzo esse tipo de silicone, melhor entendo como o material se comporta, o quão rápido devo



colocar a massa no molde, quanto tempo devo esperar para retirá-lo, etc. Além disso, o acrílico se mostrou um material ótimo para a produção do molde, pelo acabamento polido que gera ao final e pela facilidade a retirada da pele-plástica curada.



Figura 55 - Exemplos dos primeiros experimentos de peles-plásticas feitas com guache. Fonte: a autora.

Os primeiros testes de carimbo que produzi, foram os de pele artificial colorida com tinta guache (Figura 55). Após estes, entendemos que as cores alcançadas pela tinta guache não eram satisfatórias ao conceito geral do projeto, enquanto as cores próximas aos tons de pele “natural” vistas nas peles artificiais de treino (Figura 47) se mostravam mais interessantes e condizentes. A textura final quando utilizada tinta guache na mistura pele-plástica apresentava um aspecto “esponjoso” que prejudicava a reprodução da estampa em si na pele – a aderência da tinta com o carimbo e posterior reprodução na pele.



Figura 56 - Primeira leva de peles-plásticas produzidas com base de maquiagem. Fonte: a autora.

Inicialmente, para permitir a interação desses carimbos com as intervenções que eles provocam no corpo e também sua utilização como adorno, fiz pequenos furos que foram finalizados com ilhós. Essas peças de finalização auxiliaram a trazer resistência aos furos, para que durante o uso não ocasionasse algum tipo de rasgo ou danos a pele-plástica. Esses locais para transpassar uma corrente/arame, ou o material de suporte em questão, foram escolhidos em pontos que não prejudicava a reprodução da estampa do carimbo, ou



ainda que caso adicionassem um novo elemento a figura fosse de forma intencional, e ao mesmo tempo permitiam que o objeto fosse pendurado de forma variada.

Para teste desses carimbos na pele, utilizei uma mistura de tinta guache e cola branca a base de água, uma espécie de “tinta corporal” muito utilizada para atividades com crianças devido seu caráter atóxico. A cola branca permite uma “liga” à tinta guache, auxiliando na aderência ao carimbo e na posterior transferência à pele.



*Figura 57 - Exemplo de resultado da mistura de tinta guache e cola branca na pele.
Fonte: a autora.*



3.4 Mutações

Enquanto desejava experimentar com as possibilidades de invenções de corpos, de criar e compor corpos – seja escrevendo, ilustrando ou imaginando-os, comecei a também os produzir de forma tridimensional com cerâmica fria e argila. Brincando com algo quase divino, buscava caminhar por essa linha do que eram corpos, partes de corpos e mutações ocasionadas pelo processo de entrelaçamento.



Figura 58 – Coleção de objetos de argila. Fonte: a autora.

Mesclar partes de bruxas, partes de inseto, partes de mulher.
Um pouco do barro ao homem, do homem ao barro. O que era



essencial para ser humano? O que era essencial para ser mulher? O que era essencial para formar um novo ente?

Enquanto esses questionamentos passeavam pela minha mente e por todo o projeto, os objetos de argila e cerâmica compunham uma nova visualidade, que se mostrou nas composições geradas na performance “Casulos” igualmente indispensáveis ao que esperávamos como resultado final desse projeto.

Unindo essas peças intituladas “Mutações” as peles-plásticas, começamos a experimentar, testando com diferentes formas de se (re)produzir os padrões e texturas nos corpos.



Figura 59 – Coleção de carimbos esculpidos em argila e cerâmica fria. Fonte: a autora.



Por fim, entendemos que esses objetos também eram parte dessa composição, construindo junto da visualidade dos peles-plásticas e as intervenções das marca-carimbo uma possibilidade de metamorfose, de mutação.

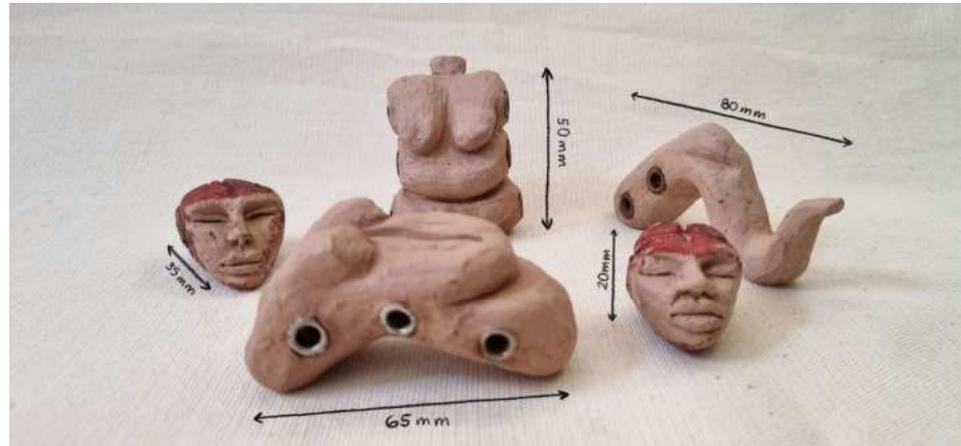


Figura 60 - Objetos esculpidos em argila com tamanhos aproximados. Fonte: a autora.

Assim como nas peles-plásticas, foram planejados alguns furos finalizados com os mesmos ilhós pelas peças, as tornando capazes de serem utilizadas como pingentes de diferentes formas.



Figura 61 - Objetos esculpidos em argila - outra vista. Fonte: a autora.



3.5 Ensaio “Caminhos de Materialidade”



Figura 62 - 1. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.

Para melhor entender como se daria uma forma de utilização e performance com essa primeira versão das peças desenvolvidas, realizei um ensaio fotográfico. Utilizamos algumas combinações das peças e modelos de teste feitos anteriormente, buscando encontrar possibilidades, erros e acertos no uso das peças. O objetivo era principalmente definir de quais formas seguiríamos para o planejamento e desenvolvimento dos dispositivos finais.



A partir das peças demonstradas no capítulo anterior, foram montadas algumas possibilidades de vestíveis, com cordões sendo o suporte, com os quais foram testados combinações, visualidades, o ato de performar com os mesmos, e se estava dentro do que era esperado como resultado de metamorfose e composições possíveis.



Figura 63 - 1. Exemplo de composição. Fonte: a autora.

As peças permitiam diferentes combinações sendo também interferidas pelas tintas utilizadas na reprodução dos carimbos.



Figura 64 - 2. Exemplo de composição. Fonte: a autora.



Deixo aqui também um agradecimento especial ao Igor Reis, que foi o fotógrafo e incentivador desse ensaio, e ao João Pedro, que fez uma belíssima edição posterior das imagens.



Figura 65 - 2. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.



Figura 66 - 3. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.



Figura 67 - 4. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.



Figura 68 - 5. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.



Figura 69 - 6. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.

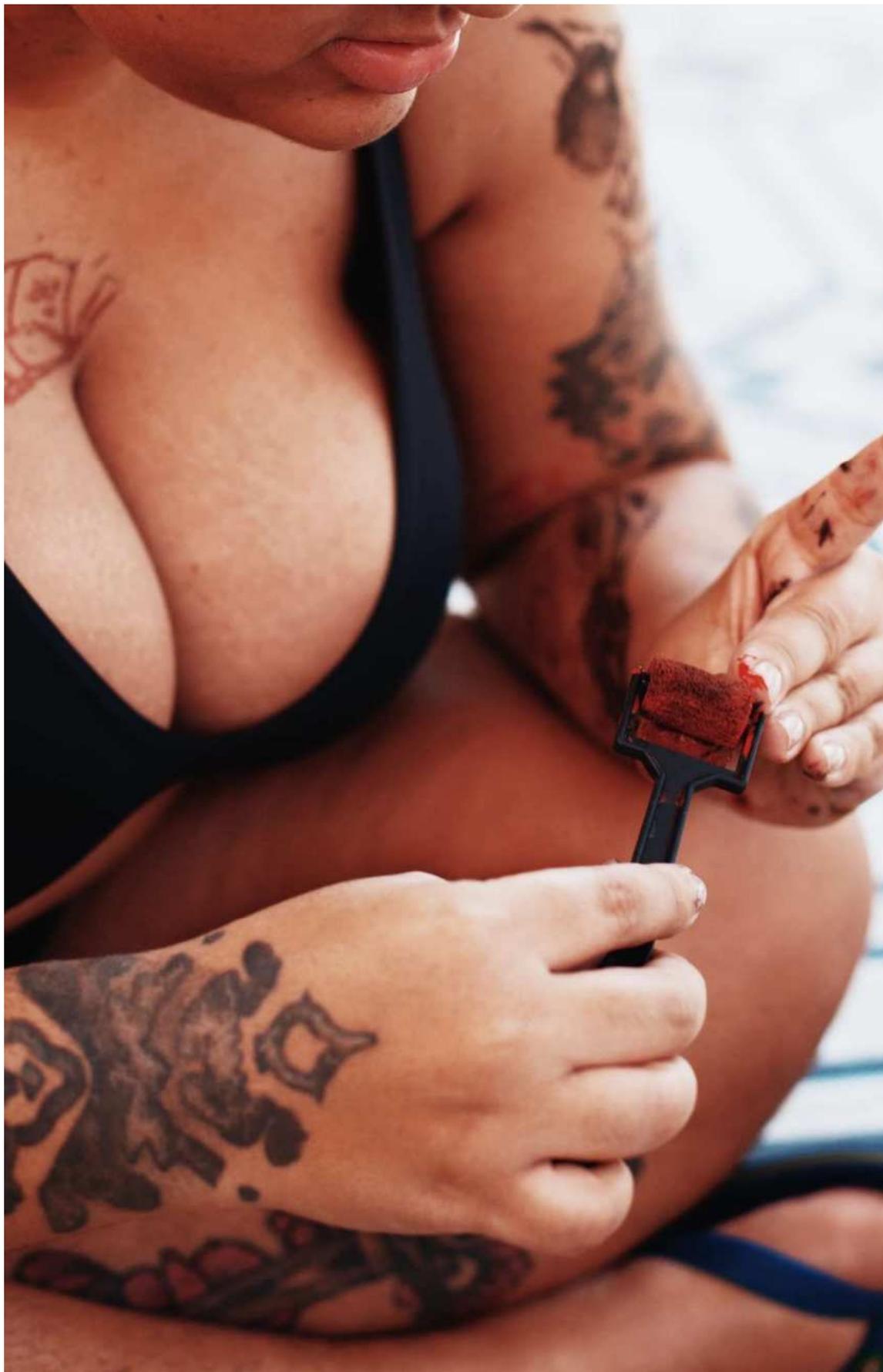


Figura 70 - 7. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.



Figura 71 - 8. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.

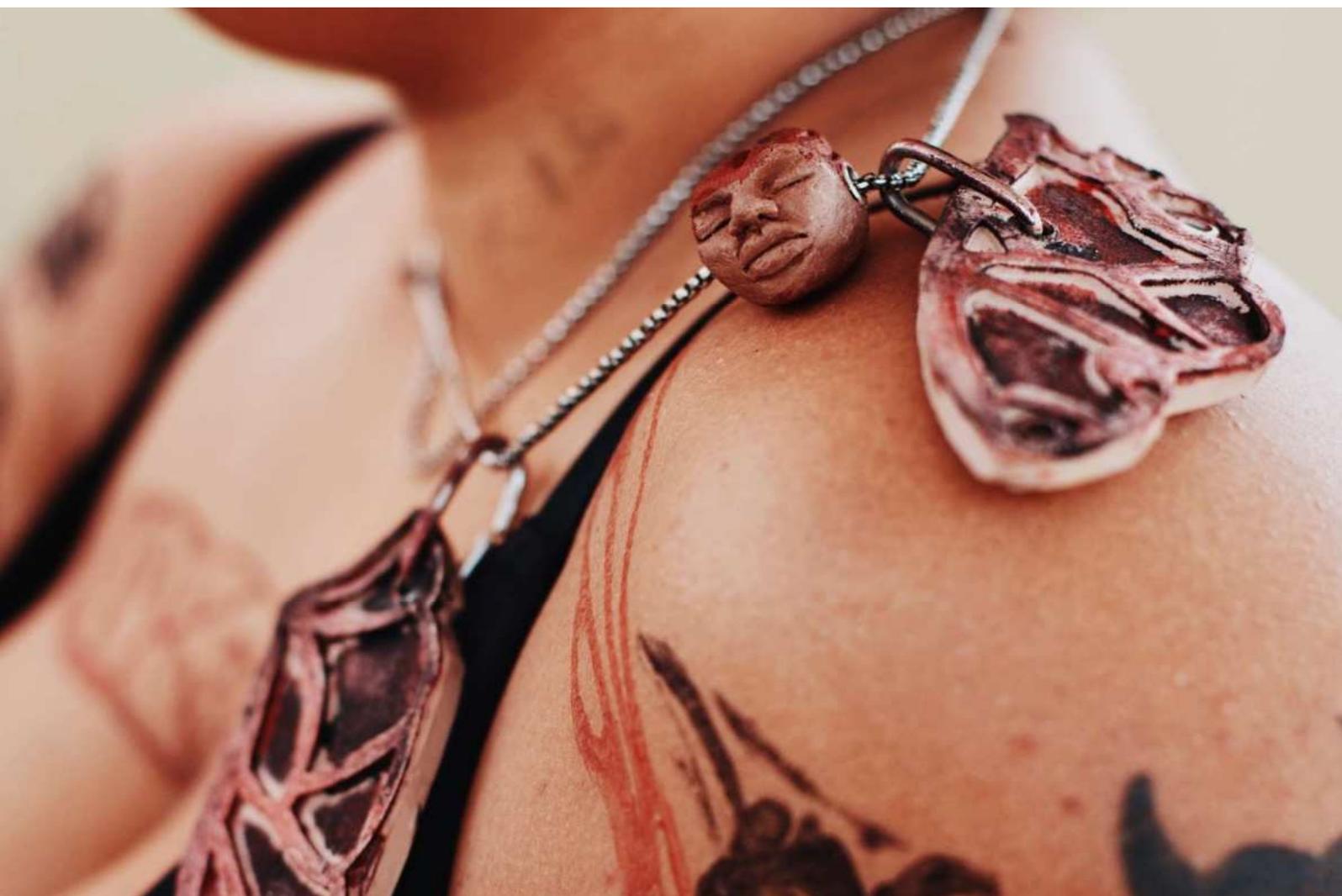


Figura 72 - 9. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.



Figura 73 - 10. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.



Figura 74 - 11. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.



Figura 75 - 12. Ensaio "Caminhos de Materialidade". Fonte: a autora.



3.5.1 Conclusões de “Caminhos de Materialidade”

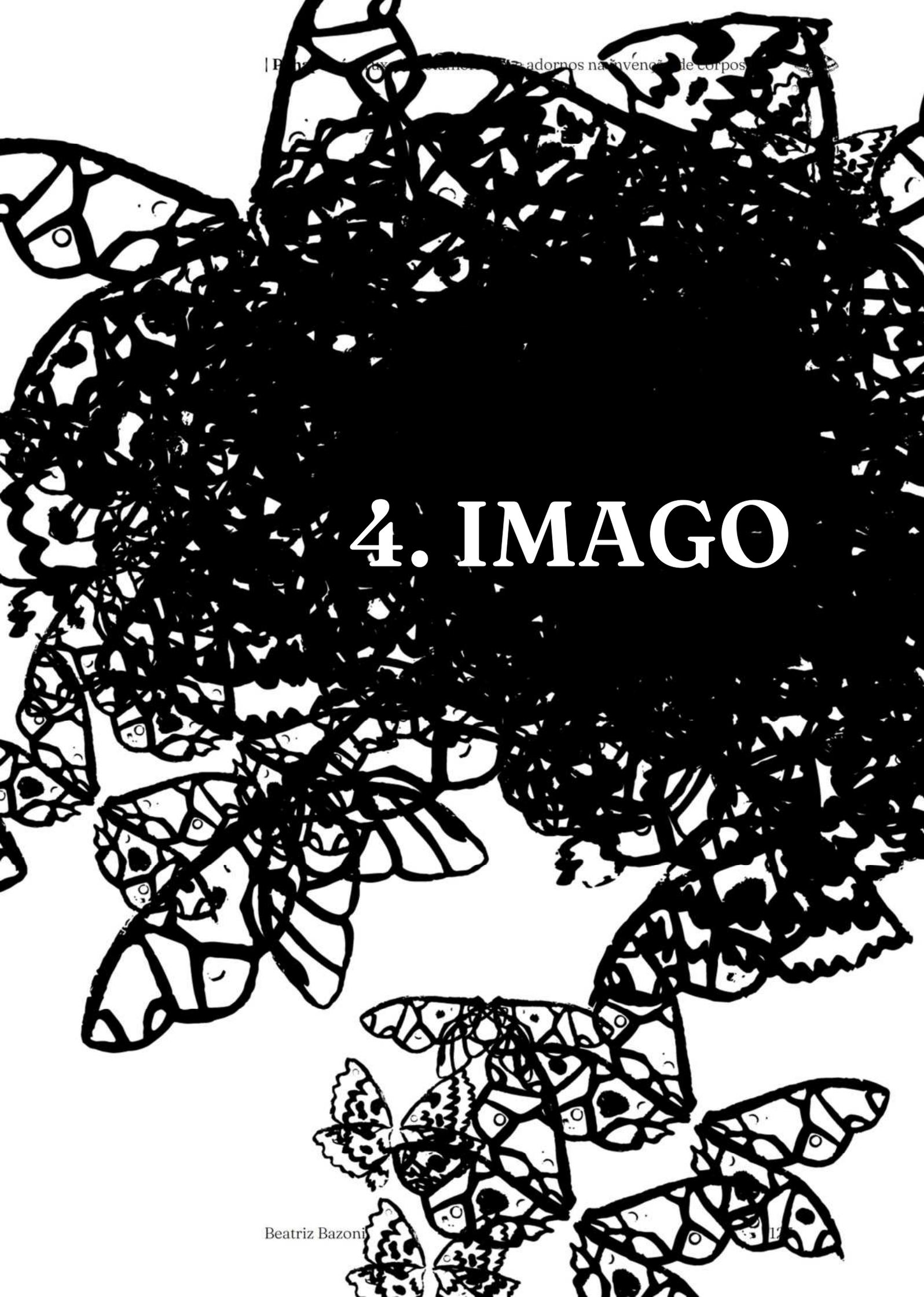
Ao fim da experimentação “Casulos”, entendemos que era justamente essa combinação de objetos-carimbo e a marca-carimbo que possibilitava incitar essa metamorfose de si. A partir dessa construção narrativa de ficção e metamorfose entre corpo, peles-plásticas, mutações, tinta e marca-carimbo na pele nascia a materialidade de Panapaná - com o corpo sendo agente de transformação nos objetos e os objetos em retorno nele.

Como essa experimentação final “Caminhos de Materialidade”, entendemos algumas conclusões, como quais aspectos geravam aderência e quais se distanciavam do que buscávamos como identidade final dos objetos que iriam compor Panapaná.

As peles-plásticas, as mutações, as marcas-carimbo e a interação ocasionada por tudo isso no corpo, a mutação gerada por esse encontro, sua visualidade e aparência sintetizam satisfatoriamente o objetivo do projeto, a intenção de materializar a metamorfose no corpo, de promovê-la. Além disso, a tridimensionalidade das peças se mostra ideal ao que era visualizado como solução estética final.

Entretanto, a formas como as peças ficavam quando penduradas numa corrente, a visualidade das esculturas e seu acabamento não agradava para a expectativa desses objetos finais. E com isso, foi possível traçar um plano para como entendemos que os vestíveis finais desse projeto deveriam versar.

4. IMAGO





Atravessar uma metamorfose significa poder dizer “eu” no corpo do outro. Todo ser metamórfico - todo ser nascido - é composto e habitado por essa alteridade que jamais poderá se apagar. (COCCIA, 2020, p.39)



E nos encontramos novamente, num fim que também é começo. A saída do casulo não é necessariamente fácil, é um processo que deve ser vivido enquanto o que é - um processo. Acredito que nesse momento já somos mais íntimos, e você possivelmente me entende enquanto mariposa, enquanto bruxa e enquanto parte desse caminho. Agora, talvez, você também já seja parte desse caminho.

A chegada num corpo possivelmente mais maduro, não implica tampouco que chegamos num fim. Na realidade, iniciamos uma nova metamorfose, uma nova reprodução de si. Criamos criaturas que agora prosseguirão depois de nós, e darão continuidade a isso tudo que já havia iniciado antes de nós.

Nos encontramos num ponto que daqui para a frente continuaremos juntos mesmo que distantes, tendo feito parte um do corpo do outro e presos num laço que não mais será desfeito - mas que seguirá por outros emaranhados com certeza.

Me despeço, porém não digo um até logo, pois sei que daqui a pouco outras mariposas cruzarão esses caminhos.

a bruxa



4.1 Um passo antes de alçar voo



Assim como evidenciado no capítulo anterior, a visualidade final a ser alcançada por Panapaná se traduz num vestível em diferentes formas de carimbos, que possibilitam diferentes combinações. Entretanto, a forma de uso testada no ensaio não se mostrou ideal, o que nos fez retornar as primeiras experimentações, em busca de uma forma de uso que demonstrasse o que buscávamos.



Figura 76 - Painel com experimentações de modo de uso dos vestíveis. Fonte: a autora.

Nas experimentações acima utilizei arames de diferentes espessuras que perpassavam a peça e possibilitavam o ato de vesti-las. Além disso, o fato desses arames estarem atravessando, “rasgando” a peça, ao mesmo tempo que pressionam a pele e são formas firmes para se segurar, proporcionaram uma utilização física e estética que melhor alcançaram o que gostaríamos como forma final das peças. Um ponto negativo observado também era que, as peças sendo de cerâmica fria e de argila não agradavam completamente quanto ao caráter estético que o material da forma que estávamos usando assumia no final. Para isso, retornamos a alguns experimentos que fiz em escultura virtual ao longo do desenvolvimento do projeto.

O processo de fazer uma escultura virtual em muito se assemelha ao de se esculpir uma escultura de argila (por exemplo), entretanto traz novas possibilidades – como produzir uma peça completamente simétrica, permitir diferentes formas de se fazer cortes e furos, além de viabilizar uma melhor visualização de sua estrutura interna.

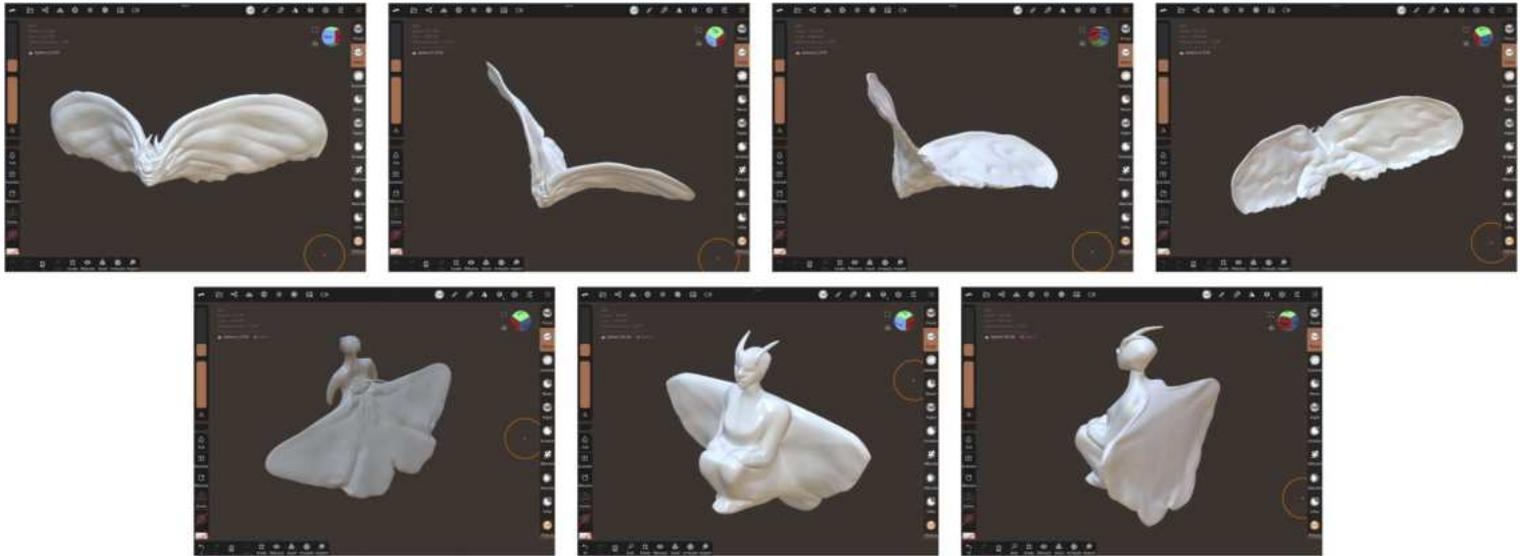
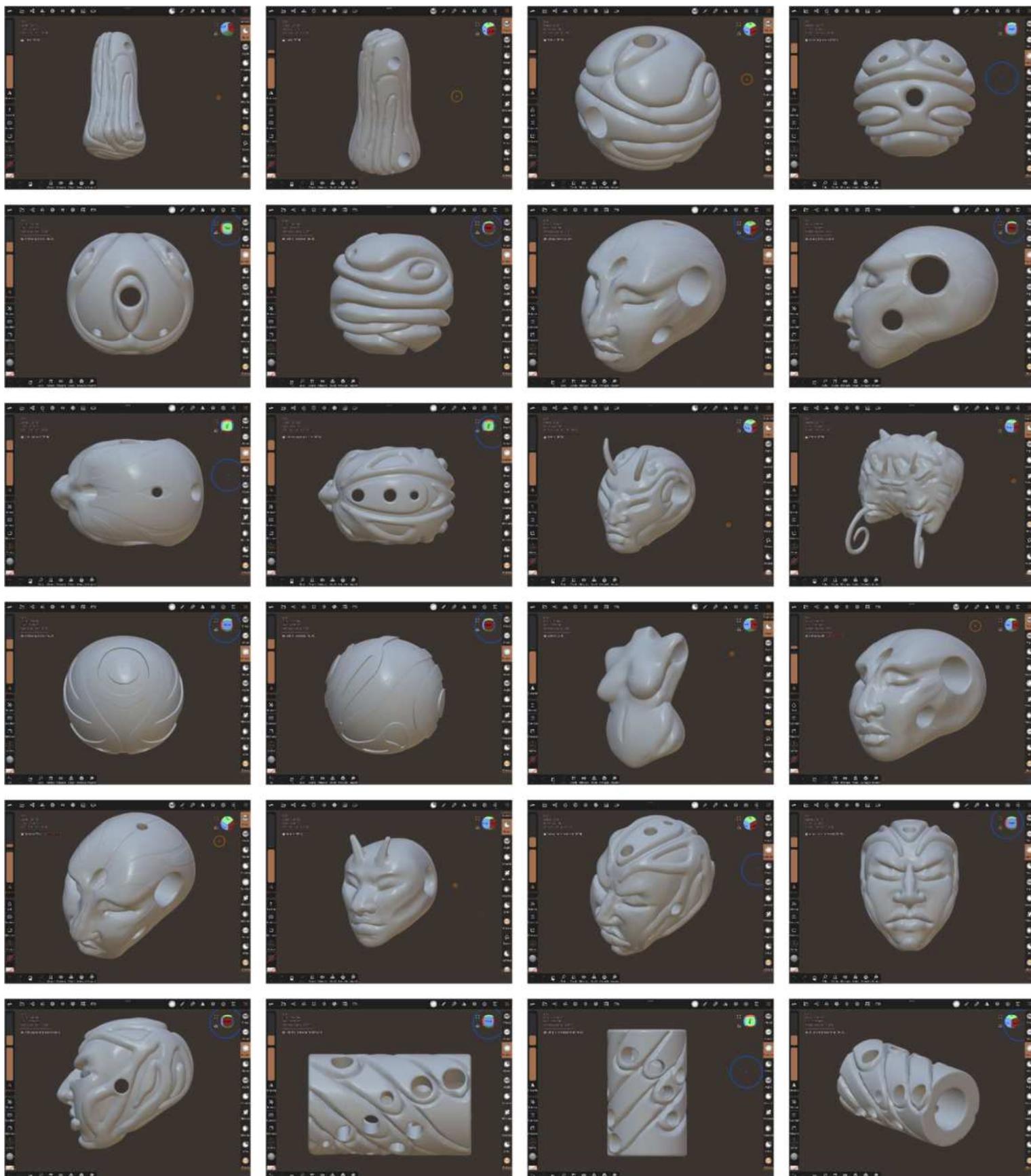


Figura 77 - Painel com primeiras esculturas digitais feitas por meio do aplicativo Nomad. Fonte: a autora.

As esculturas virtuais permitiam brincar com algumas estruturações tridimensionais que para executar com a argila ou cerâmica fria seria bastante complexo e demandariam muita habilidade escultórica, como na Figura 77. Ao longo do desenvolvimento de Panapaná, produzi uma série de esculturas virtuais por meio do *software* Nomad, utilizando como suporte o tablet *iPad*.

Ao final, entendemos que a modelagem virtual nos permitiria utilizar diferentes materiais, pensando na produção por meio de fabricação aditiva, como impressão 3D. Desde filamentos plásticos até resinas, e com a possibilidade ainda de trabalhar outros processos pós-impressão, como a fundição em metal a partir do molde feito por uma peça impressa em cera ou resina.



*Figura 78 - Painel com esculturas virtuais feitas por meio do aplicativo Nomad.
Fonte: a autora.*



Sendo assim, foram escolhidas 4 peças para seguir para o primeiro teste de impressão 3D no filamento de PLA:



Figura 79 - Painel com as 3 modelagens virtuais das peças escolhidas para o primeiro teste de impressão. Fonte: a autora.

As cabeças foram muito presentes na visualidade desse projeto, aparecendo desde as ilustrações até nos carimbos e nas esculturas (tanto virtuais quanto físicas), portanto escolhemos três cabeças que continham três formas diferentes de textura esculpida nelas. As esferas também se tornaram objetos muito característicos das experimentações, devido a sua estética, mas também a como possibilitava a passagem na pele ou papel para reprodução da padronagem nela feita, e por isso, essa esfera também foi escolhida para essa primeira leva de impressões.

Para o processo de impressão em si, busquei alguns orçamentos em gráficas do mercado, que se mostraram fora do que era possível financeiramente, ainda mais que



precisávamos executar essa primeira leva de impressões com o objetivo de testar alguns pontos importantes para que fosse possível escolher se esse método de produção serviria como o definitivo para desenvolvimento das peças. Sendo os seguintes pontos avaliados:

- a resolução alcançada na impressão, ou seja, o quão bem a impressão reproduziria os detalhes da modelagem virtual;
- qualidade do material e se o acabamento da impressão seria satisfatório;
- e por fim, se por meio da impressão o objetivo de utilizá-lo como carimbo ainda seria possível, observando:
 - se a tinta iria aderir bem a superfície da impressão, e posteriormente, transferiria bem para a pele;
 - como o material ficaria após ser manchado pela tinta utilizada.

Nesse meio tempo, consegui o contato de uma ex-aluna do curso de Design Industrial da UFRJ, Jéssica Uchôa, que topou realizar a impressão das peças, e com isso, iniciamos uma parceria para a produção. Conforme indicado pela Jéssica, foi feito um corte que as dividiu na simetria das peças (indicado na última coluna de telas da Figura 77), o que facilitaria o processo de impressão – devido ao caráter complexo do interior dessas peças ocasionados pelos furos planejados nelas – e também auxiliaria a proporcionar uma maior resistência as peças.



Figura 80 – Painel com primeira leva de peças impressas 3D. Fonte: a autora.

Com as peças impressas foram produzidos mais alguns testes de possibilidades de uso, já pensando também na forma de vestível utilizando o arame, e não mais o cordão/corrente.



Figura 81 - 1. Painel de teste de pulseira com arame. Fonte: a autora.



Figura 82 - 2. Painel de teste de pulseira com arame. Fonte: a autora.



Figura 85 - 3. Painel de teste de pulseira com demonstração de como ficaram as marca-carimbo utilizando a esfera impressa. Fonte: a autora.

Na figura acima está o teste feito para entender como seria a reprodução da textura pela peça impressa, e ela foi muito satisfatória. A padronagem foi reproduzida com fidelidade na



pele, além disso, o material permitiu uma boa aderência da tinta a ele mesmo e depois sua transferência a uma superfície.



Figura 84 - 1. Painel de teste de colar com arame. Fonte: a autora.

As peças também ficaram com um ótimo acabamento, com todas os seus detalhes e furos sendo bem reproduzidos na impressão. Um outro ponto avaliado, foi que a firmeza do plástico do filamento conferiu uma boa resistência a peça, fazendo com que fosse fácil passar o arame, tanto para utilizá-lo como vestível quanto, por exemplo, como uma forma de adorno a própria peça – na Figura 84 a cabeça ganha um adereço a ela. Com isso, decidimos por seguir com essa forma de produção para as peças finais usadas no ensaio, e fizemos



mais uma leva de impressões no intuito de termos uma maior quantidade de peças para experimentar.



Figura 85 - 2. Painel de teste de colar com arame. Fonte: a autora.

As peles-plásticas utilizados no ensaio “Caminhos de Materialidade” tiveram um desempenho satisfatório, tanto em questão de visualidade quanto de uso, e por conta disso, continuei a usar os mesmos nesses novos testes e também no ensaio final. Entretanto, percebemos ser necessário apenas exercitar melhor seu acabamento, algo que pode ser feito tanto no processo de fazê-lo quanto após a retirada do molde, com a limpeza de rebarbas. E também foi essencial um cuidado a mais na hora de produzi-los, para mantê-los na mesma ou em espessuras aproximadas.



4.2 A Bruxa

Meu corpo está, de fato, *sempre* em outro lugar, ligado a todos os outros lugares do mundo e, na verdade, está em outro lugar que não o mundo. Pois, é em torno dele que as coisas estão dispostas, é em relação a ele - e em relação a ele como em relação a um soberano- que há um acima, um abaixo, uma direita, uma esquerda, um diante, um atrás, um próximo, um longínquo. **O corpo é o ponto zero do mundo, lá onde os caminhos e os espaços se cruzam, o corpo está em parte alguma: ele está no coração do mundo, este pequeno fulcro utópico, a partir do qual eu sonho, falo, avanço, imagino, percebo as coisas em seu lugar e também as nego pelo poder indefinido das utopias que imagino. Meu corpo é como a Cidade do Sol, não tem lugar, mas é dele que saem e se irradiam todos os lugares possíveis, reais ou utópicos.**
(FOUCAULT, 2013, p.14)

Por excelência, Panapaná é um projeto que se propõe a experimentar. Por isso, tudo se torna processo, e todas as ações influenciam no caminho e no resultado. Todas as experimentações, ilustrações, esculturas e leituras se mesclaram, se metamorfosearam na forma que por fim se mostrou ao mundo.

Por fim, mas não por definitivo. A forma como Panapaná se mostra ao mundo nesse momento não é a sua última muito menos a sua única forma, mas sim, uma primeira de muitas metamorfoses, um de seus muitos corpos neste desfile anatômico que é a vida (Coccia, 2020). Me orgulho de entender (e também afirmar) que o Panapaná aqui desenhado ganhou uma maior quantidade de asas, pernas e patas ainda, e as borboletas, mariposas, humanos e o que mais compõem essa revoada agora, podem seguir explorando outros campos, trazendo outros seres e outras coisas para compor em conjunto nesse grande emaranhado que não deixaremos de ser.

| **Panapaná:** bruxas, metamorfoses e adornos na invenção de corpos.



Melhor do que explicar narrativamente, é demonstrar, então a seguir o ensaio final de Panapaná, feito em parceria com meu grande amigo João Pedro, que muitas vezes deu asas a esse projeto e que se manteve presente até o fim.





*Figura 86 - 1. Ensaio "A Bruxa".
Fonte: a autora.*

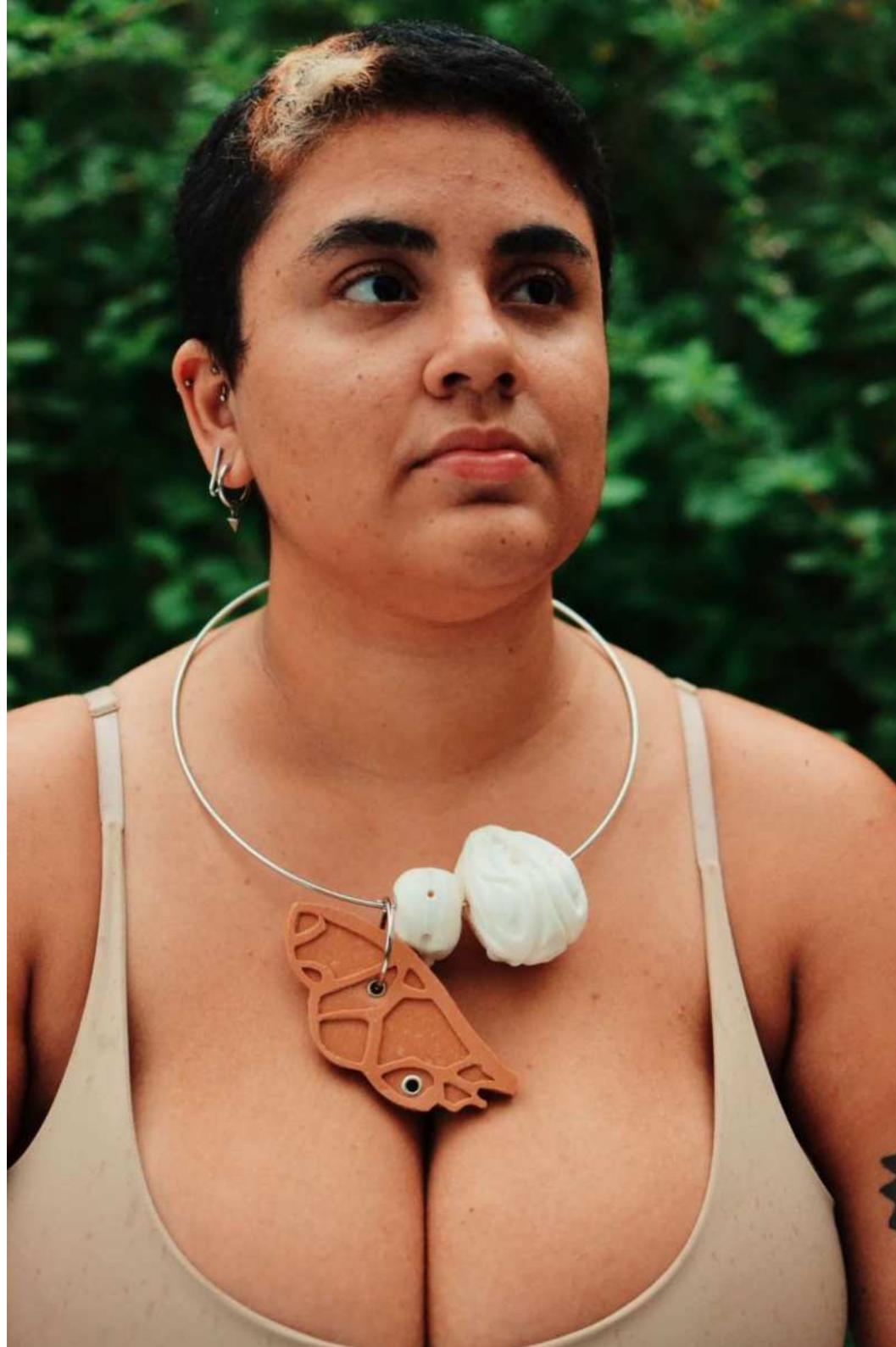


Figura 87 - 2. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.

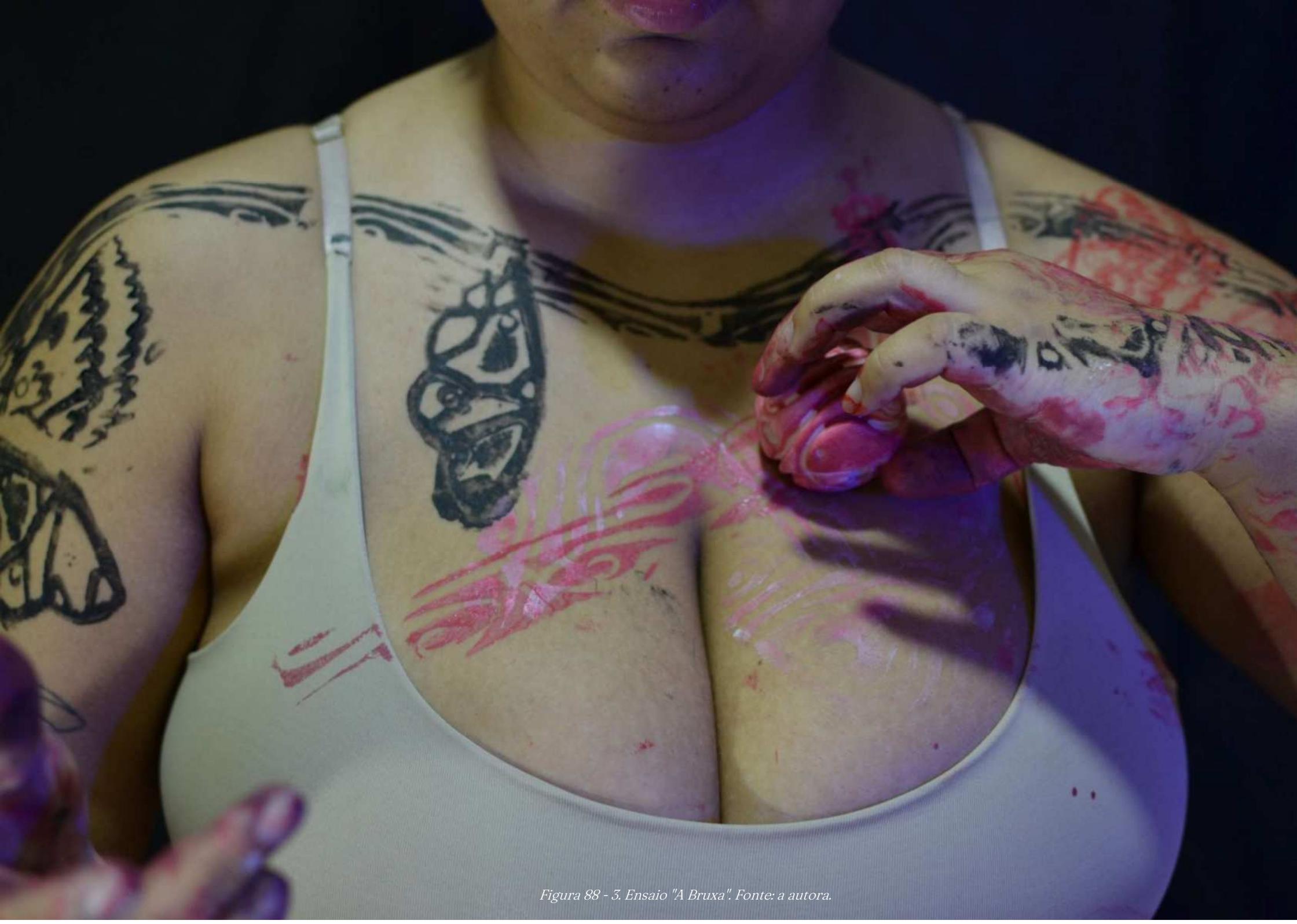


Figura 88 - 3. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



Figura 89 - 4. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



Figura 90 - 5. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



Figura 91 - 6. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



Figura 92 - 7. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



Figura 93 - 8. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.

*Figura 94 - 9. Ensaio "A Bruxa".
Fonte: a autora.*



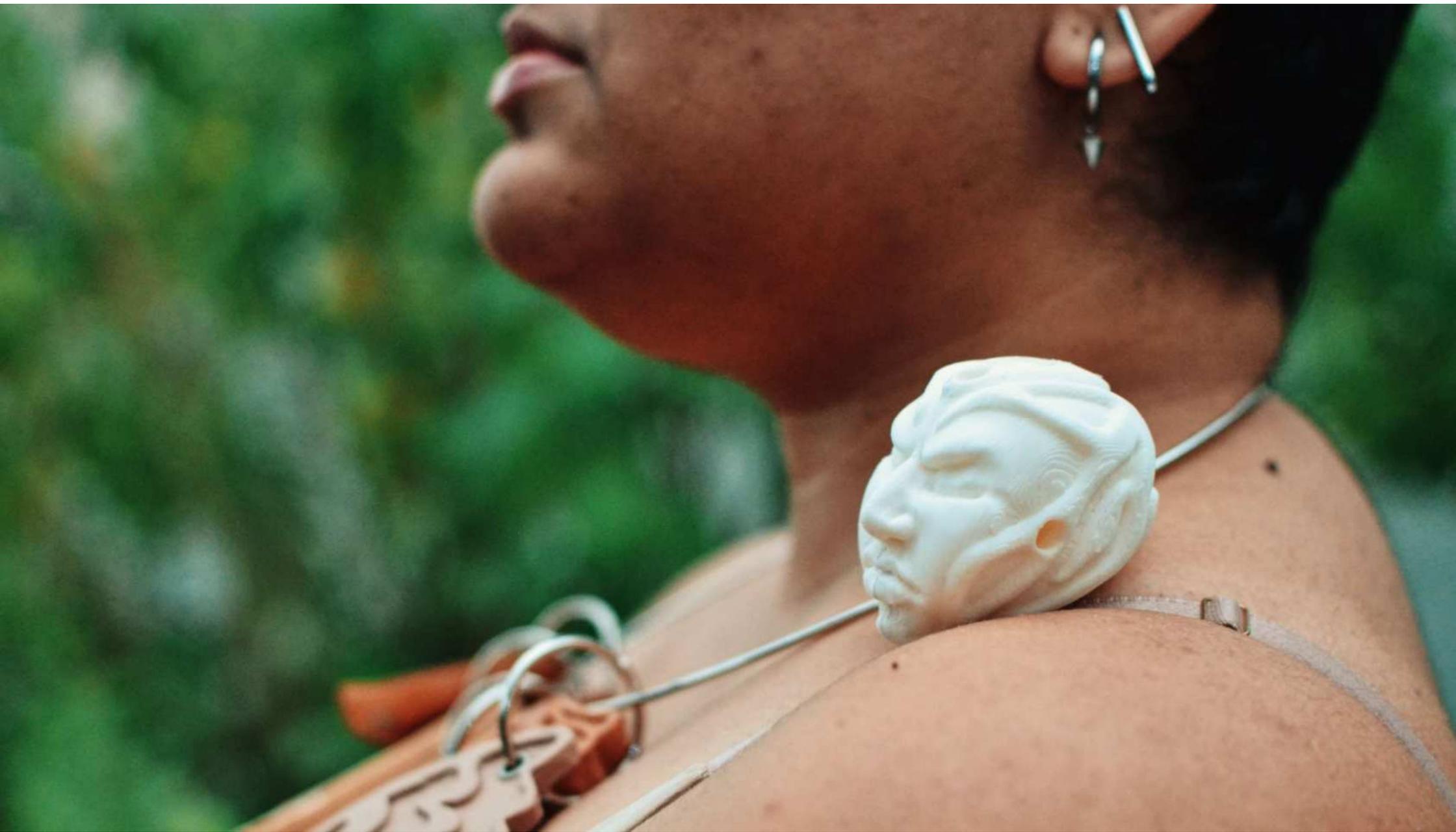


Figura 95 - 10. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



Figura 96 - 11. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



Figura 97 - 12. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



Figura 98 - 13. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.





Figura 99 - 14. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



Figura 100 - 15. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



Figura 101 - 16. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



Figura 102 - 17. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



Figura 103 - 18. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.

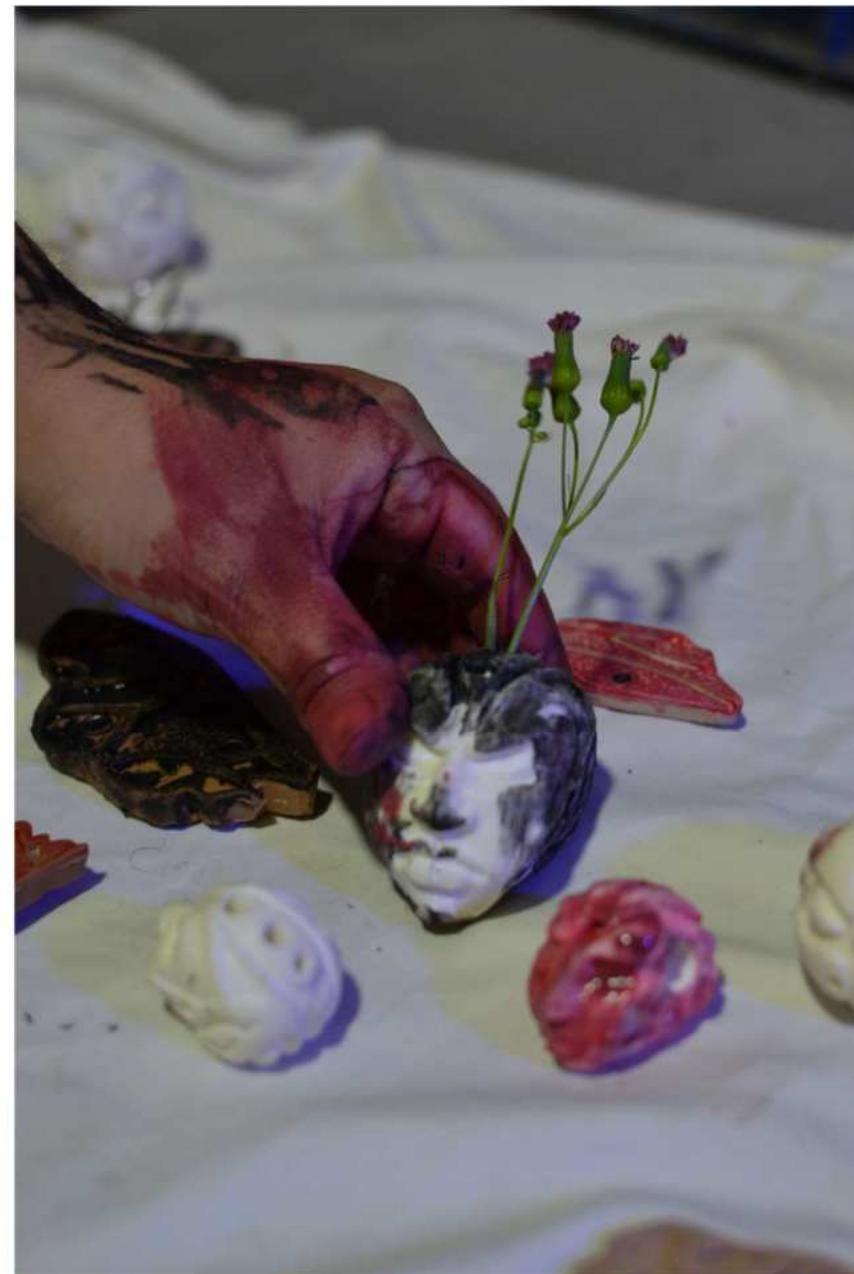
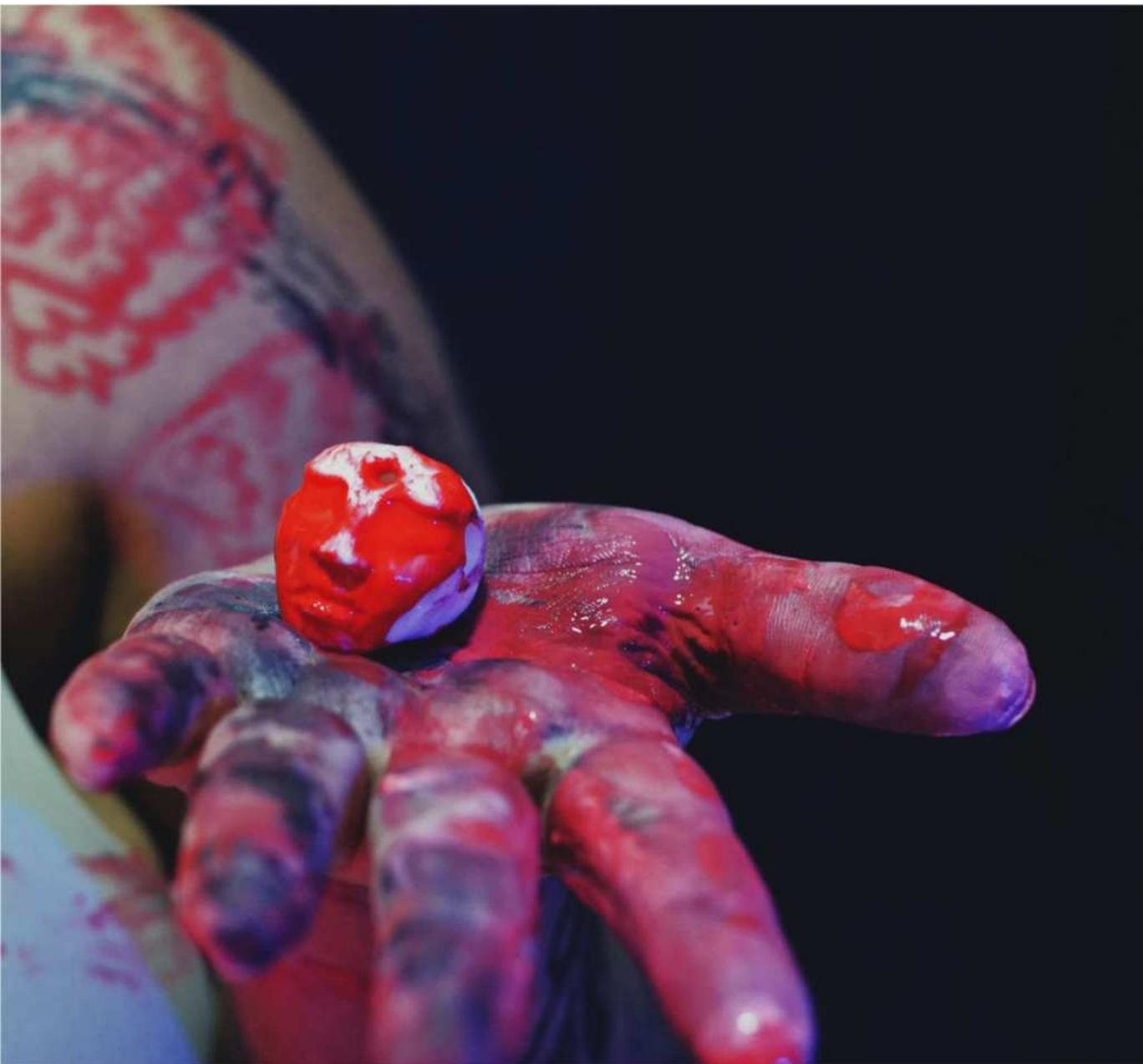


Figura 104 - 20. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



Figura 105 - 21. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.

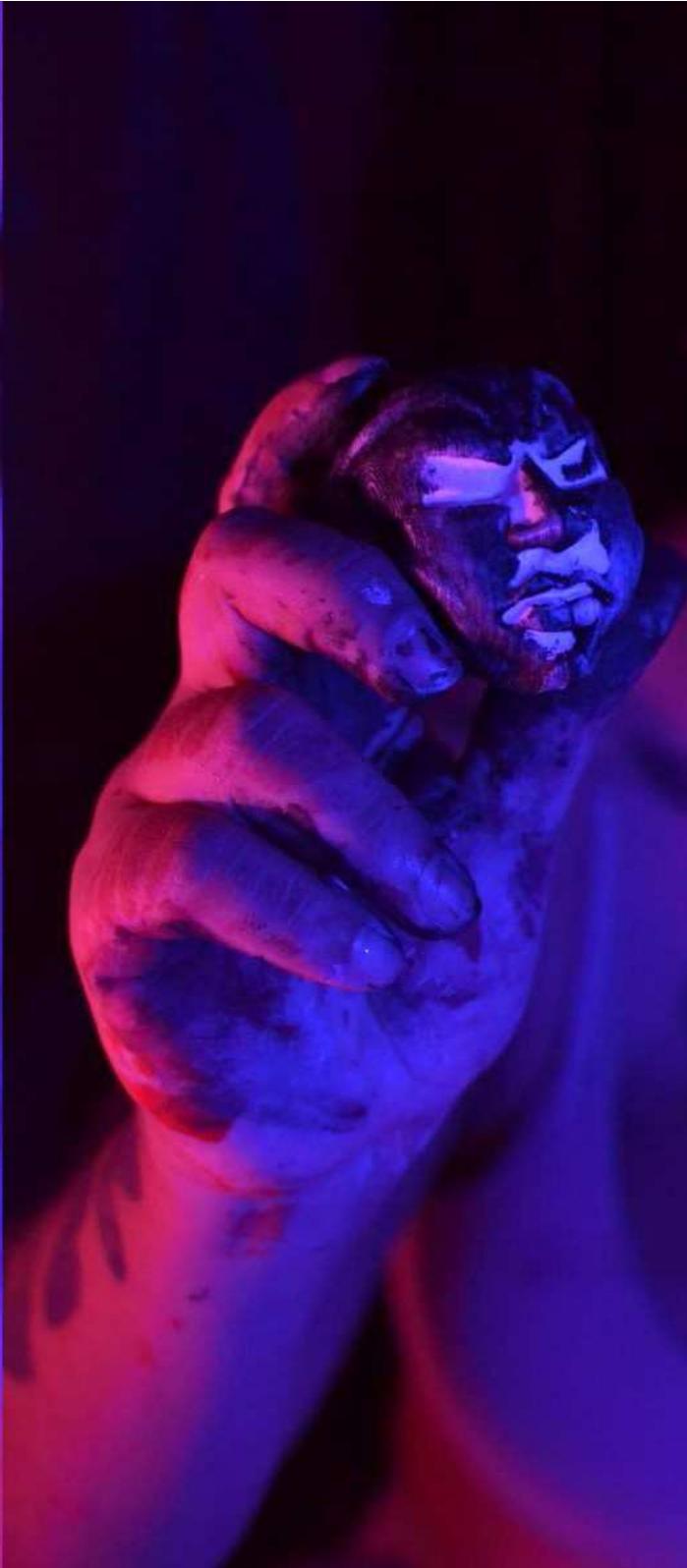


Figura 106 - 22. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



Figura 107 - 23. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



*Figura 108 - 24. Ensaio "A Bruxa".
Fonte: a autora.*



Figura 109 - 25. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



Figura 110 - 26. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.

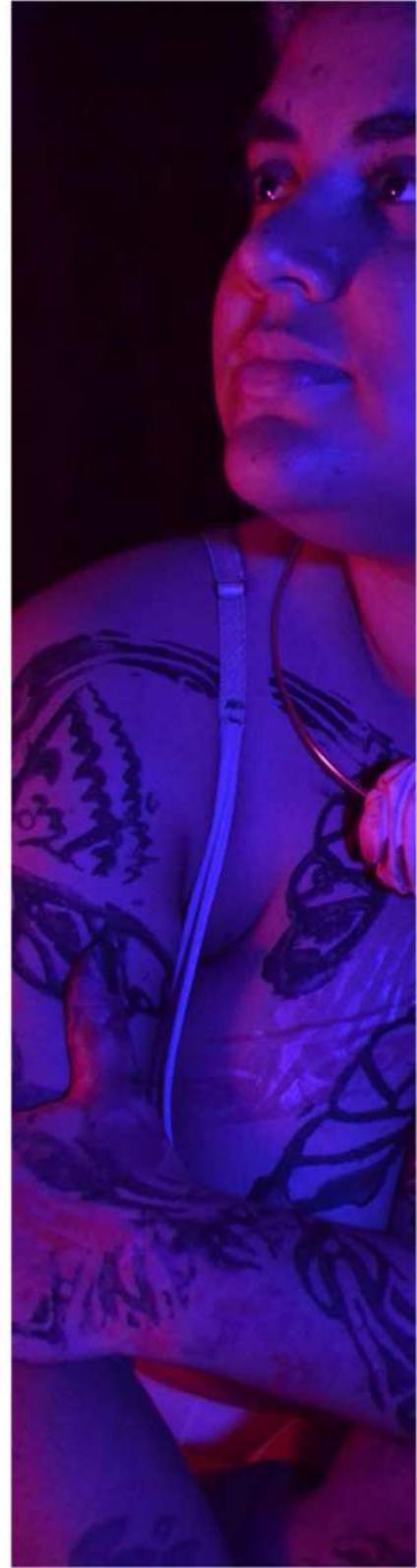
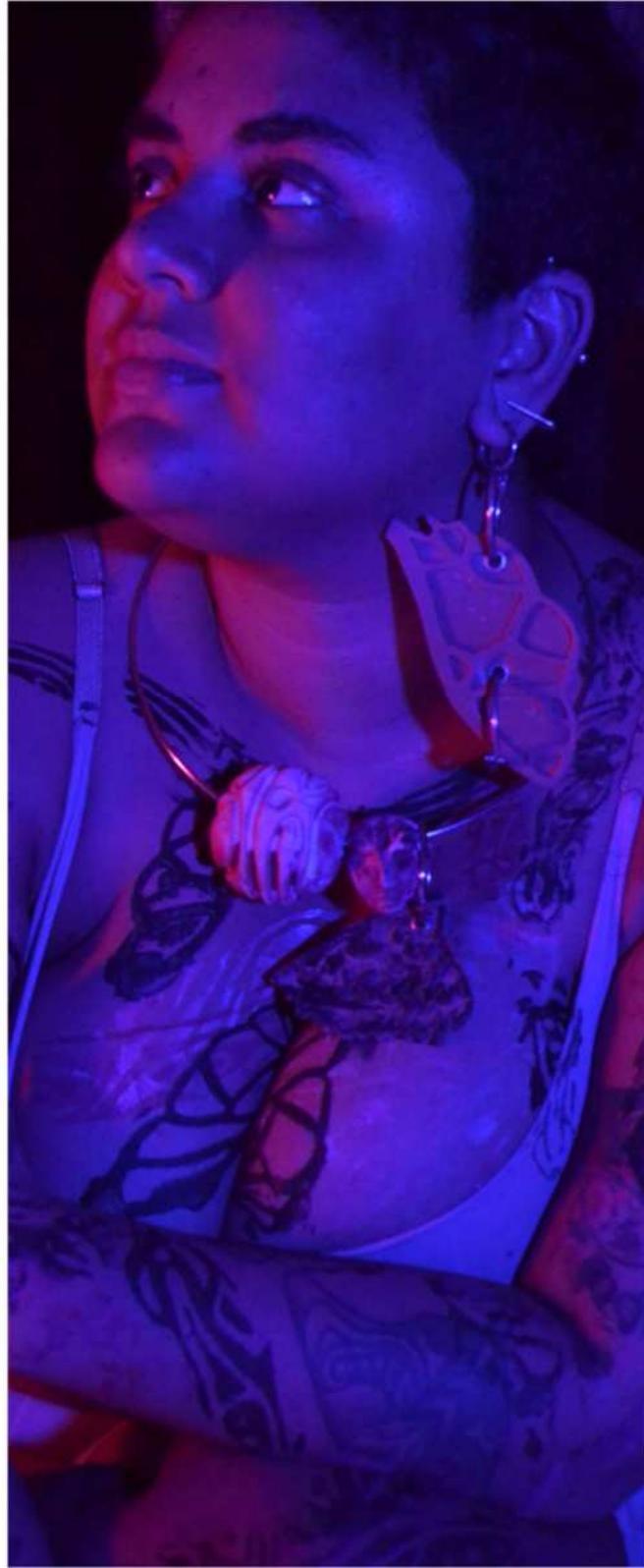
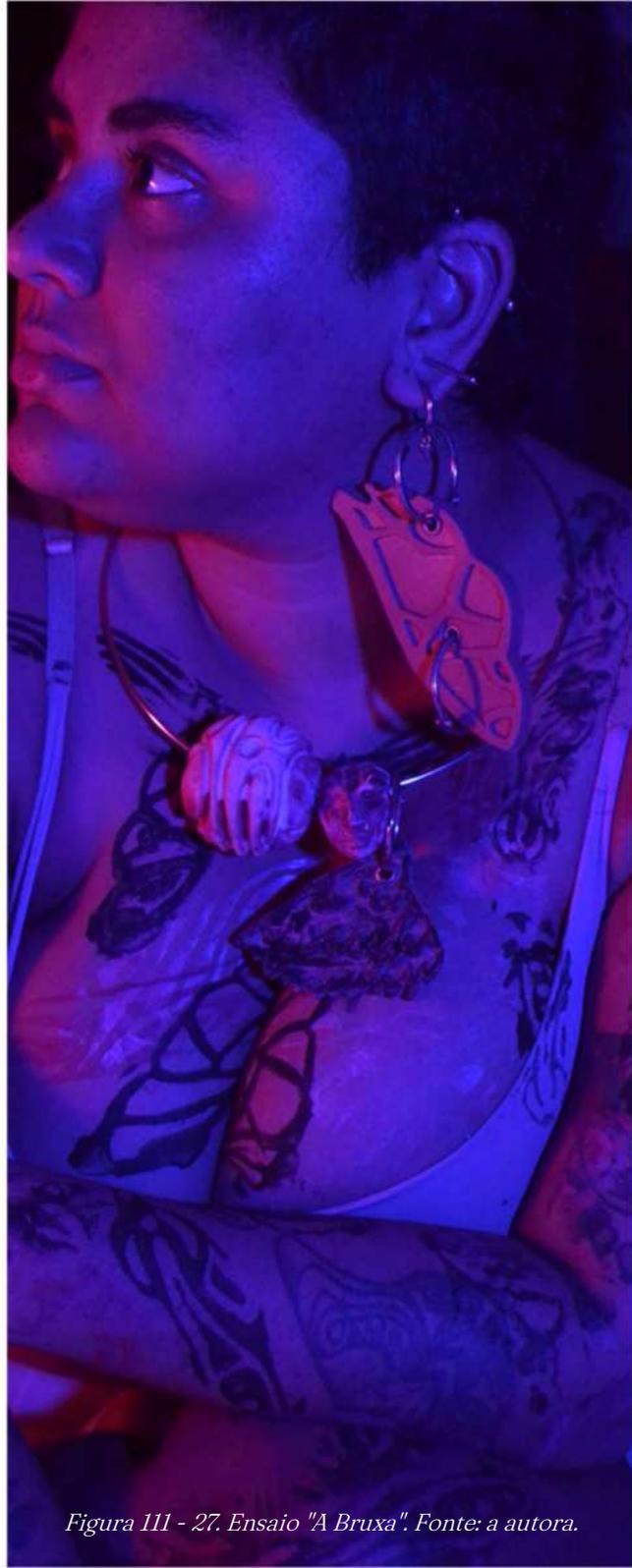
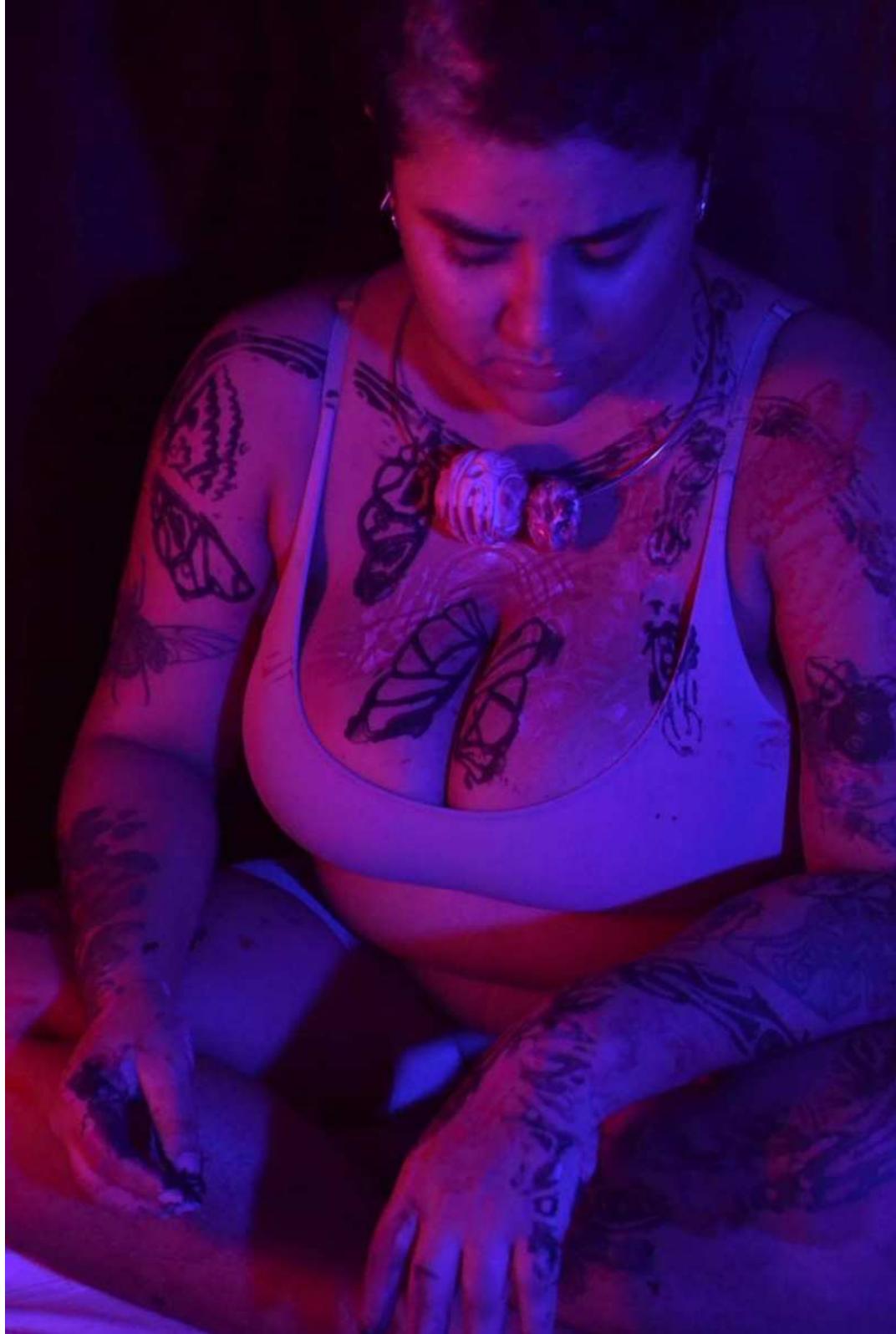


Figura 111 - 27. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



Figura 112 - 28. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



*Figura 113 - 29. Ensaio "A Bruxa".
Fonte: a autora.*



Figura 114 - 30. Ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.



Tornar-se bruxa era algo inerente ao processo de fazer esse projeto. Ao final do ensaio, já me apresentava como algo completamente diferente do início. A conexão com as peles-plásticas e as peças impressas, usá-los, pintá-los e deixá-los me pintar tornou o ato de adornar-me com eles um processo também de imaginação, de invenção. Meus braços se tornaram asas, meu busto uma pele com diversos padrões, caminhos e pedaços.

Acredito que com isso, alcançamos de alguma forma o que se era desejado desde o início desse projeto – experimentar com formas de (re)construirmos nosso corpo, utilizando de meios para além dos reais, abraçando os caminhos ficcionais que podemos tomar. Com os vestíveis, inventar novos seres a partir de uma metamorfose de nós mesmos com o mundo, e do mundo conosco.

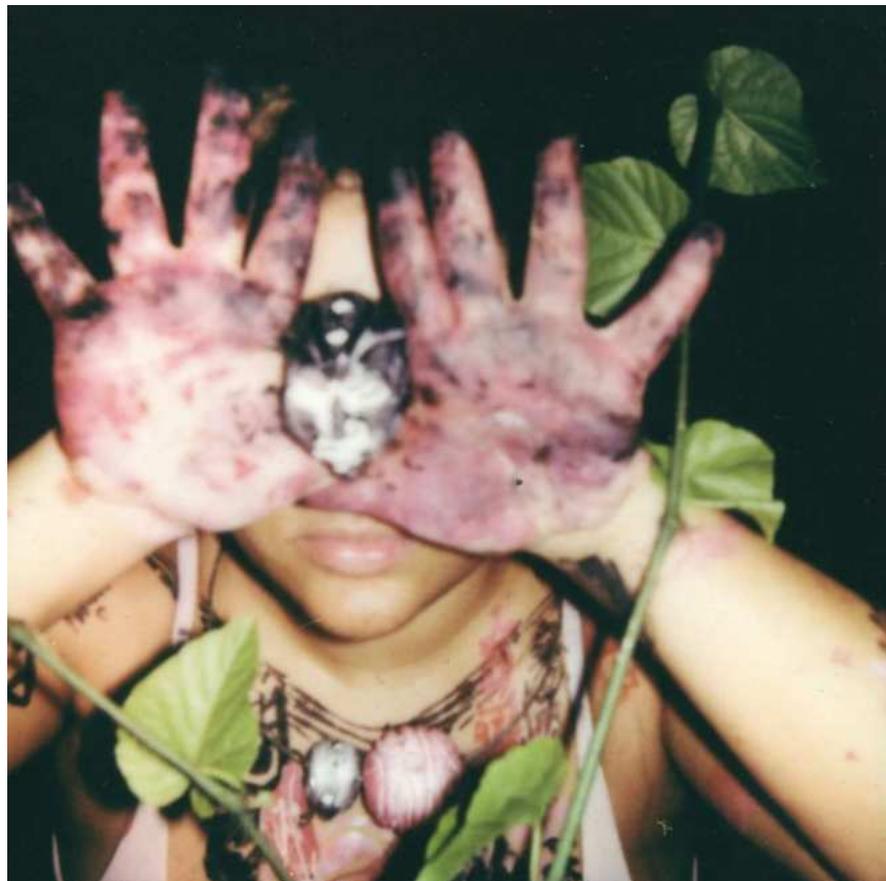


Figura 115 - A Bruxa. Fonte: a autora.



5. REPRO DUÇÃO



Um ser metamórfico é, ao contrário, um ser que parece ter depositado toda e qualquer ambição em querer reconhecer-se num único rosto. A vida que atravessa a lagarta e a borboleta não pode ser reduzida nem a uma nem a outra. Ela é uma vida capaz de habitar e abrigar simultaneamente diversas formas e faz desse caráter anfíbio sua força. (COCCIA, 2020, p.45)



5.1 Modos de reprodução

Panapaná, no universo das ciências biológicas e semânticas, é definida/o como um coletivo de borboletas ou como seu voo coletivo em busca de água e minerais. Na minha imaginação (quem sabe agora também na de vocês) se traduz como uma coleção de objetos-vestíveis inventados por modos re-present-acionais (de presença, de re-presentação, de re-apresentação, de ação). As inter-ações objetos-corpos (carimbos+pele+tinta+carimbop pele+marcas_tintapele++++) produzem imagens que provocam transformações, metamorfoses. Imagens que instigam novas produções (re-produções) de corporeidades.

Por fim, a coleção de peças utilizadas como finais para o ensaio “A Bruxa” é composta por dois conjuntos:

- **Im-pressões:**

Um conjunto de 4 tipos diferentes de peças modeladas virtualmente e impressas 3D, sendo:

- 3 cabeças (Figura 116), que foram impressas em dois tamanhos diferentes, 40mm e 60mm na maior dimensão de cada uma respectivamente;
- 1 esfera (Figura 117), que foi impressa em dois tamanhos diferentes, 40mm e 50mm em sua maior dimensão;

- **Peles-plásticas:**

Um conjunto de 7 tipos diferentes de carimbos, com 3 unidades de cada em diferentes cores, sendo:

- 2 carimbos do tipo “asa de mariposa”;
- 2 carimbos do tipo “asa de inseto”;
- 1 do tipo “cabeça de mariposa”, e;
- 2 carimbos do tipo “textura de mariposa”.



5.1.1 Im-pressões



Figura 116 - Conjunto de Cabeças das Im-pressões, impressas em filamento PLA. Fonte: a autora.



Figura 117 - Esfera impressa em filamento PLA. Fonte: a autora.

Acima, estão as 3 modelagens de cabeça, impressas no mesmo tamanho (maior dimensão de 40mm), e a esfera impressa em seu maior tamanho, com 50mm de maior dimensão.



Figura 118 - Painel com os 4 modelos de "Im-pressões" e algumas das respectivas marca-carimbo que cada um produz. Fonte: a autora.

As peças “Im-pressões” foram modeladas pensando na produção de diferentes texturas na pele aproveitando sua tridimensionalidade (em comparação com as peles-plásticas que são mais “planificadas”). Com isso, é possível produzir as texturas ao pressioná-las na pele em diferentes sentidos e direções. No painel acima, estão referenciadas as texturas produzidas quando utilizadas da forma mais “padrão” conforme ilustração abaixo: girando no sentido de seu rosto (linha vermelha), da lateral da face (linha verde) e horizontalmente (linha azul).

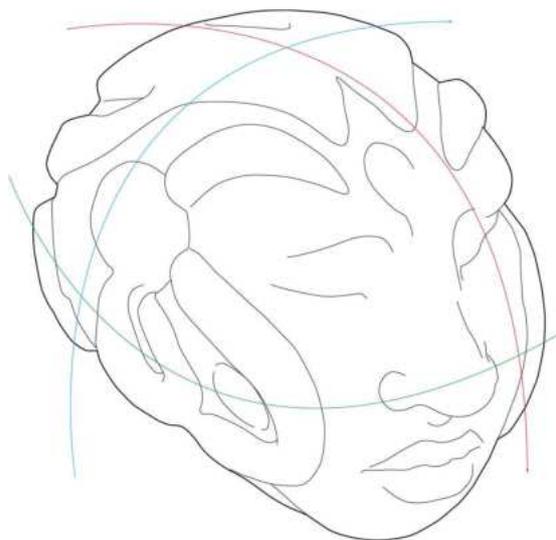


Figura 119 - Ilustração explicativa de algumas formas de se obter as texturas principais de cada "Im-pressões". Fonte: a autora.



Figura 120 - Painel com exemplos de marcas-carimbo alcançadas com as Im-pressões, fotografias retiradas do ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.

Para possibilitar o uso como vestível das “Im-pressões” foram previstos diversos furos nas modelagens, feitos de modo a valorizar a escultura e promover novas visualidades na marca-carimbo gerado por elas.



Figura 121 - Painel com demonstração do uso dos furos na esfera Im-pressões para colocação no cordão e também para enfeitá-la. Fonte: a autora.



5.1.2 Peles-plásticas



Figura 122 - Os 2 carimbos do tipo "textura de mariposa" em duas cores diferentes, feitos de silicone a partir da técnica de "pele artificial". Fonte: a autora.

As peles-plásticas foram todas feitas pelo método apresentado nos capítulos anteriores da produção de “pele artificial”, havia 3 unidades de cada um dos 7 tipos de carimbo, e todos com os furos para uso colocados em diferentes locais para possibilitar variadas formas de pendurá-los.



Figura 123 - Conjunto de peles-plásticas Asas de Mariposa e Asas de Inseto em diversas cores, feitos de silicone por meio da técnica de “pele artificial”. Fonte: a autora.

No ensaio “A Bruxa” utilizei a mesma tinta corporal a partir de cola branca e tinta guache demonstrada nos experimentos iniciais do projeto, entretanto, é importante dizer que como passos futuros ao Panapaná há o desejo de se produzir uma



tinta mais apropriada ao uso na pele, com materiais orgânicos de pigmentação natural.



Figura 124 – Painel com todas as marcas-carimbo produzidas por cada uma das peles-plásticas respectivamente. Fonte: a autora.

5.1.3 Itens de série

Nas peles-plásticas foram utilizados ilhós de metal nos furos feitos a cada uma delas, sendo o ilhó de aço inoxidável sugerido como material final. Esses furos permitiam a passagem de fechos de metal com travas, possibilitando sua colocada e retirada de forma simples. Com isso, as peles-plásticas poderiam ser penduradas e fixadas em diferentes componentes, e no caso do ensaio “A Bruxa”, utilizamos aros de metal como suporte de uso, sendo o titânio o material final sugerido. Nesse mesmo aro adicionamos as impressões, penduradas pelos furos já previstos nas modelagens delas, como demonstrado na Figura 120.



Figura 125 - Exemplo de combinação de uma pele-plástica com duas im-pressões, na imagem temos as cabeças nos dois tamanhos impressos, 40mm e 60mm. Fonte: a autora.



Figura 126 - Painel com outro exemplo de combinação de uma pele-plástica "Asa de Mariposa" com uma cabeça e a esfera de 50mm das im-pressões. Fonte: a autora.



5.2 Tatuar-se

O corpo é também um grande ator utópico, quando se trata de máscaras, da maquiagem e da tatuagem.

Mascarar-se, maquiar-se, mascarar-se, tatuar-se não é, exatamente, como se poderia imaginar, adquirir um outro corpo, simplesmente um pouco mais belo, melhor decorado, mais facilmente reconhecível: tatuar-se, maquiar-se, mascarar-se é sem dúvida algo muito diferente, é fazer com que o corpo entre em comunicação com poderes secretos e forças invisíveis.

Máscara, signo tatuado, pintura depositam no corpo toda uma linguagem: toda uma linguagem enigmática, toda uma linguagem cifrada, secreta, sagrada, que evoca para este mesmo corpo a violência do deus, a potência surda do sagrado ou a vivacidade do desejo. (FOUCAULT, 2013, p.12)

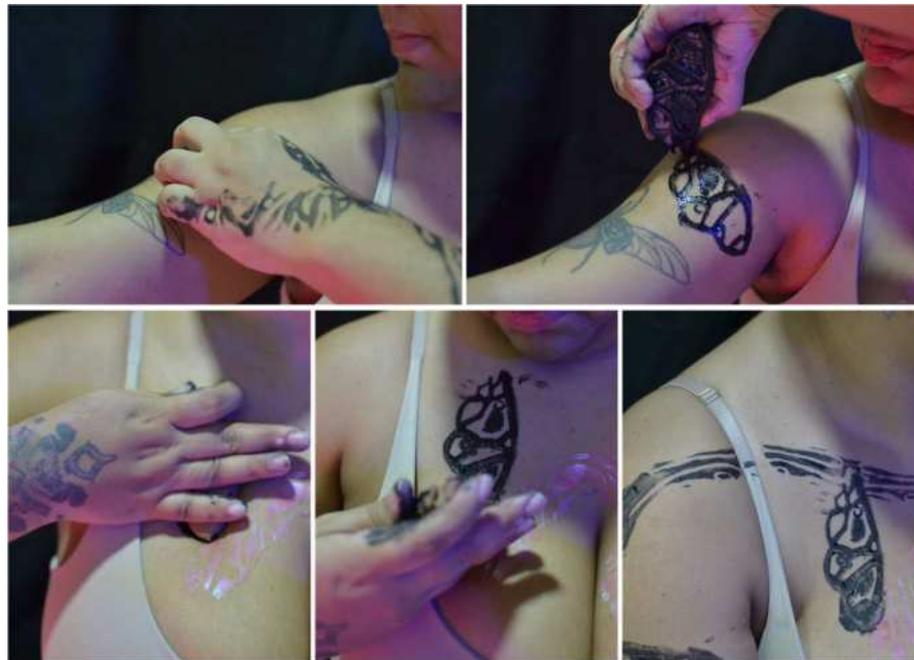


Figura 127 - Painel com uma pele-plástica "Asa de Inseto" sendo utilizada para marcar a pele. Fonte: a autora.

Tatuar-se é um ato de metamorfose planejada, seja quando falamos da tatuagem em seu modo definitivo, usando de agulhas e máquinas, seja como no modo mais efêmero que apresentamos como possibilidade aqui. Tatuar-se envolve criar um novo corpo, uma nova pele, que assim como a *somàtheque* de Preciado (2020), sobrepõe e coexiste com todos os outros corpos e as outras peles que já tivemos e viremos a ter. A pele tatuada agora ganha mais tinta, um



contorno diferente, uma linguagem sobreposta que a transforma.

Falando do lugar de aprendiz de tatuadora, poderemos modificar nossos corpos, construir narrativas, mais do que apenas e unicamente estéticas, é um ato quase mágico de construir ficção. Escolher cores, estilos, lugares, tamanhos, linguagem. Sentir a dor, absorver a tinta.

Quando produzi os carimbos (e posteriormente os carimbos-pele), entendo que buscava uma forma de trazer à tona as metamorfoses textuais, ilustradas e ficcionais que povoava minha mente. Trazer ao tato, ao se encarar no espelho. Com peles-plásticas e as impressões, ganhei um meio de ilustrar os corpos, o meu e os que se dispunham a minha volta, e de neles provocar metamorfoses.



Figura 128 - O ato de tatuar-se com uma das impressões, fotografia do ensaio "A Bruxa". Fonte: a autora.

Usar a coleção de objetos desenvolvidos em Panapaná é uma provocação para acessarmos esse mundo de poderes ocultos e forças invisíveis quando ativamente seguimos esse passo a



passo: escolher qual peça queremos, escolher qual a cor desejada, passar a tinta sobre ela, reproduzir a imagem sobre a pele, repetir o processo caso se sinta necessário.

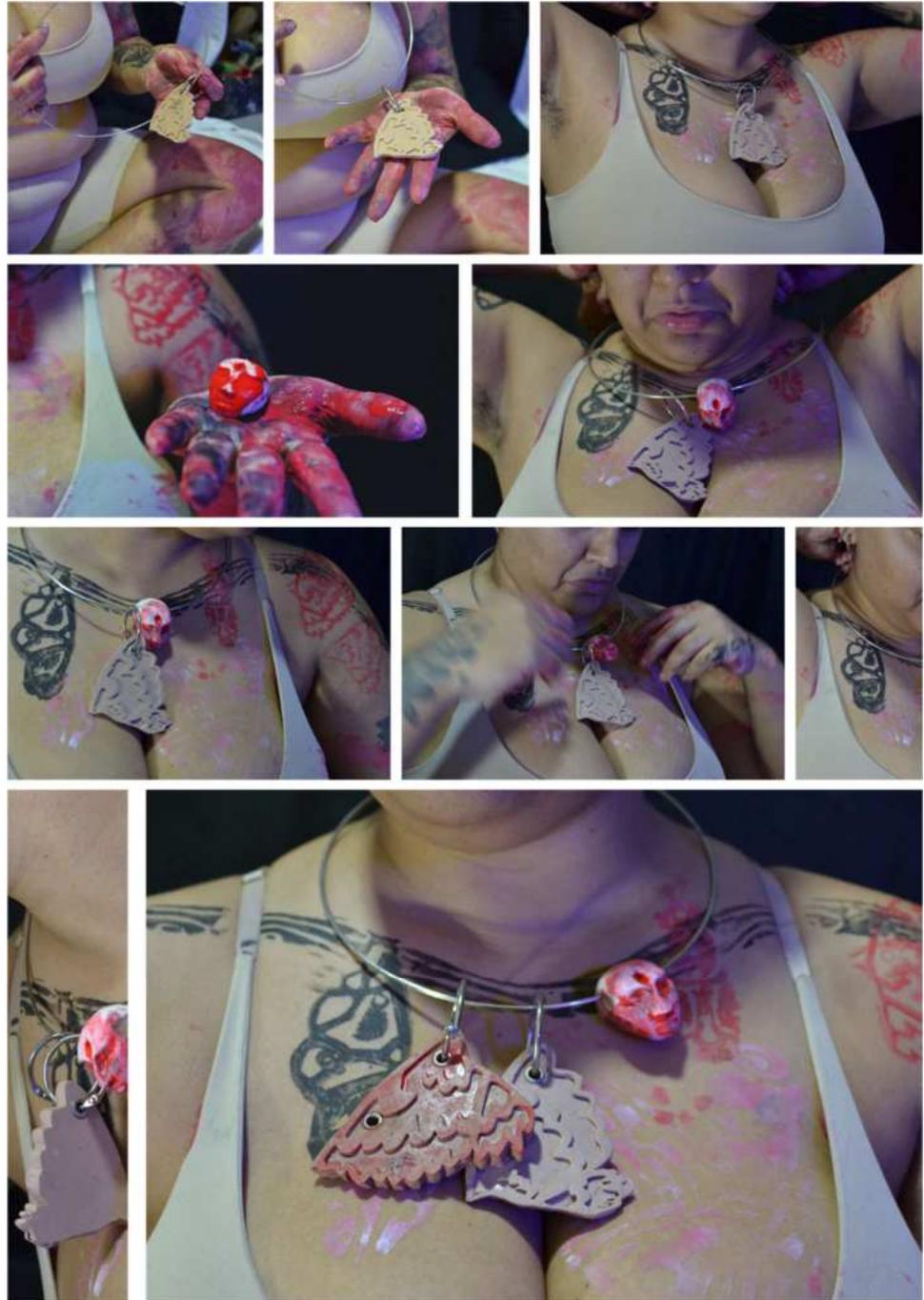


Figura 129 - Pannel com exemplo de montagem e uso das peças da coleção de objetos Panapaná. Fonte: a autora.



5.3 Criando novas larvas

Panapaná se trata de uma ficção projetual que busca ser ficção, para além de uma coleção de objetos e de uma narrativa prática descritiva de projeto. De forma experimental, buscamos transitar entre mundos, mesclando formas e corpos numa produção múltipla de conhecimentos, estímulos e visualidades. E essa pesquisa se fecha nesse momento para gerar novas larvas que consumirão esse conteúdo e se transformarão em novas possibilidades.

Como projeto de conclusão do curso, enfrentou dificuldades que se mostram persistentes no meio acadêmico da esfera pública: a falta de orçamento e de tempo. E com os meios permitidos a uma estudante de universidade pública, foi possível alcançar um resultado que não se propõe a ser fim, mas sim, um começo promissor de novas pontes e emaranhados. Construir ficções, usar dos meios imaginativos para a produção projetual, permitiu caminharmos e conectarmos diferentes áreas, pessoas e obras que antes não havia percebido enquanto praticáveis neste meio de pesquisa. E posso afirmar, que esse foi um dos maiores aprendizados que obtive com este projeto.

A curto prazo, dois desejos que planejo desenvolver ao projeto são:

- 1) Investigar acerca de **tintas corporais naturais**, pensando em complementar o conjunto de objetos que compõem a visualidade final de Panapaná;
- 2) Produzir uma **embalagem** adequada conceitualmente ao projeto. Enquanto fazíamos o desenvolvimento de Panapaná,



estudamos a possibilidade de fazer uma embalagem inspirada nas “bolsas de mandinga”:

Contendo papéis com versículos do Alcorão e signos de Salomão e usadas no pescoço desde os malinkes ou mandingas, ao serem difundidas pelos escravos bantos calundzeiros na América portuguesa elas se transformaram. “Em geral, eram feitas de pano, quase sempre branco, e continham obrigatoriamente pedaços ou cacos de pedra d’ara (o pedaço de mármore do altar em cujo orifício os padres consagram a hóstia e o vinho) e pequenas tiras de papel cheias de figuras e letras”. As bolsas de mandinga coloniais possuíam ainda “pedra de corisco, olho de gato, enxofre, pólvora, balas de chumbo, vinténs de prata e pedaços de osso de defunto. Quanto aos papéis, podiam ter as figuras e letras escritas com sangue de frango branco ou preto e, ainda, com sangue do próprio portador da bolsa. Não raro se escrevia a oração de São Marcos. (BERTOLOSSI, 2006, p.6)

Em conjunto à essas bolsas, encontramos também como referência estéticas algumas formas de patuá e dos altares *wicca*, conforme *moordboard* apresentado abaixo:



Figura 130 - Moodboard "Bolsas de Mandinga". Fonte: a autora.

Com isso, costurei um primeiro teste baseado nessas inspirações. O desejado é produzir uma embalagem que se transformasse em altar, sendo capaz tanto de armazenar e transportar as peças da coleção de Panapaná, quanto de servir como suporte no ato de tatuar-se com elas quando aberta. Com o tecido da embalagem conseguiria também explorar mais uma forma de reprodução das estampas dos objetos-carimbo da coleção.



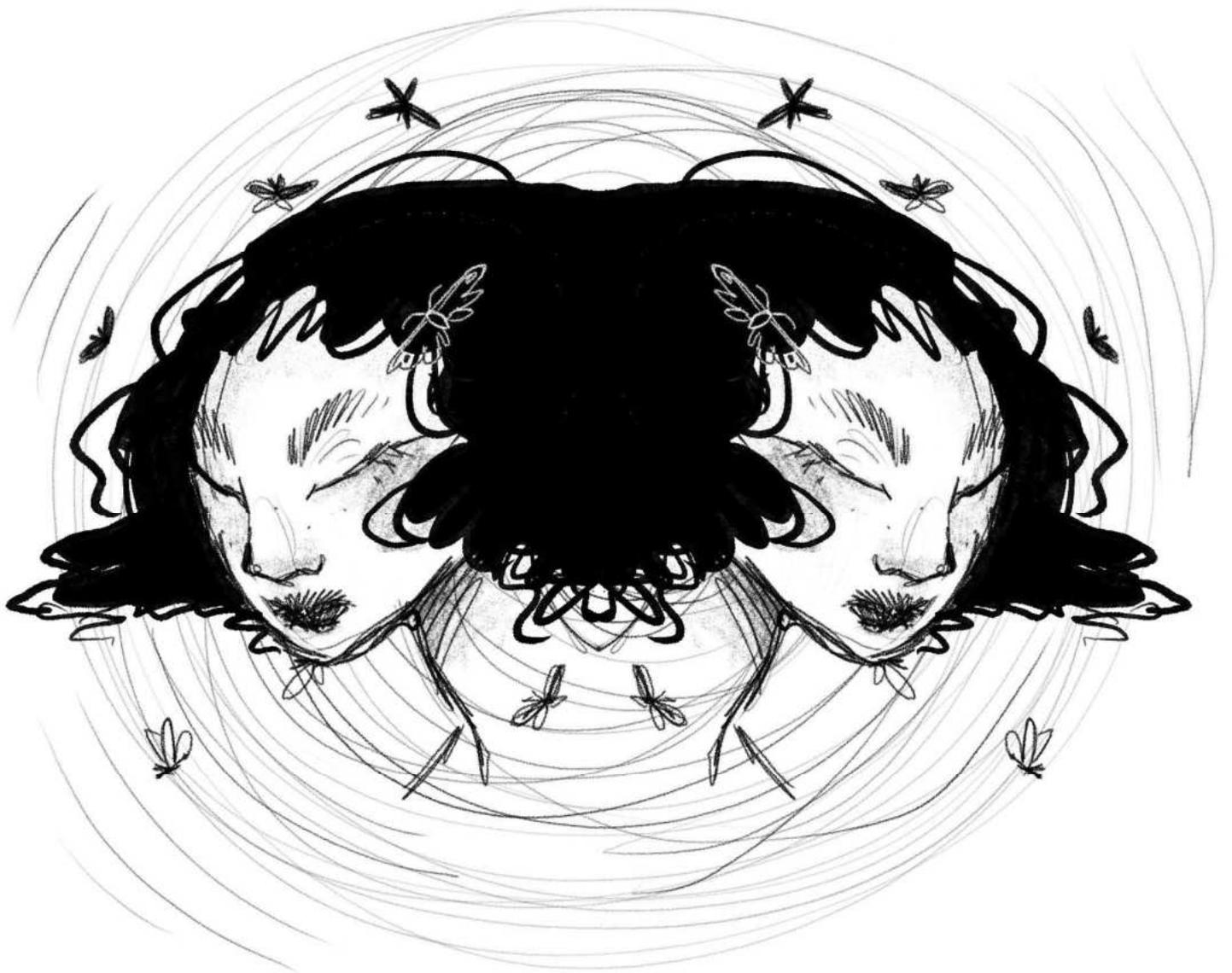
Figura 131 – Painel com fotografias dos testes de embalagem possível para Panapaná. Fonte: a autora.

A longo prazo, visualizo Panapaná se multiplicando ainda mais, buscando novas formas de povoar os corpos, ocupando outros espaços e trazendo novas intervenções - individuais e coletivas - que ainda nem são possíveis de imaginar.

Por fim, entendo que, caso essa pesquisa consiga adentrar nos corpos, estimulando o pensamento de novas formas de interação e conexão, instigando transformações mesmo que pequenas - como os brincos que usava quando era pequena, e as larvas novas que ainda vão começar a se alimentar -, ela terá alcançado seu objetivo de criar metamorfoses e nos tornar algo que não éramos antes e que não voltaremos mais a ser.

Me despeço feliz em propor e compor esse Panapaná.

a bruxa





Bibliografia

PRECIADO, P. **Um Apartamento em Urano: Crônicas da identidade de gênero.** Tradução de Tadeu Breda. 1ª ed. São Paulo: N-1 Edições, 2019.

MOMBAÇA, J. **Não vão nos matar agora.** Brasil: Editora Cobogó, 2021. E-book.

PRECIADO, P. **Eu Sou o Monstro que Vos Fala.** São Paulo: n-1 edições, 2020.

HARAWAY, D. **O manifesto das espécies companheiras: cachorros, pessoas e alteridade significativa.** Tradução de Paula Glenadel. São Paulo: n-1 edições, 2019.

MEDINA, J. **A Educação Física Cuida do Corpo e... Mente.** São Paulo: Papirus, 1983.

FEDERICI, S. **Calibã e a Bruxa: mulheres, corpo e acumulação primitiva.** Tradução de Coletivo Sycorax. 1ª ed. São Paulo: Elefante, 2019.

BEAGLE, P. et al. **Criaturas Estranhas.** Organização de Neil Gaiman, ilustração de Briony Morrow, tradução de Antônio Xerxenesky, 1ª ed. Rio de Janeiro: Fantástica Rocco, 2018.

KAFKA, F. **A Metamorfose.** Tradução de Petê Rissatti, ilustrações de Lourenço Mutarelli, 1ª ed. Rio de Janeiro: Antofágica, 2019.

COCCIA, E. **Metamorfoses.** Tradução de Madeleine Deschamps e Victoria Mouawad, desenhos de Luiz Zerbini, 1ªed. Rio de Janeiro, Dantes Editora, 2020.

VANDERMEER, J. **Aniquilação.** Tradução de Braulio Tavares, 1ª ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.



DA-SILVA, E.; NOVA COELHO, L. **“A bruxa tá solta”:** animais e plantas com nome comum alusivo ao termo **“bruxa”** e derivados. Revista A Bruxa, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 1-10, 2017.

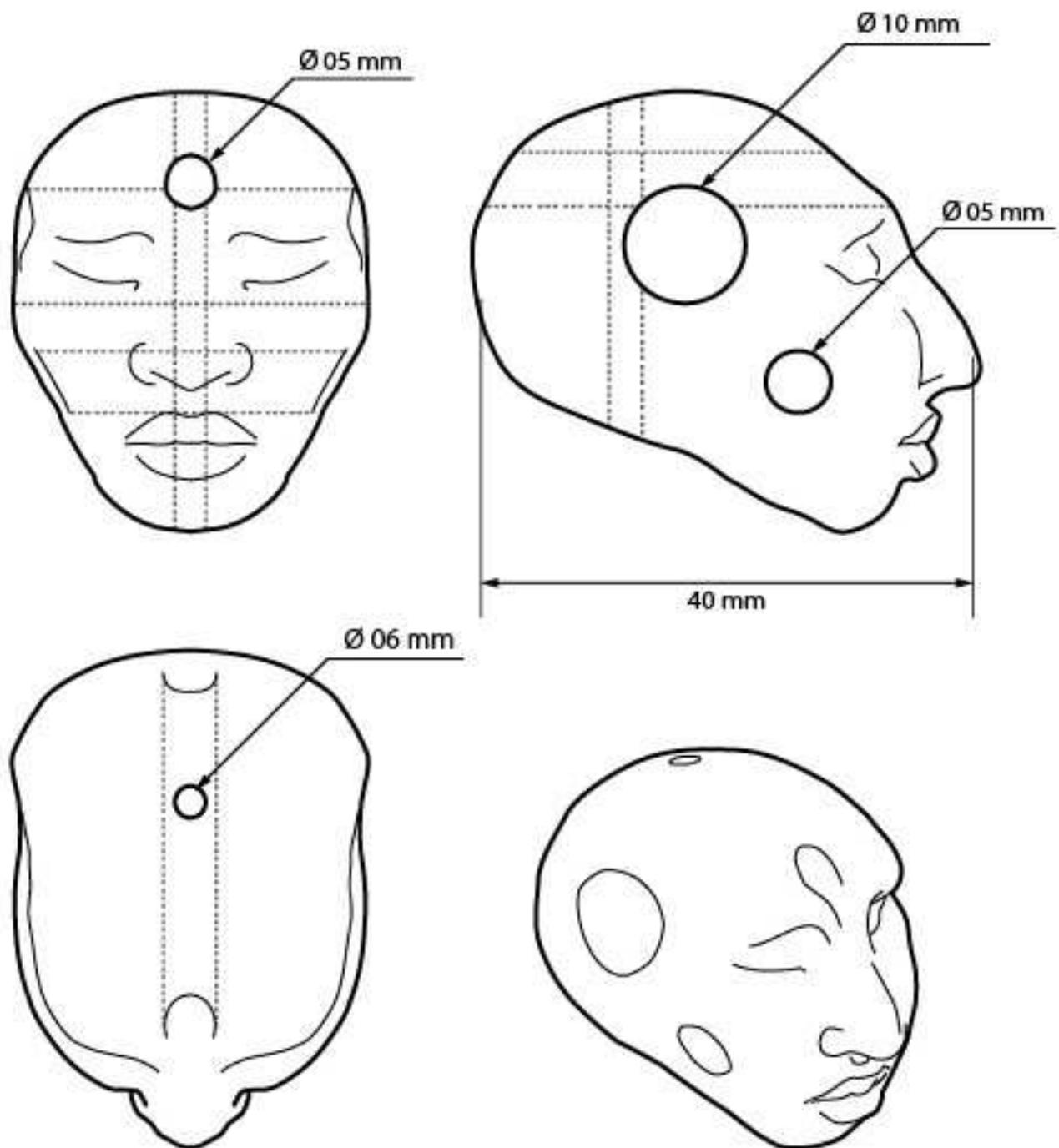
FOUCAULT, M. **O corpo utópico, as heterotopias.** São Paulo, n-1 Edições, 2013.

DUNNE, A. **Speculative everything: design, fiction, and social dreaming.** Londres: The MIT Press, 2013.

BERTOLOSSI, Leonardo C. **A medicina mágica das bolsas de mandinga no Brasil, séc. XVIII.** In: ‘Usos Do Passado’ - XII Encontro Regional De História Anpuh-RJ 2006, 12, 2006, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos [...]** Rio de Janeiro: Anpuh, Rio de Janeiro, 2006. p. 1 – 9.



Apêndices



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Escola de Belas Artes / Departamento de Desenho Industrial

Curso de Desenho Industrial / Projeto de Produto

PROJETO

Panapaná

PEÇA

01

MATERIAIS

Filamento PLA

AUTORA

Beatriz Bazoni

PRANCHA

Vistas ortográficas

ORIENTADORA

Jeanine Torres Geammal

COTA

mm

DIEDRO

1

DATA

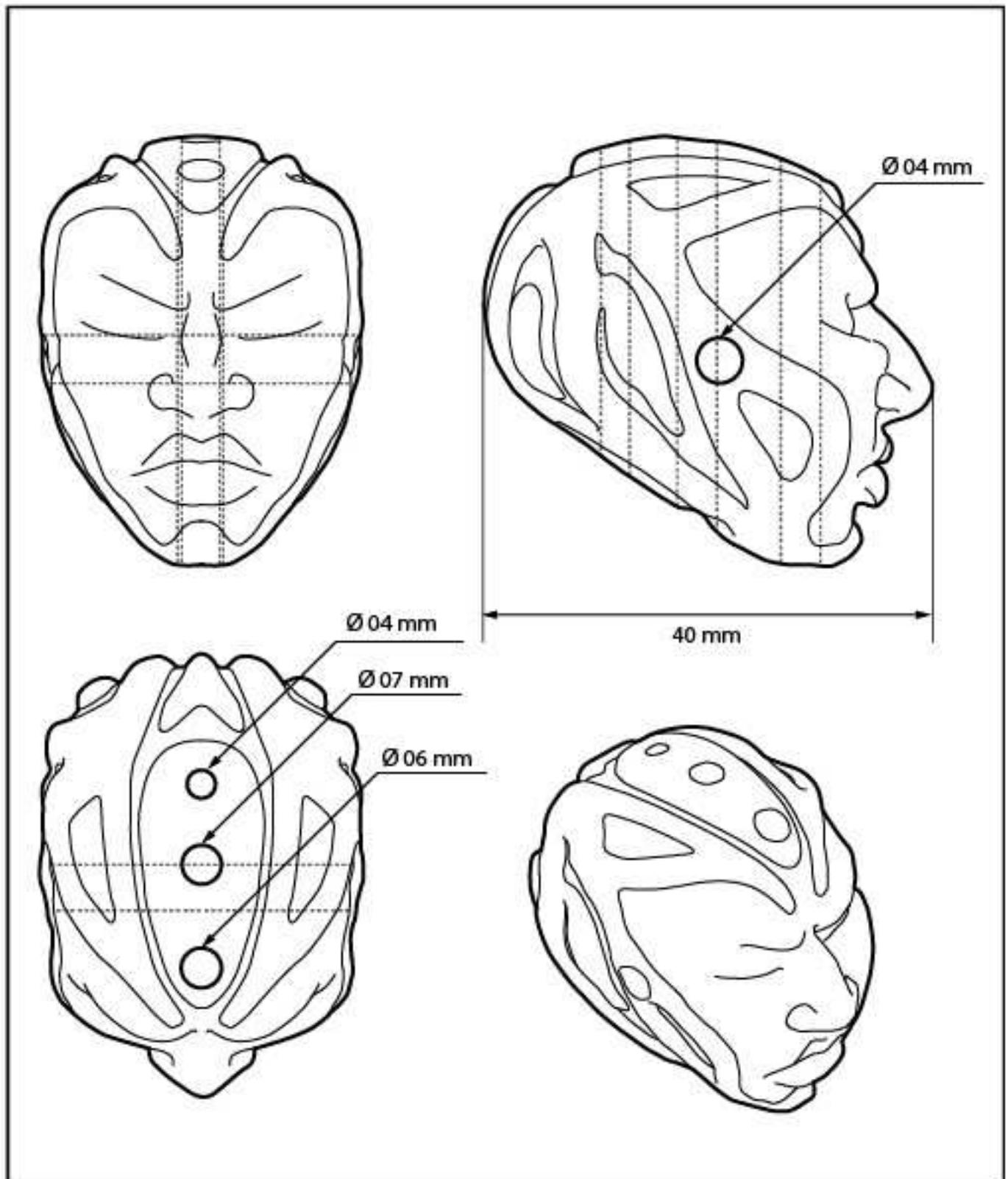
18/11/2023

ESCALA

2:1

FOLHA

1/13



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Escola de Belas Artes / Departamento de Desenho Industrial

Curso de Desenho Industrial / Projeto de Produto

PROJETO

Panapaná

PEÇA

02

MATERIAIS

Filamento PLA

AUTORA

Beatriz Bazoni

FRANCHA

Vistas ortográficas

ORIENTADORA

Jeanine Torres Geammal

COTA

mm

DIEDRO

1

DATA

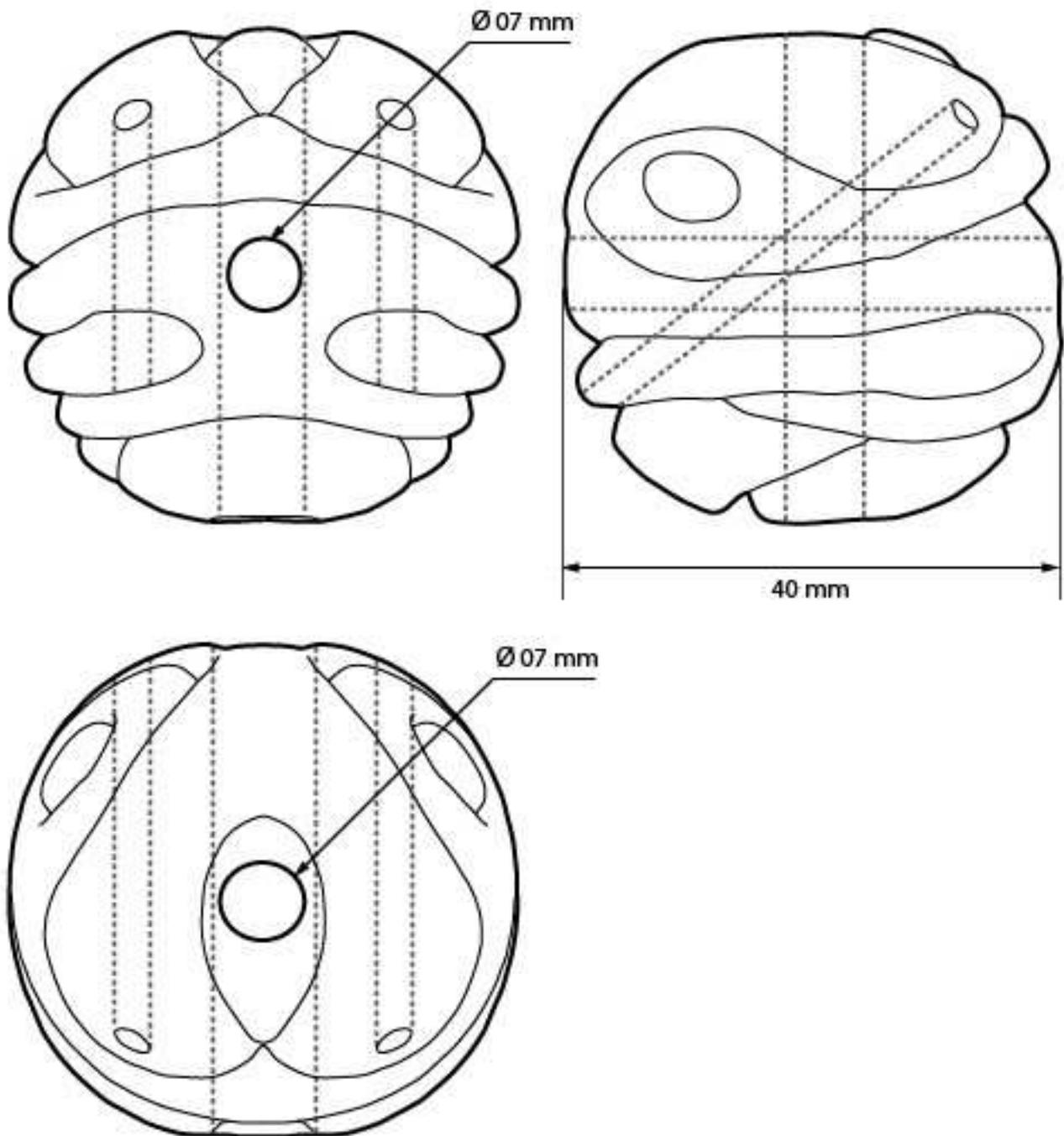
18/11/2023

ESCALA

2:1

FOLHA

2/13



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Escola de Belas Artes / Departamento de Desenho Industrial

Curso de Desenho Industrial / Projeto de Produto

PROJETO

Panapaná

PEÇA

03

MATERIAIS

Filamento PLA

AUTORA

Beatriz Bazoni

PRANCHA

Vistas ortográficas

ORIENTADORA

Jeanine Torres Geammal

COTA

mm

DIEDRO

1

DATA

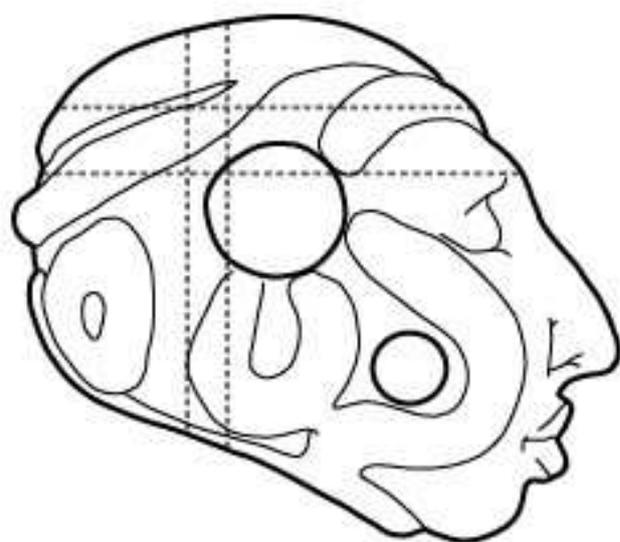
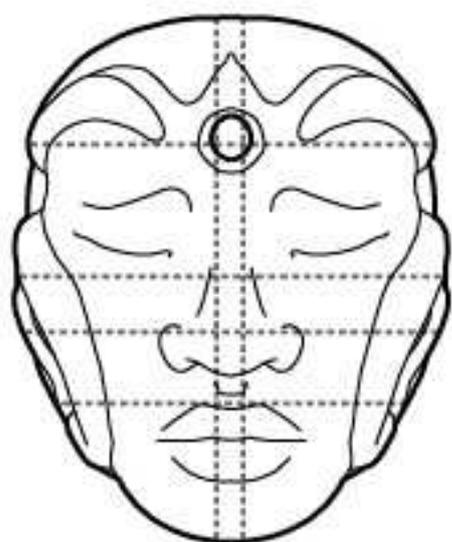
18/11/2023

ESCALA

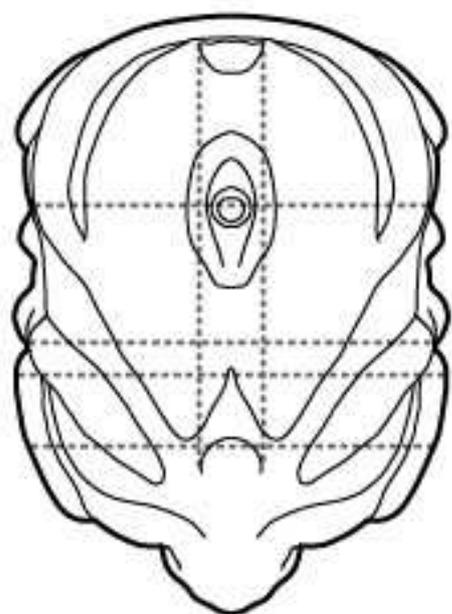
2:1

FOLHA

3/13



40 mm



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Escola de Belas Artes / Departamento de Desenho Industrial

Curso de Desenho Industrial / Projeto de Produto

PROJETO

Panapaná

PEÇA

04

MATERIAIS

Filamento PLA

AUTORA

Beatriz Bazoni

FRANCHA

Vistas ortográficas

ORIENTADORA

Jeanine Torres Geammal

COTA

mm

DIEDRO

1

DATA

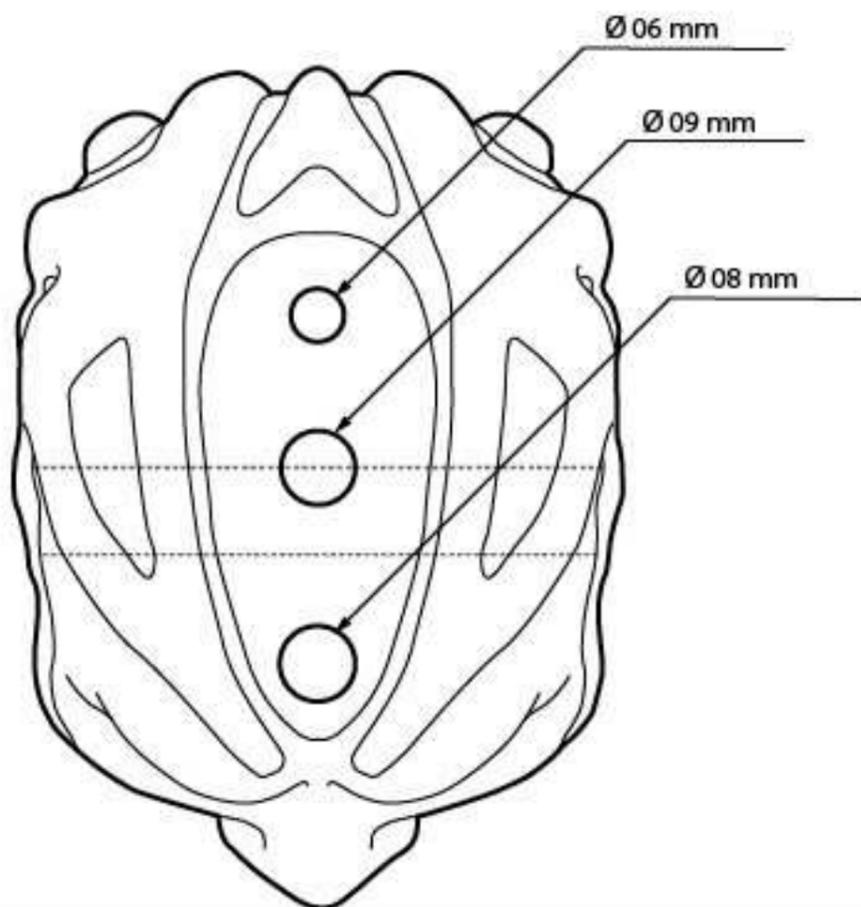
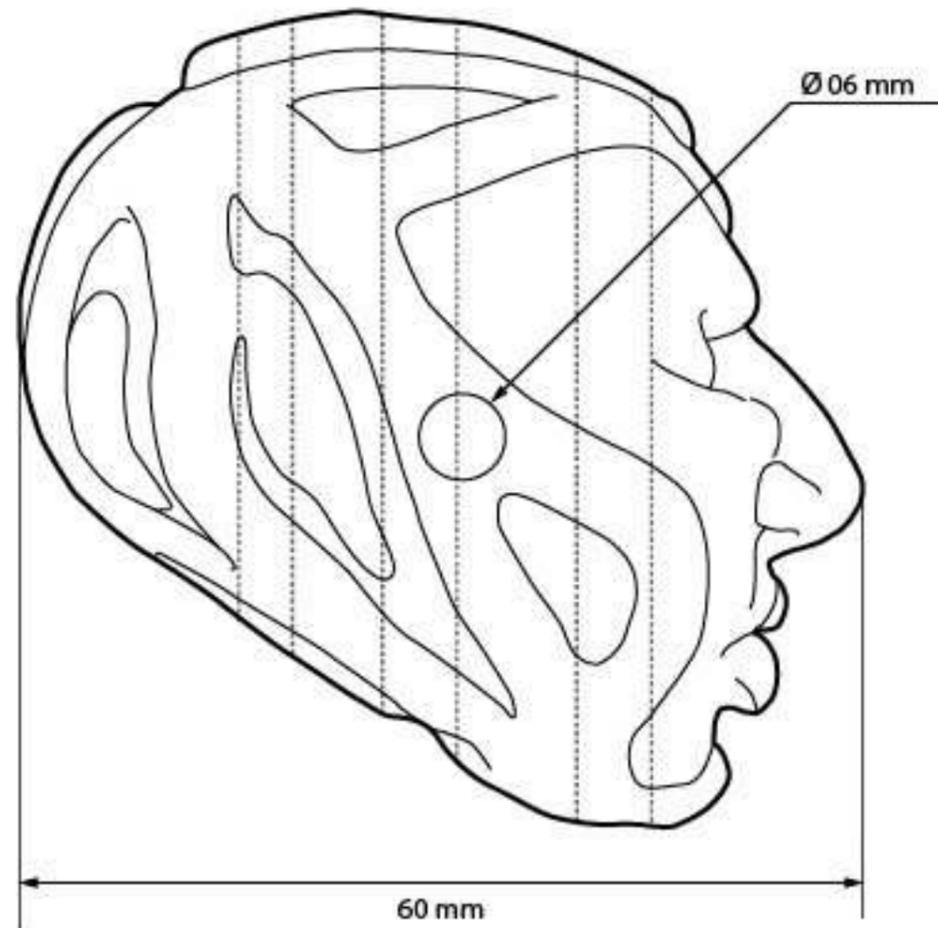
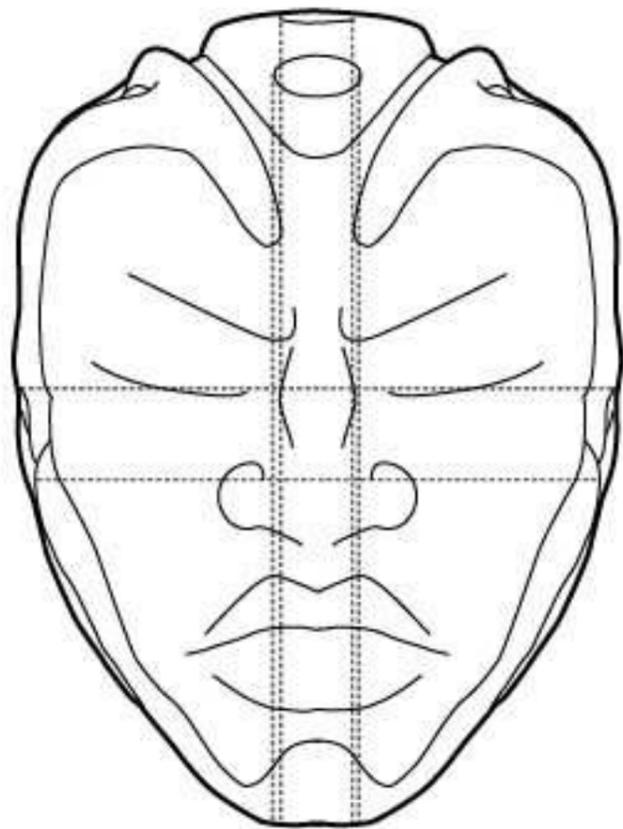
18/11/2023

ESCALA

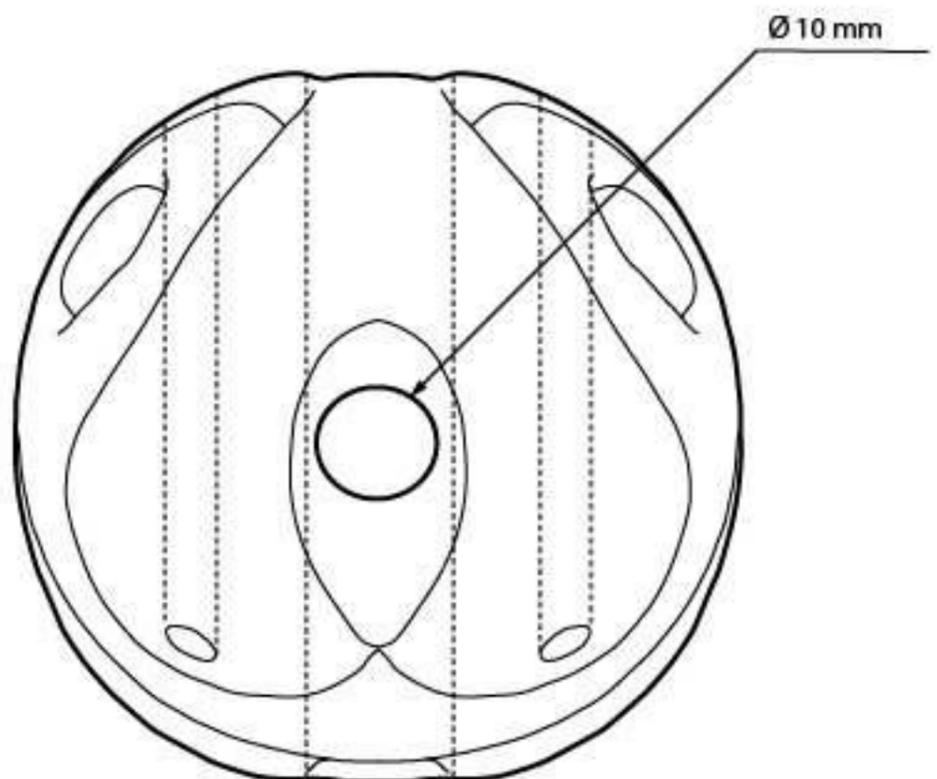
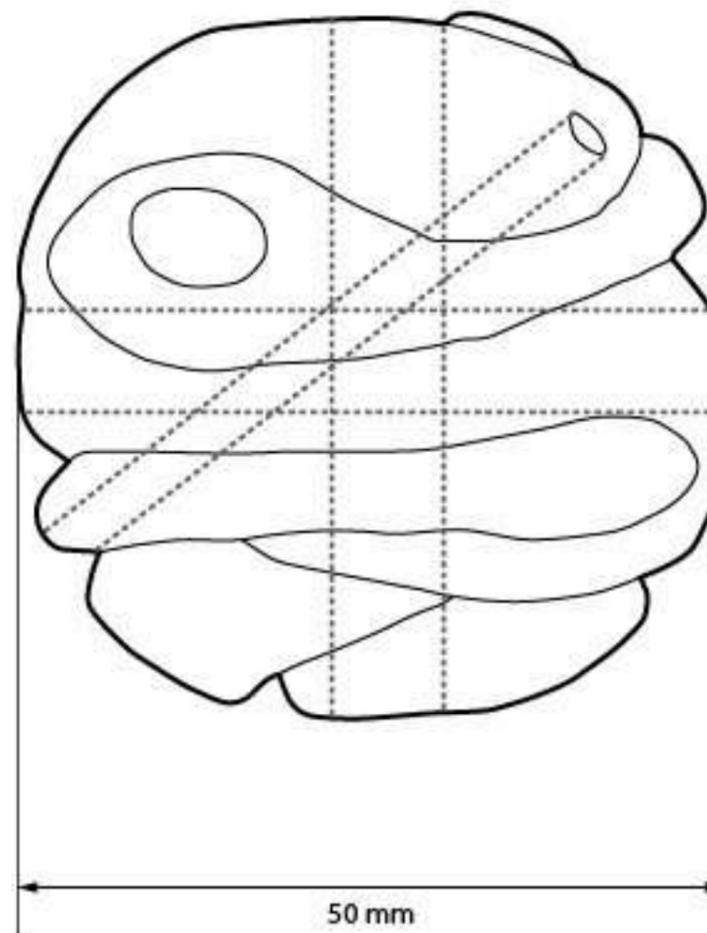
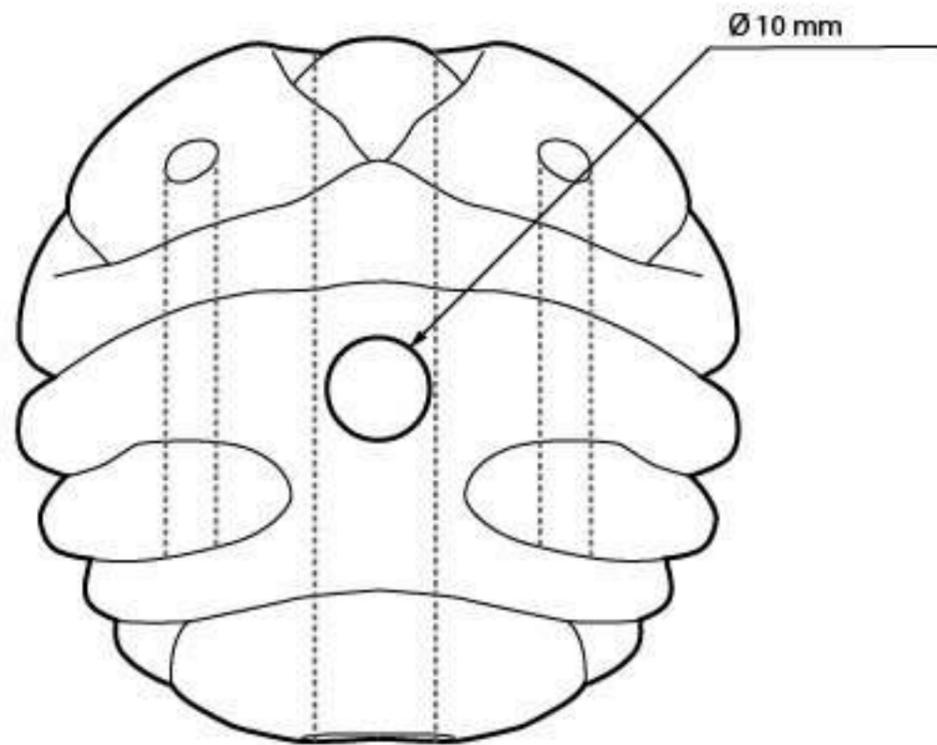
2:1

FOLHA

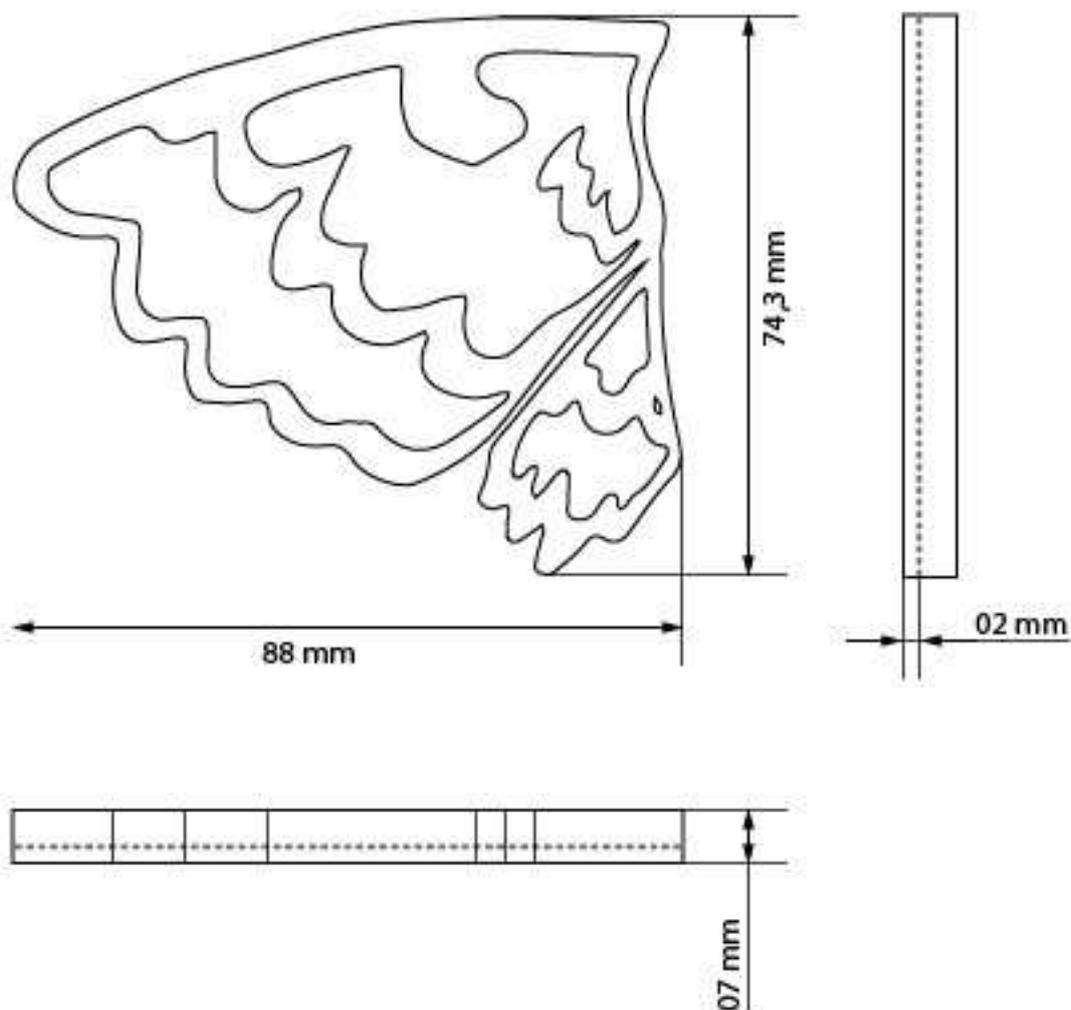
4/13



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO			
Escola de Belas Artes / Departamento de Desenho Industrial			
Curso de Desenho Industrial / Projeto de Produto			
PROJETO	PEÇA	MATERIAIS	
Panapaná	05	Filamento PLA	
		FRANCHA	
AUTORA	Beatriz Bazoni		Vistas ortográficas
ORIENTADORA	Jeanine Torres Geammal		COTA
DATA	18/11/2023		mm
			DIEDRO
			1
			ESCALA
			2:1
			FOLHA
			5/13



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO			
Escola de Belas Artes / Departamento de Desenho Industrial			
Curso de Desenho Industrial / Projeto de Produto			
PROJETO	PEÇA	MATERIAIS	
Panapaná	06	Filamento PLA	
AUTORA	PRANCHA		
Beatriz Bazoni	Vistas ortográficas		
ORIENTADORA	COTA	DIEDRO	
Jeanine Torres Geammal	mm	1	
DATA	ESCALA	FOLHA	
18/11/2023	2:1	6/13	



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Escola de Belas Artes / Departamento de Desenho Industrial

Curso de Desenho Industrial / Projeto de Produto

PROJETO

Panapaná

PEÇA

07

MATERIAIS
Silicone

AUTORA
Beatriz Bazoni

PRANCHA
Vistas ortográficas

ORIENTADORA
Jeanine Torres Geammal

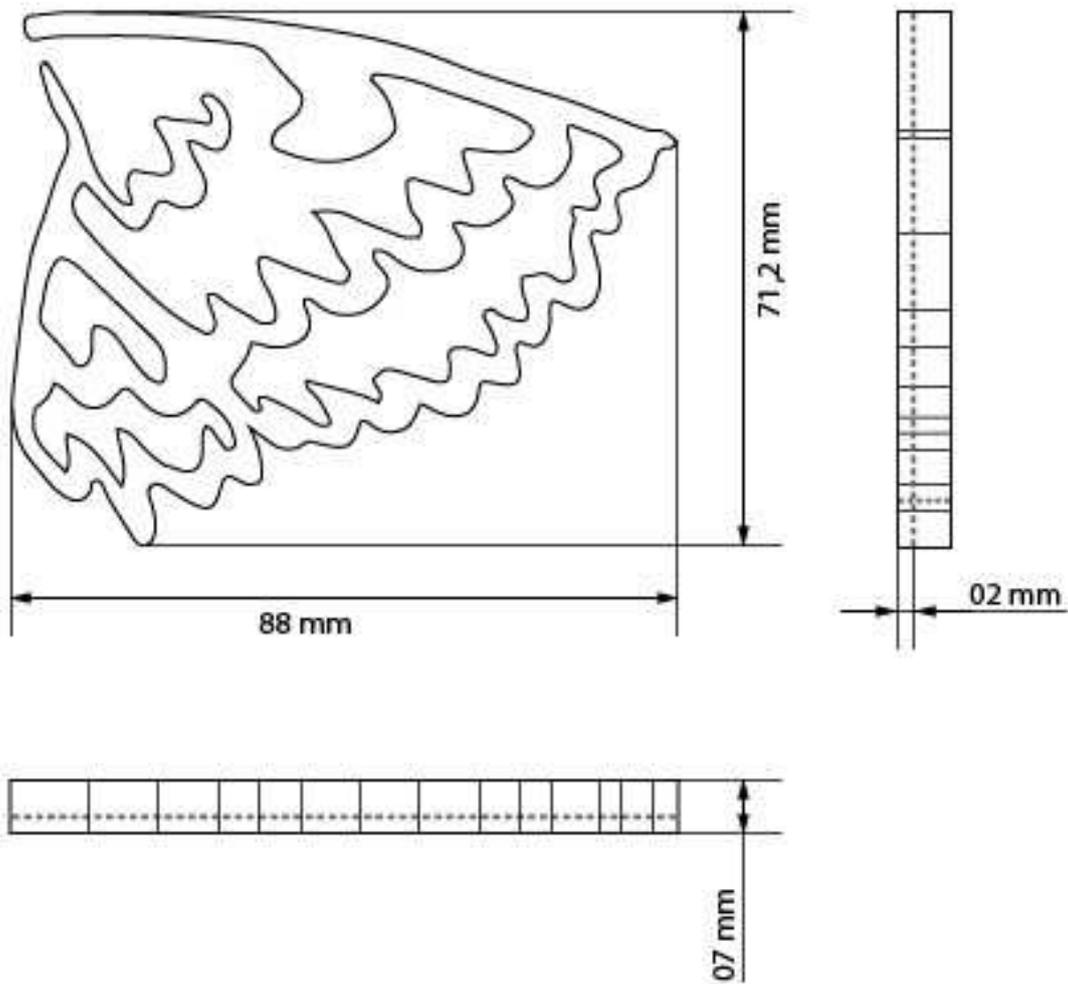
COTA
mm

DIEDRO
1

DATA
18/11/2023

ESCALA
1:1

FOLHA
7/13



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Escola de Belas Artes / Departamento de Desenho Industrial

Curso de Desenho Industrial / Projeto de Produto

PROJETO

Panapaná

PEÇA

08

MATERIAIS
Silicone

AUTORA
Beatriz Bazoni

PRANCHA
Vistas ortográficas

ORIENTADORA
Jeanine Torres Geammal

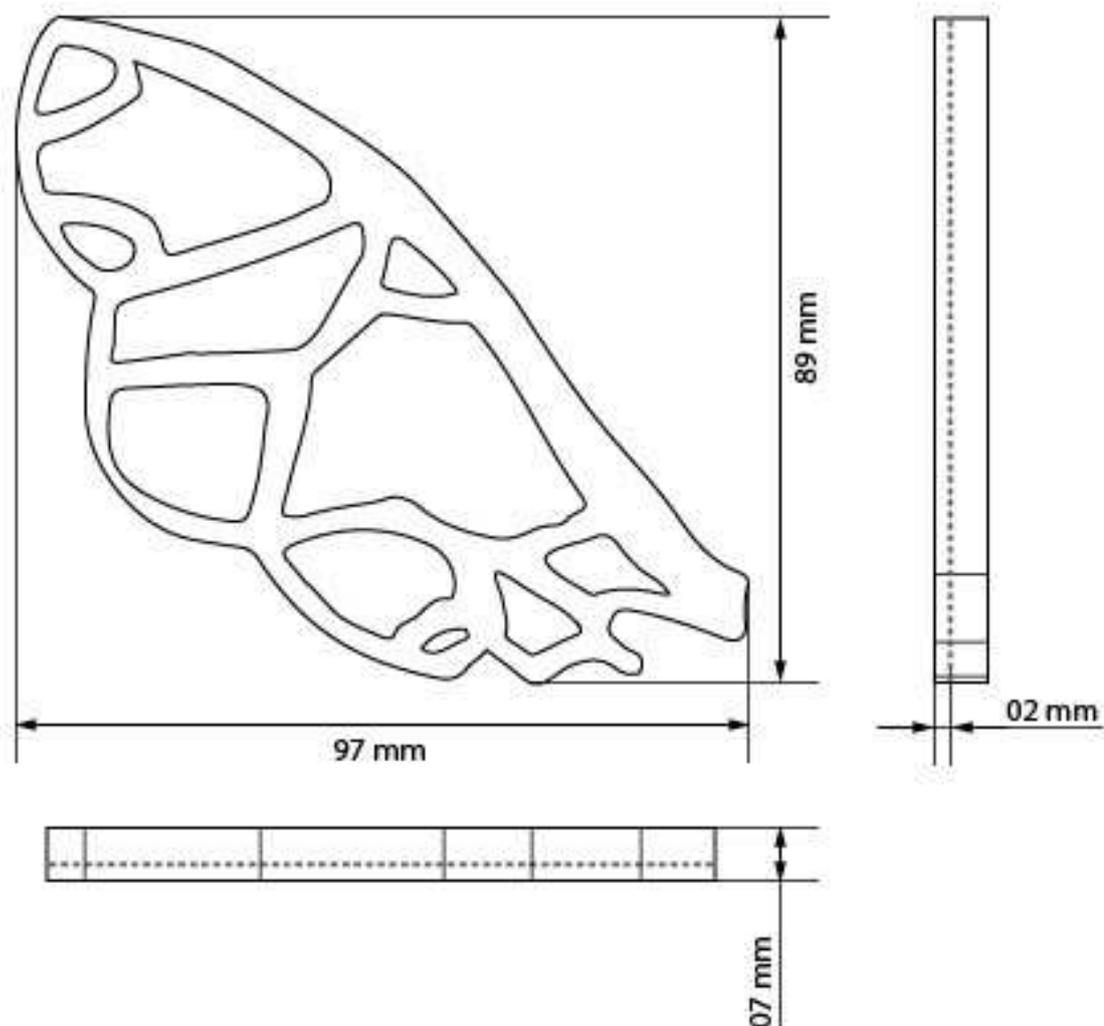
COTA
mm

DIEDRO
1

DATA
18/11/2023

ESCALA
1:1

FOLHA
8/13

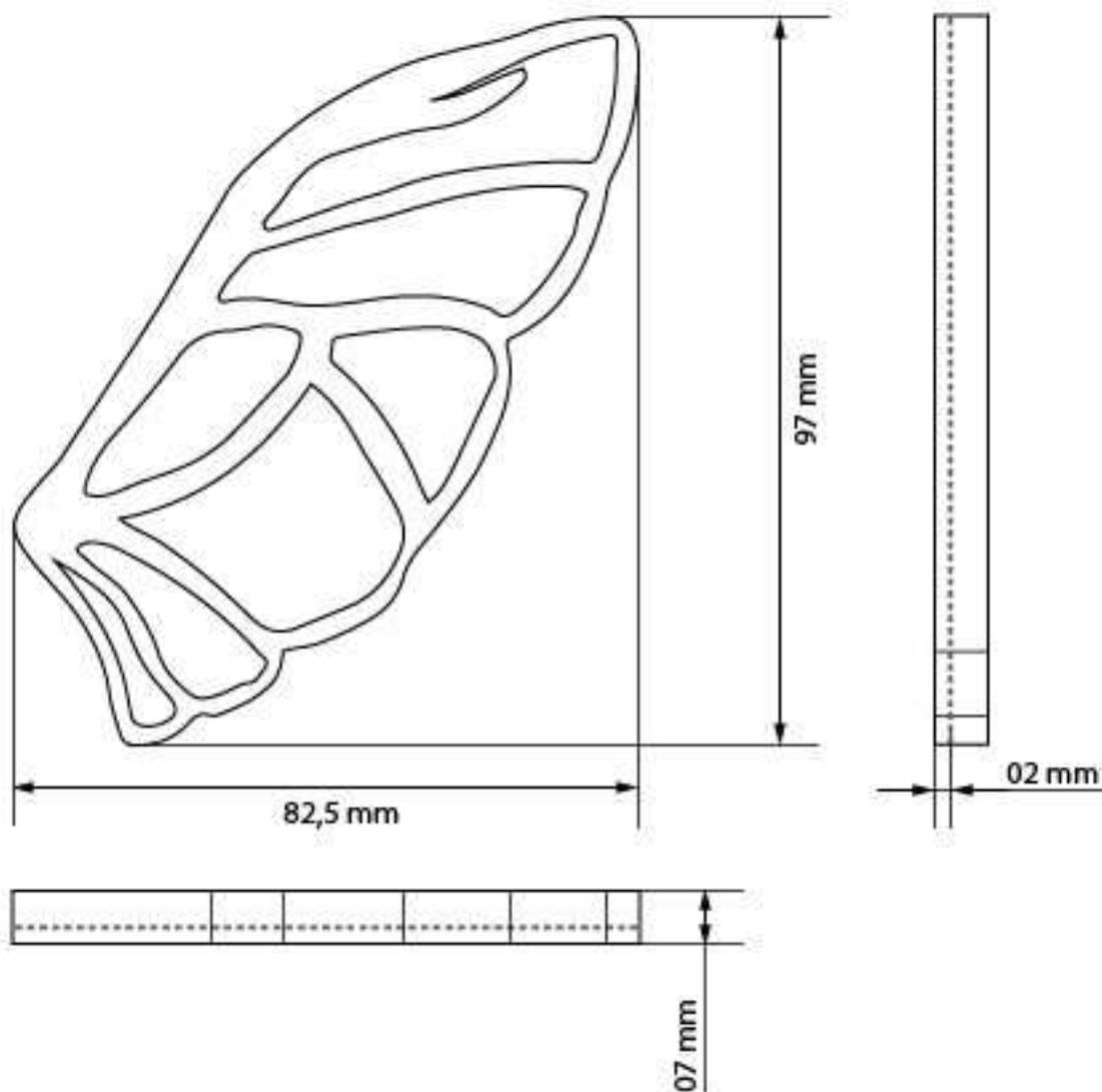


UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Escola de Belas Artes / Departamento de Desenho Industrial

Curso de Desenho Industrial / Projeto de Produto

PROJETO	PEÇA	MATERIAIS	
Panapaná	09	Silicone	
		PRANCHA	
AUTORA	Beatriz Bazoni		Vistas ortográficas
ORIENTADORA	Jeanine Torres Geammal		COTA
DATA	18/11/2023		mm
			DIEDRO
			1
			ESCALA
			2:1
			FOLHA
			9/13



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Escola de Belas Artes / Departamento de Desenho Industrial

Curso de Desenho Industrial / Projeto de Produto

PROJETO

Panapaná

PEÇA

10

MATERIAIS
Silicone

AUTORA
Beatriz Bazoni

PRANCHA
Vistas ortográficas

ORIENTADORA
Jeanine Torres Geammal

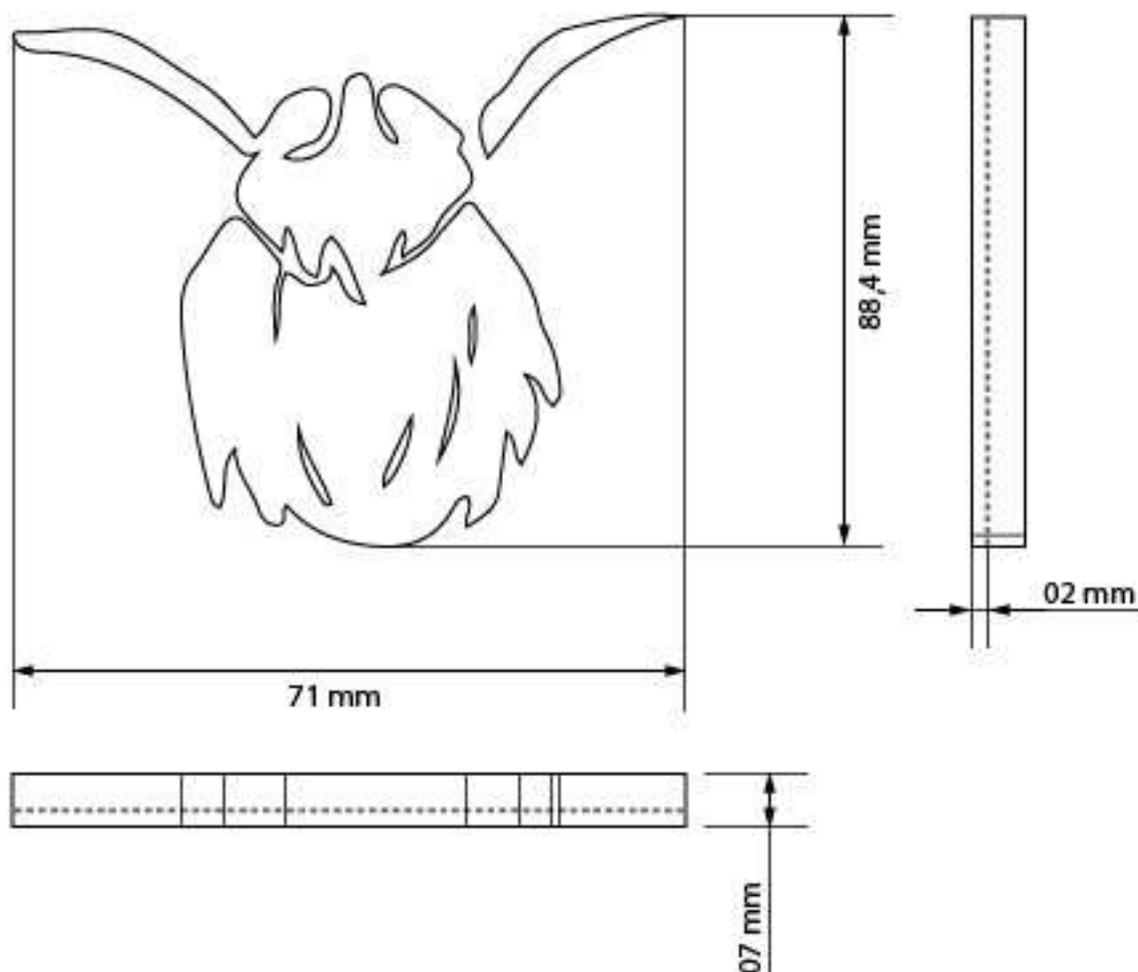
COTA
mm

DIEDRO
1

DATA
18/11/2023

ESCALA
2:1

FOLHA
10/13

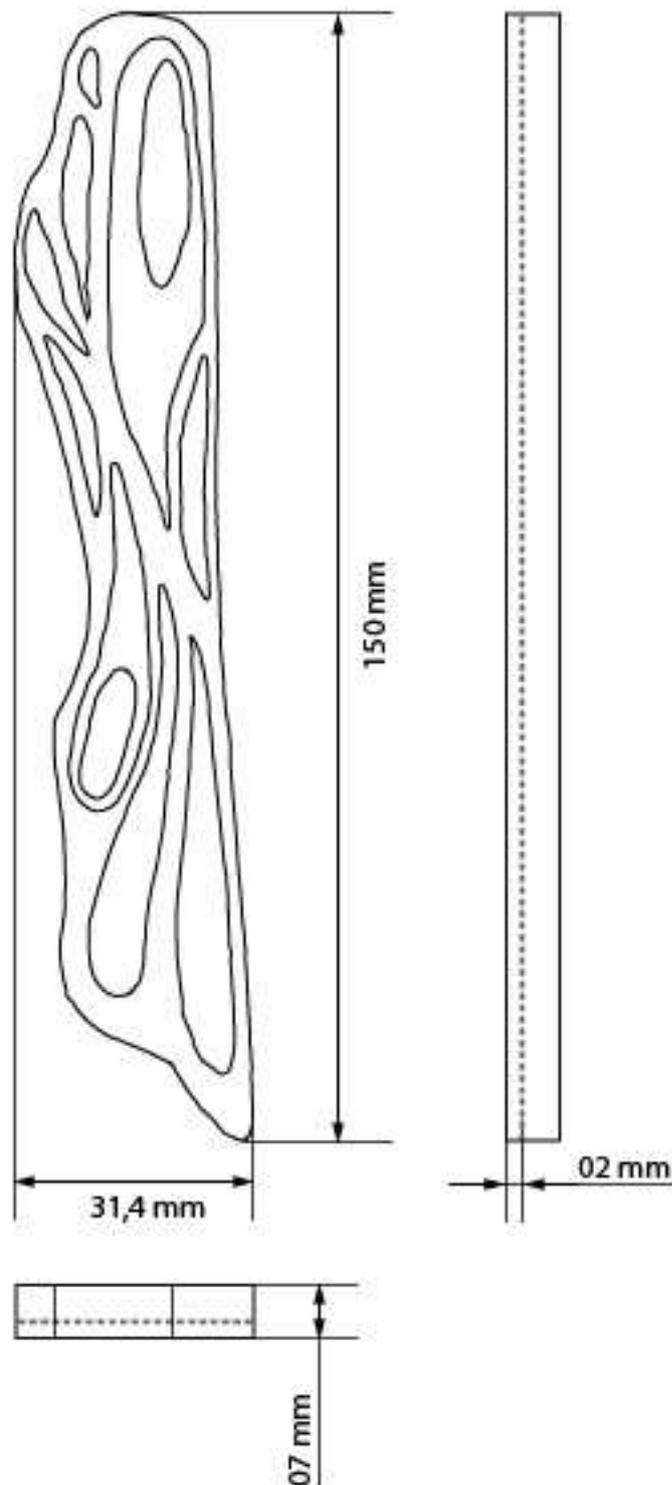


UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Escola de Belas Artes / Departamento de Desenho Industrial

Curso de Desenho Industrial / Projeto de Produto

PROJETO	PEÇA	MATERIAIS	
Panapaná	11	Silicone	
		AUTORA	PRANCHA
Beatriz Bazoni	Vistas ortográficas		
ORIENTADORA	COTA	DIEDRO	
Jeanine Torres Geammal	mm	1	
DATA	ESCALA	FOLHA	
18/11/2023	2:1	11/13	



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Escola de Belas Artes / Departamento de Desenho Industrial

Curso de Desenho Industrial / Projeto de Produto

PROJETO

Panapaná

PEÇA

12

MATERIAIS
Silicone

AUTORA
Beatriz Bazoni

PRANCHA
Vistas ortográficas

ORIENTADORA
Jeanine Torres Geammal

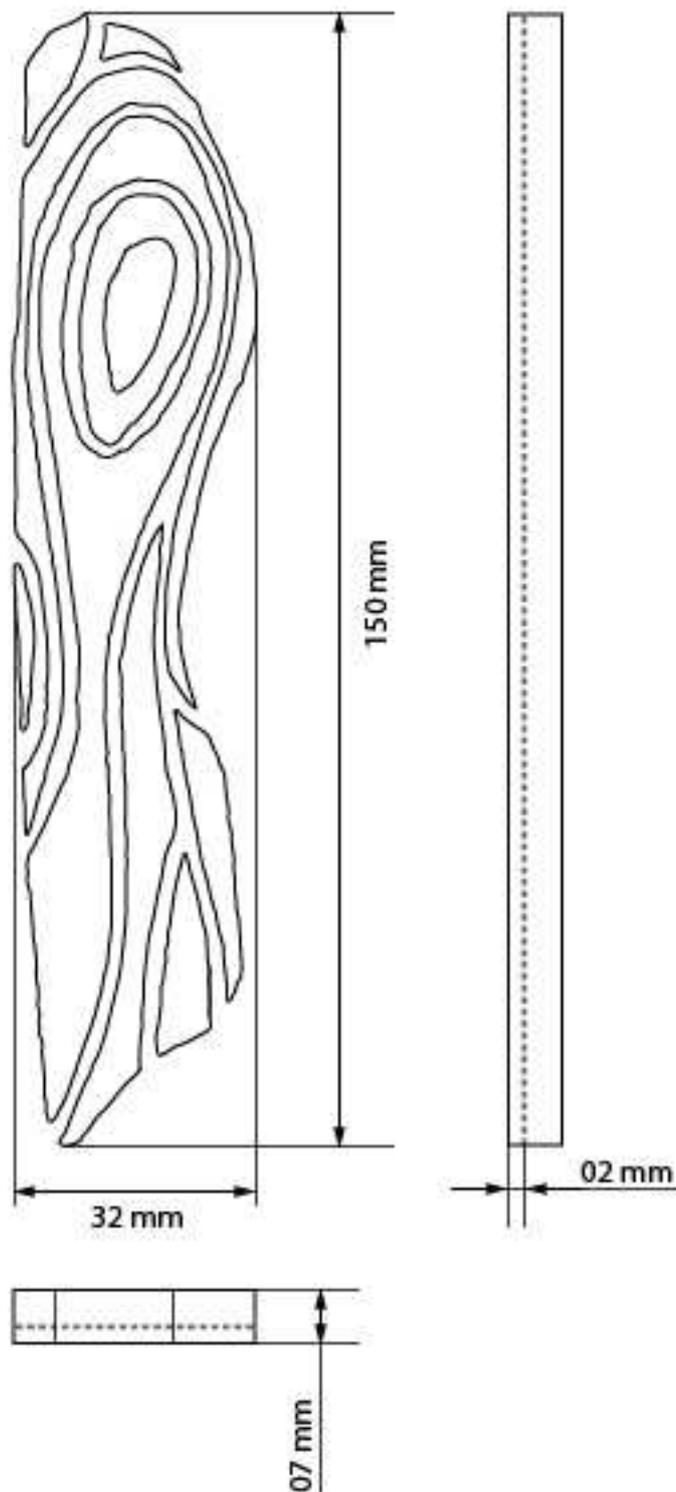
COTA
mm

DIEDRO
1

DATA
18/11/2023

ESCALA
2:1

FOLHA
12/13



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Escola de Belas Artes / Departamento de Desenho Industrial

Curso de Desenho Industrial / Projeto de Produto

PROJETO

Panapaná

PEÇA

13

MATERIAIS
Silicone

AUTORA
Beatriz Bazoni

FRANCHA
Vistas ortográficas

ORIENTADORA
Jeanine Torres Geammal

COTA
mm

DIEDRO
1

DATA
18/11/2023

ESCALA
2:1

FOLHA
13/13

horroses e adorno, a criação de corpos.

