

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE ARTES  
CURSO DE POS-GRADUACAO MESTRADO EM ARTES VISUAIS

ARMAS DO DESENHO  
ANÁLISE DA MINHA PRODUÇÃO DE 1992 E 1993

Flávio Roberto Gonçalves

Orientador: Prof. Dr. Flávio Vinícius Cauduro

Dissertação apresentada como requisito parcial à  
obtenção do grau de mestre. Curso de Pós-  
Graduação Mestrado em Artes Visuais, Instituto de  
Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Porto Alegre, 1994

Armas do Desenho: Análise da Minha Produção de 1992 e 1993

Flávio Roberto Gonçalves

Dissertação aprovada como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre no Curso de Pós-Graduação Mestrado em Artes Visuais, Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, pela comissão formada pelos professores:

Orientador: Prof. Dr. Flávio Vinícius Cauduro

FABICO/ UFRGS

Prof. Dra. Romanita Disconzi

Instituto de Artes/ UFRGS

Prof. Dra. Sandra Rei

Instituto de Artes/ UFRGS

Prof. Dr. Celso Favaretto

FE/ USP

À minha família, aos meus amigos.

### Agradecimentos

Ao final desse projeto eu gostaria de expressar meus agradecimentos às pessoas que por sua colabração e apoio tornaram possível a sua realização. Principalmente ao meu orientador Prof. Flávio Vinícius Cauduro, por suas valiosas sugestões e correções na elaboração dessa dissertação; ao Prof. Carlos Pasquetti que orientou a realização dos desenhos dessa série e também ao Núcleo de Informação e Design (NID), da FABICO, onde foram produzidos os desenhos por computador e finalizada essa dissertação.



## Lista de Ilustrações Referenciadas no Texto

1. Skin, Jasper Johns, pág. 26 ;
2. Target, Jasper Johns, pág. 26 ;
3. Flag, Jasper Johns, pág. 26;
4. Three Flags, Jasper Johns, 26 pág. ;
5. Flag, Jasper Johns, pág. 26;
6. Diver, Jasper Johns, pág. 29 e 30;
7. Sem Título, pág. 30;
8. Sem Título, pág. 30;
9. Sem Título, pág. 30;
10. Minha Altura Ideal, pág. 31;
11. Study for Skin I-IV, pág. 31;
12. Antropometria, Yves Klein, pág. 31;
13. Meu Peso Ideal, pág. 32;
14. Colagem, Max Ernst, pág. 39;
15. Roda de Bicicleta, pág. 39;
16. Vênus de Urbino, Ticiano, pág. 43;
17. Olímpia, Edvard Manet, pág. 43;
18. Persimmon, Robert Rauschenberg, pág. 43;
19. As Sabinas, Jacques Louis-David, pág. 45, 46;
20. Les Promenades d'Euclide, René Magritte, pág. 52,54;
21. La Clef des Songes, pág. 52 e 55;
22. La Gravitation Universelle, René Magritte, pág. 53;
23. L'Homme au Journal, René Magritte, pág. 53;
24. Les Amants, René Magritte, pág. 53;
25. Le Jockey Perdu, René Magritte, pág. 53;
26. L'Echelle du Feu I, René Magritte, pág. 54 e 55;
27. Le Blanc-Seeing, René Magritte, pág. 54;
28. Vácuo (tecido), pág. 70;
29. Vácuo (papel), pág. 70;
30. 2 Bolas, pág. 55, 68, 73, 74;
31. Sem Título, pág. 55, 74;
32. 3 Bolas, pág. 55, 74;
33. Equação, pág.74;
34. O Alvo, pág. 74;
35. Onda, pág. 74, 75;
36. Soldado Perdido, pág. 74, 75;
37. Ampulheta, pág. 67, 75;
38. Armadilha, pág. 70;
39. Prisioneiros, pág. 68, 76;
40. Guerreiro, pág. 67, 76;
41. A Sessão, pág. 76;
42. Jogo das Mãos, pág. 76;
43. São Jorge Menino, pág. 67, 77;
44. Detalhe da figura 43, pág. 40, 70;
45. It's Lowered, pág. 80;
46. Dois Pesos, pág. 80;
47. Dois Pesos de Ouro, pág. 80;
48. O Poder das Emanações, pág. 40, 55, 67, 80;
49. Cinema, pág. 81;
50. O Peso como Espectro, pág. 82;
51. Você Acredita em Signos, pág. 81;

52. Detalhe da Figura 51, pág. 71, 81;
53. Lição de Vôo, pág. 67, 81;
54. Detalhe da figura 53 (menina), pág. 70;
55. Detalhe da figura 53 (dragão), pág. 70;
56. Transporte, pág. 81;
57. Detalhe da figura 56 (pára-quadista), pág. 70, 81;
58. Detalhe da figura 56 (peixe), pág. 70, 81;
59. Sem Título, pág. 81;
60. O Poder do Dragão, pág. 67, 69, 81;
61. Pare! Pense!, pág. 68, 69, 81;
62. Detalhe da figura 61 (mulher e lagartixa), pág. 40;
63. Detalhe da figura 61 (peso e dragão), pág. ;
64. A Coleção, pág. 68, 69, 81, 85 ;
65. Detalhe da figura 64, pág. 40;
66. A Coleção, pág. 69, 85;
67. São Jorge Menino, pág. 71, 79;
68. A Coleção, pág. 85;
69. A Coleção (borboletas), pág. 85;
70. Armas do Desenho, pág. 82;
71. Detalhe da figura 70 (menino), pág. 82;
72. Detalhe da figura 70 (pesos), pág. 82;
73. Peixe, pág. 68;
74. A Justiça, pág. 68.

## Resumo

Essa dissertação analisa a minha produção em desenho de 1992 e 1993, intitulada *Armas do Desenho*, partindo do estudo comparativo com minha produção anterior de 1988 e 1989, procurando, através disso, delinear a idéia de desenho presente nesses dois períodos e relacionar as influências, em meus desenhos, do trabalho de Jasper Johns e René Magritte. Além de uma breve revisão da importância do desenho como meio técnico na elaboração de imagens, essa dissertação relaciona, no tocante à produção das minhas imagens, os conceitos peirceanos de signo (principalmente ícone e índice), procurando, através disso, caracterizar o desenho como representação e como ação, respectivamente. São identificadas e estudadas, também, na série *Armas do Desenho*, estratégias de associação de imagens tais como *paródia* e *alegoria*. Para a análise das características estruturais de composição dos meus desenhos, foi adotado e adaptado o modelo de abordagem proposto por Clive Ashwin, que possibilitou a definição e o uso de uma nomenclatura o mais objetiva possível, auxiliando na leitura das estratégias de construção das minhas imagens. A análise da série *Armas do Desenho* procurou caracterizar o desenho como prática significativa que, como tal, necessita de uma inter-relação constante entre a formação de conceitos e a atividade prática (o agir).

## Abstract

This dissertation analyzes my drawings made in 1992 and 1993, titled *Armas do Desenho*. This analysis set out by a comparative study of my early drawings of 1988 and 1989, with purpose to define what concept of drawing is used in each period of my work, relating this concept to the works of Jasper Johns and René Magritte, both artists that have influenced my drawings. This dissertation delineate briefly the importance drawing had along Art History as technical mediun for image construction, and analyzes the concept of sign as conceived by Charles Sanders Peirce (specially icon and index), in order to characterize my drawings as *representation* and *action*, respectively. This study identify in *Armas do Desenho* series, strategies for image associations in my drawings such as *parody* and *allegory*. As mean to analyze the structural components of my drawings, this dissertation adopt the model of style analysis, developed by Clive Ashwin for the characterization of style in contemporary illustration. *Armas do Desenho* series tries to characterize drawing as a *praxis* for signification, that is based and require continually interrelation between concept and practice activity (action).

## Sumário

<i>Lista de Ilustrações Referenciadas no Texto</i> .....	5
<i>Resumo</i> .....	7
<i>Abstract</i> .....	8
<i>Sumário</i> .....	9
<i>Introdução</i> .....	11
<b>1. O ESPAÇO CONTEMPORÂNEO: A REPRESENTAÇÃO EM DUAS DIMENSÕES</b> .....	14
1.1. O Espaço Sedimentado .....	14
1.2. O Espaço Fragmentado .....	19
1.3. Uma Concepção Contemporânea de Desenho: As Imagens de Jasper Johns .....	25
1.4. Exemplos Dessa Influência: Minhas Imagens de 1988 e 1989 .....	29
<b>2. O OLHAR SOBRE AS IMAGENS</b> .....	33
2.1. Considerações Preliminares.....	33
2.2. As Estratégias da Pós-Modernidade .....	37
2.2.1. Apropriação.....	38
2.2.2. Bricolage .....	41
2.2.3. Paródia.....	42
2.2.4. Alegoria.....	44
2.3. Uma Concepção de Olhar: As Imagens de René Magritte.....	51
2.4. Um Posicionamento em Relação à Estrutura dos Componentes Visuais em Meus Trabalhos .....	55
<b>3. AS ARMAS DO DESENHO: ANÁLISE DAS IMAGENS</b> .....	67
3.1. Os Procedimentos Básicos.....	67
3.2. As Imagens .....	73
3.2.1. Bolas, elipses, soldadinhos e silhuetas .....	73

<b>3.2.2. São Jorge, o Cavalo e o Dragão .....</b>	<b>78</b>
<b>3.2.3. Os Pesos e Outras Imagens .....</b>	<b>80</b>
<b>3.3. A Coleção Como Princípio Gerador das Imagens .....</b>	<b>84</b>
<b><i>Conclusões Finais .....</i></b>	<b><i>86</i></b>
<b><i>Referências Bibliográficas.....</i></b>	<b><i>88</i></b>
<b><i>Imagens .....</i></b>	<b><i>91</i></b>

## Introdução

O principal objetivo desse estudo é *re-conhecer* as idéias trabalhadas nos meus desenhos, bem como seus aspectos técnicos e materiais, analisando as principais influências que os geraram e as questões relativas à produção e à leitura das imagens.

Para criar subsídios para a análise das idéias trabalhadas em meus desenhos (e principalmente da idéia que eu tenho do que seja desenho), esse estudo inicia por um rápido panorama da função do desenho ao longo da história da arte como prática que auxilia o conhecimento, e a posterior emancipação do desenho como atividade autônoma; ou seja, como prática que não está subordinada a esquematização de um projeto em outro meio, parte de um processo que visa uma realização/concreção posterior (como uma pintura, uma escultura, uma construção arquitetônica, etc.).

Na sua utilização tradicional como parte de um *processo* de elaboração de algum produto (ou coisa), o desenho se configura como *passado* em relação a esse produto, ou seja, seus componentes característicos (o traço e o ponto) são evocações pálidas diante da presença do produto final. A emancipação do desenho como prática autônoma está baseada na situação *presente* de seus componentes característicos no produto final.

A análise de minha produção está baseada no desenho como elemento presente e autônomo que se associa com outros produtos numa lembrança de sua função característica e tradicional de ordenação, visualização e planejamento de idéias.

Posteriormente ao estudo do desenho como prática ao longo da história, procurei determinar a minha história pessoal em relação à prática do desenho. A primeira influência apresentada é o desenho de Jasper Johns, artista americano ligado à Pop Art, cuja influência está presente, como histórico, na minha produção de 88 e 89 principalmente.

A série *Armas do Desenho* (1992 e 1993), representa a reavaliação do meu posicionamento em relação ao desenho como era visto nesses trabalhos de 1988 e

1989. Motivado principalmente pela saturação dessas soluções técnicas e formais que, como veremos a seguir, estavam baseadas na originalidade do gesto, na autonomia dos elementos básicos do desenho e na combinação casual dos materiais. Esse conjunto de procedimentos limitava (ou restringia) as várias possibilidades do desenho como gerador de imagens. A atitude que eu tomava em relação ao desenho como prática, era a de negar e suprimir seu uso e sua função tradicional, deixando de lado todo esse conjunto de recursos que, quando utilizados criticamente, enriquecem o conhecimento a respeito das potencialidades do desenho como instrumento de estudo e revisão dos esquemas de representação, por exemplo.

Os trabalhos que compõem a minha produção de 1992 e 1993 partiram do intuito de experimentar modos de produção de imagens que eram até então recusados por mim: o desenho figurativo, de observação, de contorno e mesmo técnicas pouco virtuosas como o desenho de cópia em carbono ou papel manteiga, procurando associar o recurso à idéia e mostrar a validade de qualquer meio gráfico disponível na construção de uma imagem. Os desenhos dessa série de 1992 e 1993, portanto, não partem de uma ação segura, mas, ao contrário, nascem do impulso à investigação da ligação entre o ato de desenhar e as convenções de representação, as imagens esquematizadas e estereotipadas: soldadinhos de plástico, bolas de praia, silhuetas, etc.

A ligação entre o desenho e a convenção faz com que se investigue nesse estudo as principais idéias ou motivações contidas na elaboração dos desenhos e a forma como essas idéias são expressas através da seleção de imagens empregadas. Quais seriam as principais estratégias utilizadas na elaboração das imagens dessa série, como essas estratégias são utilizadas, e como são definidas e empregadas na arte são algumas questões abordadas nesse estudo; bem como as principais influências nesse meu reposicionamento em relação ao desenho (notadamente as pinturas do artista belga René Magritte) e as conseqüências desse reposicionamento no meu trabalho.

O termo estratégia compreende o conjunto de procedimentos formais e conceituais elaborados na construção de uma imagem, tais como apropriação, bricolagem, paródia e alegoria.

Os trabalhos da série de 1992 e 1993 são predominantemente realizados com os materiais básicos e tradicionais do desenho (papel, carvão e pastel); uma limitação imposta com o objetivo de centralizar o estudo no desenho como referência para a leitura das imagens. Com isso algumas questões como o gestual e o mecânico; a cópia e a originalidade e os aspectos icônicos e indiciais na prática do



desenho se tornaram relevantes nesse estudo. Os aspectos icônicos e indiciais são analisados de acordo com a categorização peirceana do signo em relação ao objeto e ajudam a compreender dois impulsos presentes na minha prática do desenho, tais como a geração de imagens figurativas e a atividade gestual com traços e manchas.

A escolha das imagens (copiadas, agregadas ou geradas por observação), privilegia um esquema já construído, ou seja, o desenho não é tido prioritariamente como atividade perceptiva, mas como veículo de propagação desses esquemas estereotipados. São utilizadas imagens potencialmente simbólicas (convencionais) para formar meu imaginário pessoal.

# 1. O ESPAÇO CONTEMPORÂNEO: A REPRESENTAÇÃO EM DUAS DIMENSÕES

## 1.1. O Espaço Sedimentado

A evolução das técnicas de representação em direção ao modelo naturalista se deu a partir da observação da natureza, da formulação de esquemas que correspondessem à estrutura das coisas observadas e do conseqüente aperfeiçoamento desses mesmos esquemas que eram chamados de cânones: "The basic geometric relationships wich the artist must know for the construction of a plausible figure" (Gombrich, 1977: 126).

Portanto, os cânones de representação foram produzidos e aperfeiçoados pela observação e comparação com os modelos naturais, de acordo com as exigências da época em que foram produzidos. Em *Arte e Ilusão* Gombrich faz menção à interpretação dada pelo físico Carl Gustav Carus à história da arte com o sendo um movimento do tato para a visão, pois para Carus a pintura (principalmente a de paisagem) representava o que de mais evoluído existia nas artes visuais. Podemos observar nessa interpretação, à parte seus aspectos mecanicistas e deterministas, o impacto do ilusionismo gerado pela pintura, resultado do aperfeiçoamento dos esquemas de representação que, apoiados no desenho como instrumento de elaboração, produziam a ilusão de tridimensionalidade, de conhecimento tátil do que é representado. Como veremos a seguir, o desenho está intimamente ligado à idéia de "dar corpo", de reproduzir a sensação de materialidade, servindo de mediador entre o concreto e o abstrato (a presença e a representação).

A idéia de que a arte deveria representar fielmente a aparência das coisas desenvolveu-se a partir da Grécia. Essa orientação naturalista de representação gerou o espaço tradicional da cultura ocidental. Os gregos promoveram as bases para a invenção da "janela" renascentista como designava Leon Battista Alberti (1404-1472), onde o espectador é promovido à testemunha ocular dos mais variados eventos. A formação desse espaço muito se deveu à criatividade com que os poetas gregos ilustravam os temas mitológicos. A arte contribuiu com essa mesma

liberdade criativa através dos truques ilusionistas de perspectiva, luz e sombra na representação dos mesmos temas (Gombrich, 1977:110).

Essa ação complementar entre a poesia e as artes visuais na ilustração dos temas mitológicos, gerou a arte narrativa e o aprimoramento dos efeitos visuais. Gombrich faz na análise desse fato a comparação com o universo da arte egípcia, onde existia uma interação total entre inscrição e representação, aliado a um princípio de eternidade que bloqueava o realismo dos esquemas de representação. Não existia na arte egípcia a intenção de representar fielmente as coisas, era uma arte diagramática com convenções que lembram a cartografia.

Para Gombrich os domínios da arte e da poesia no mundo grego se encontram na esfera da ilustração; com isso a arte adquire a possibilidade de não apenas imitar a aparência das coisas, mas de interferir na imagética dos mitos, na imaginação do espectador. Essa parceria de conteúdo entre narrativa literária e visual vai acompanhar a arte ocidental de maneira tão marcante quanto a formulação dos esquemas de representação. A questão do tema na arte é fruto dessa união que subordina a imagem a um conteúdo literário, principalmente do século XVI em diante (Foucault, 1988) e que pode ser exemplificado pelas construções alegóricas baseadas em temas religiosos ou na mitologia da Antigüidade.

Os gregos valorizavam os aspectos técnicos de solução de problemas na arte, os avanços na ilusão e a similitude na representação. Na Idade Média, apesar da valorização desses mesmos aspectos técnicos, vão surgir os mais variados e grotescos esquemas de representação. Eles funcionavam como o hieróglifo ou o pictograma; para o artista medieval o esquema era a imagem (Gombrich, 1977:148). A partir de então é que podemos sentir de maneira mais decisiva, devido às condições técnicas disponíveis, a importância do desenho como campo de experimentação e propagação dos esquemas de representação. O desenho serviu como meio de treinamento do olho e da mão do artista na observação das coisas. Se na Idade Média o desenho era marcado por um contorno rígido que denunciava sua estrutura formadora (esquema), na Renascença ele vai ser utilizado na forma de *sketches*, onde vários desenhos preliminares aprimoravam a observação naturalista. O esquema era utilizado como início do processo de produção da imagem.

Nos séculos XVI e XVII, através dos livros de desenho, de proporções e anatomia, de gravuras e cópias em gesso, foram transmitidas as essências dos esquemas criadas por artistas como Dürer e Rafael. Esse apego ao *schematta* causou enormes distorções na representação da figura humana, pois a referência ao modelo natural era em parte negligenciada em favor do esquema. De um modo geral eram

representados neles um "estereótipo universal para o membro de uma classe", ao invés do particular:

"The perfect painter is endowed with the gift of seeing the universal in the particular, of looking across the dross of matter at the essential form" (Gombrich, 1977: 134).

O desenho tornou-se o principal instrumento pelo qual os grandes mestres da Renascença buscavam as bases práticas na tentativa de elaborar o esquema naturalista das coisas.

Sendo fundamental para muitas áreas de estudo o desenho despertou, já no século XIV, a atenção de teóricos que especulavam a respeito de sua natureza. Essas especulações vão formar a idéia de desenho que em grande parte ainda permanece. O desenho era relacionado com invenção, com a elaboração de uma idéia ou forma das coisas. Para o artista e biógrafo italiano Giorgio Vasari (1511-1574) ele tinha a sua origem no intelecto do artista, sendo o *sketch* a primeira manifestação concreta disso. Em 1607, Federico Zuccari (1540-1609), um pintor maneirista italiano, sugeriu a existência de duas formas distintas de desenho: o *desenho interno* e o *desenho externo*. O desenho interno precede à execução e é manifestação divina, elaboração espiritual das formas através do intelecto do homem. Ao contrário de Vasari que via no intelecto a origem do desenho, Zuccari atribuía essa origem à mente de Deus. O desenho externo seria a concretização através da criação de uma representação artística. Essa concepção de Zuccari faz com que haja uma correspondência, através de predestinação divina, entre o que o homem produz e o que a natureza produz. Os padrões universais seriam, pois, o reflexo da perfeição divina.

O desenho, no entanto, também era visto como manifestação autográfica; era tido como invenção e elaboração primeira de uma idéia que fazia transparecer características pessoais do produtor. O toque pessoal, a maestria no delineamento das formas diferenciava um artista do outro e estabelecia hierarquias:

"In central Italy in the High Renaissance, painter and sculptors were first and foremost draftsmen. Line - the heart of art- was to be superior to color in the generation and ordering of imagery"(Rose, 1976:10).

As diferenças entre o estilo linear, que predominou na Renascença, e o pictórico é visto por Wöfflin (1952: 31) como caracterizando duas atitudes fundamentalmente diversas em relação à representação do mundo. A linha, como observou Leonardo, é uma noção intelectual que não ocorre na natureza,

limitando e mensurando as formas quase como uma notação sobre a matéria do objeto observado. O estilo linear estaria relacionado diretamente à noção do tato, à estrutura das coisas. O pictórico estaria relacionado diretamente à visão dos objetos, das massas de cor. Ao linear corresponderia a imagem tátil e ao pictórico a imagem visual.

A noção é que o desenho esculpi as formas e que o bom desenhista revela a plástica delas (é importante notar que essa noção acompanha o grande interesse desde o Renascimento pela representação do corpo humano). Num texto de 1966 Edward Hill define *plasticidade* como sendo um termo que se aplicaria somente a trabalhos que apreendam a realidade escultural de uma forma sobre o plano bi-dimensional. Essa apreensão escultural, no entanto, é para Hill uma possibilidade que alguns poucos desenhistas conseguiram de maneira total. Significa para ele a compreensão da forma e a elaboração através de recursos gráficos, de um arranjo que expresse o conhecimento tátil que possuímos da figura representada. Essa noção de plasticidade (as artes plásticas) é cheia de sentido idealizador e espiritual que lembra a noção de desenho interno e externo de Zuccari:

"The draftsman who pursues plasticity must begin his drawing from the inside of form- in conception, if not actually with the hand, as did Michelangelo. We can imagine his line responding to the projected image of the figure, probing and cutting the surface as though it were clay, and slowly entricating the form into permanent relief" (Hill, 1966: 52)

Ao contrário a pintura é visualidade pura, seu ilusionismo não está apenas subordinado à estrutura da forma, mas a criar nuances de tons e de luz. Essa diferenciação só pode ser sentida claramente quando a presença do estilo linear vai sendo suplantada por uma liberdade maior no tratamento das massas de cor, o que resulta numa indefinição dos contornos. Essa indefinição estimula a imaginação e a participação do observador. Uma pintura que possui alto grau de acabamento naturalista pode ser vista tanto de longe quanto de perto com a mesma definição; só a modelagem mais livre vai proporcionar dois tipos de experiência: de longe todas as massas se encaixam perfeitamente formando a imagem e de perto se embaralham em pinceladas e campos de cor. Essa experiência alude diretamente a visão (Gombrich, 1977: 168).

A passagem do linear para o pictórico é um dos conceitos fundamentais na evolução da arte para Wöfflin (1952: 41). A linha limita e a pintura expande esse limite: onde existe a presença do contorno de maneira marcante na pintura, a organização do quadro e suas regras se tornam mais evidentes. Assim era na Arte

Classicista onde muitas pinturas nasciam a partir de modelos em cartões perfurados. A pintura naturalista com o desapego aos aspectos lineares ou estruturais, proporciona além da perspectiva linear a perspectiva espacial de maneira mais convincente. Devido à complexidade de seu poder de mimese e ao gradual desprezo por parte dos artistas pelos esquemas de composição, o desenho assumiu a retaguarda no processo de transformação da representação artística, tornando-se um meio altamente convencional, ligado diretamente ao modelo perspectivo e aos sistemas de notação ou cânones.

O desenho foi o principal meio de aprendizagem nas academias e está ligado conceitualmente à construção da forma na arte. Nas academias essa forma é altamente idealizada e a noção de desenho interno e externo pode ser relacionada ao neoplatonismo. Se por um lado o platonismo negava a validade da arte por ser ela geradora de ilusões, o neoplatonismo vai ver a arte e o artista como um meio capaz de alcançar a essência das coisas, o seu padrão universal, como já foi dito, aproximando o mundo às idéias. O artista seria ajudado pelas leis da beleza que representariam a realidade de maneira idealizada, próximo do que o platonismo sugeria. Essa doutrina persistiu com força de 1550 a 1850 (Gombrich, 1977: 134).

A noção de desenho interno e externo gera dois sentidos, o *conceitual* e o *caligráfico* que só foram rigorosamente distinguidos a partir dos anos sessenta com a arte conceitual:

"The marks of a drawing have only a symbolic relationship with experience, it is not only that lines does not exist in nature, but the whole relational construct of a drawing is a conceptual proposition by the artist- even when it is of a natural phenomenon- to be completed by the spectator through an act of ideation" (Rose, 1976: 10)

No século XVII foi fixada a tradição do desenho como prática artística, e não antes da metade do século XVIII foram eles emoldurados e pendurados nas paredes. Antes disso o desenho era tido somente como subsídio para a elaboração artística em outros meios com a pintura e a escultura, por exemplo.

O conjunto de idéias que gerou os cânones de representação e que idealizou, através da perspectiva, do equilíbrio e simetria das formas, os valores humanistas, teve no desenho um forte instrumento de propaganda. Somente a mudança de concepção do espaço de representação através da arte moderna é que trará ao desenho a oportunidade de manipular com menos rigidez os dados da tradição com as novas propostas.

## 1.2. O Espaço Fragmentado

Os cânones de representação eram baseados em princípios como harmonia e simetria que acabaram transformando-se em aspectos conservadores na obra de arte. Eles conotavam a pretendida "estabilidade" da ordem social sobretudo na arte acadêmica que se tornou a arte oficial na França do século XVII, pois essa arte oferecia a confiabilidade de estar relacionada com o projeto humanista, sendo altamente idealizada. Nesse momento, a possibilidade de flexibilidade dos esquemas e sua inovação gradativa, foram substituídos por maneirismos defensivos e rígidos (Ehrenzweig, 1969).

A pintura, que incorporava ao mesmo tempo o conjunto de regras de representação e um alto poder de mimese, foi o agente promotor das transformações na maneira como o artista apreendia e abordava a realidade. Ou seja, ela mudou os aspectos perceptivos e ideológicos da geração de imagens. Esse embate contra os esquemas que caracterizou, segundo Gombrich, o século XVIII, trouxe a dúvida em relação aos procedimentos tradicionais de atelier, dentre os principais a forte dependência no desenho como mediador intelectual do artista com a realidade.

Os artistas do movimento impressionista do final do século XIX buscaram a pintura ao ar livre, privilegiando a operação pictórica em detrimento do planejamento estrutural rigoroso do desenho. Procuravam utilizar as cores por relações cromáticas ao contrário das graduações tonais e do *chiaroscuro* tradicional. Acreditavam que a pintura era uma técnica de conhecimento do real única e que deveria ocupar um espaço de destaque na sociedade moderna, eminentemente científica (Argan, 1993).

O surgimento da fotografia em 1839 e sua rápida difusão, retirou muitas das funções sociais da pintura (tais como a realização de retratos e paisagens descritivas), conforme afirma Argan. Esse esvaziamento levou muitos artistas a buscar, em contrapartida às convenções fotográficas, esquemas particulares de representação exclusivamente relacionados à peculiaridade da técnica pictórica, e a maneira de como interpretar singularmente, através dela, a realidade. Apesar de seu advento ser relacionado por muitos como a morte da pintura (pois ela substituíria com eficiência a representação nos moldes do modelo perspectivo tradicional), a fotografia auxiliou alguns "pintores de visão" a encontrar sua tradição em artistas

do passado que não utilizavam o desenho como um suporte rígido, como Rembrandt e Goya, por exemplo:

"Afirma-se freqüentemente que a fotografia deu aos pintores a experiência de uma imagem destituída de traços lineares ... a fotografia, portanto, estaria na origem da pintura de manchas, isto é, de toda a pintura de orientação realista do século XIX" (Argan, 1993: 80)

Victor Burgin (1986) vê no surgimento da fotografia o começo do fim da pintura, exatamente pela perda de muitas de suas funções sociais e pela tradicionalidade dos seus meios de produção (a pintura de cavalete), que carregam, segundo o autor, a corporificação dos conceitos humanistas que a nova sociedade industrial vai contrapor ao substituir a supremacia do gesto, seu forte vestígio autoral, pela tecnologia.

Uma das maneiras pela qual a arte vai procurar sustentar sua razão de ser é através das teorias científicas. O Neo-impressionismo através das teorias óticas procura uma sustentação científica para a pintura com o uso do pontilhismo, que consiste na reunião de pequenos pontos de cores puras de modo a interagirem e formarem a imagem na retina do espectador (Argan, 1993). O que se dá aqui é a tentativa de atualização dos esquemas de representação diante do avanço das teorias científicas da visão. O sentido inverso é dado pelo Simbolismo que crê a arte como uma atividade estritamente espiritual.

Apesar da liberdade de composição e relações cromáticas utilizadas, ambas as correntes e mais adiante os expressionistas e *fauves*, não escapam à concepção do espaço de representação tradicional. Mesmo que não façam uso estrito dos esquemas perspectivos, existe a diferenciação clara entre figura e fundo; formas que rescindem no espaço sugerindo uma união temporal na composição.

A ruptura com o espaço tradicional de composição e a criação de um espaço moderno, onde a relação entre forma e espaço é dinâmica se deu, de maneira radical, através de Pablo Picasso (1881-1973), no Cubismo. A partir da arte africana (onde existia uma valorização idêntica entre figura e fundo, diferente da concepção dualista européia) e das pesquisas de Paul Cézanne (1839-1906), que dimensionava as formas e o espaço na busca de uma estrutura homogênea, diferente da continuidade lógica da perspectiva, Picasso e Georges Braque (1882-1960) promoveram a reconstrução radical do espaço de representação, procurando anular a dualidade figura-fundo (Argan, 1993: 302). Essa reestruturação se dá efetivamente pela desmontagem da perspectiva tradicional, através do tratamento equivalente da figura e fundo e da intersecção da forma e do espaço que a envolve: as formas se



planificam e se justapõem ou se sobrepõem. Ao invés de representar os objetos de uma só vista, de acordo com o posicionamento do observador, são representados a partir de vistas diferentes, dissociadas e simultâneas. O Cubismo foi o primeiro ataque sistemático ao ilusionismo. As características predominantes nesse tipo de desconstrução da perspectiva são as inúmeras contradições que o espectador enfrenta ao tentar situar o reconhecimento dos objetos representados em um contexto coerente de espaço. Diz-se que o Cubismo é cartesiano (Ehrenzweig, 1969 e Argan, 1993) por reduzir as formas em horizontais e verticais: e justamente por isso ele trabalha com formas conhecidas e que podemos relacionar de imediato a qualquer configuração ou vista apresentada. A tela cubista quer ser um exercício pictórico, uma realidade em si, e para que o espectador perceba isso, os cubistas procuravam eliminar a ilusão da perspectiva no quadro e privilegiar o jogo de formas e cores numa alusão (ilusão) de movimento (Gombrich, 1977: 239).

A ruptura que ocorre então com as regras clássicas de representação é devido à vulgarização da pintura figurativa que perdia sua importância na tarefa de representar o mundo visível (estático), com o advento da fotografia. A pintura com isso voltou-se para si, para seus aspectos constitutivos, tais como a superfície plana, as soluções técnicas e a marca deixada pelo ato de pintar (Rose, 1976: 12). A preocupação com o processo da pintura possibilitou o desligamento com a formulação tradicional de espaço.

A rigor, a formulação tradicional desse espaço era baseada nos seguintes princípios formulados na Renascença: o espaço de representação tinha a forma de um cubo; existia somente um ponto de fuga onde todas as linhas convergiam e se pressupunha uma visão monocular, onde havia uma única fonte de luz (Pierre Francastel citado por Zílio, 1989). Mesmo tratando-se de um esquema convencional a partir da simplificação do complexo sistema de percepção humano, que é binocular e móvel, esse esquema visual era considerado o mais natural. O modelo perspectivado desde a Renascença é fruto das aspirações do sujeito em compreender e apreender a natureza através de esquemas racionalmente decifráveis. Essa compreensão reconstrói o visível segundo regras específicas que o corrigem e o limitam (o estereotipam). Merleau-Ponty (1989: 56) relaciona o modelo cartesiano de visão ao tato; a pintura, ao contrário, ao tentar se libertar dos esquemas renascentistas procura a visão retiniana, sem pretender ser uma notação rígida, uma escritura, que se adequa mais aos procedimentos do desenho que da ação por massas do pincel.

O movimento em direção ao pictórico é fruto, com vimos, da tentativa de reposicionamento da pintura, abalada em sua função de principal instrumento na

realização de representações da realidade. A gradual distensão das regras, com o predomínio dos aspectos pictóricos, não eliminou as ambigüidades da ilusão tridimensional. A visão binocular (que possibilita ao cérebro distinguir distâncias) nos afirma que todos os elementos do quadro estão no mesmo plano; a paralaxe de movimento também nos diz o mesmo, já que todos os elementos do quadro se movimentam conjuntamente. "The ambiguity of the canvas destroys the artist's control over his elements ... this is the real explanation for the revulsion against illusionism that set in at the very time when its means were perfected" (Gombrich, 1977: 238). A ilusão naturalista é tida então, como um entrave ao processo criativo. A realidade material do plano se torna a primeira verdade para o pintor, e uma pintura franca deve mostrar isso.

Podemos afirmar que a ruptura com o sistema renascentista de representação foi ocasionado por fatores sociais desencadeados pelo progresso científico. A ilusão de realidade proporcionada pela pintura tradicional é tornada irrelevante pela objetividade científica da fotografia, ao mesmo tempo em que a elaboração técnica da pintura a relaciona ao trabalho artesanal, considerado inferior, distante de representar os valores estéticos, de originalidade e genialidade atribuídas à chamada pintura culta.

Segundo Argan (1993: 79), a arte, na tentativa de reposicionar-se socialmente, procura, de um lado, agarrar-se à idéia de que ela é essencialmente espiritual e que não pode ser substituída ou comparada a um meio mecânico; de outro, aceita a importância dos fatores tecnológicos e busca, como já foi dito, os valores intrínsecos ao ato de pintar. A atitude de se concentrar na matéria e no fazer da pintura abre uma série de especulações teóricas e pode explicar o movimento em direção à abstração, movimento que vai gerar o distanciamento progressivo do público em relação à arte moderna.

O espaço moderno é fragmentado e num certo sentido autodestrutivo. À medida que surgiam, os novos estilos eram logo abandonados em favor de outros mais modernos. A própria quebra de contrato, por assim dizer, entre artistas e público devido ao abandono dos esquemas realistas é semelhante à atitude esquizóide. Ehrenzweig relaciona a fragmentação do espaço pictórico ao comportamento esquizóide da seguinte maneira:

"O esquizofrênico ataca, literalmente, sua própria função lingüística e sua capacidade de produzir imagens. Ele torce e retorce as palavras ... Ataca as

funções de seu próprio ego quase fisicamente e projeta os pedaços de sua própria fragmentação no mundo exterior..." (Ehrenzweig, 1969: 112).

Para Ehrenzweig o que diferencia o artista do esquizofrênico é a capacidade do artista de produzir uma ordem "de fundo" que unifica os pedaços através de ligações inconscientes. A fragmentação aparente que se verifica na arte moderna é calculada de modo a produzir uma dinâmica que a unifica; para o esquizofrênico a fragmentação é demasiadamente concreta quando da elaboração de uma imagem para permitir uma reelaboração que faça com que haja elementos unificadores.

A arte moderna apresenta de maneira mais explícita a luta entre intelecto e intuição, onde o artista precisa manter o equilíbrio sobre o seu trabalho, ou seja, tem que lhe conferir coerência mesmo diante do caos aparente. O trabalho de arte tende a ser visto como um organismo independente, um objeto autônomo, mas isso só acontece como tal após o estágio em que artista e obra possuem uma interação inconsciente e envolvente, onde não há diferenciação entre ele e seu trabalho, e quando podemos vislumbrar a criatividade como a capacidade de reelaborar o caos aparente numa série de estruturas coordenadas, sejam elas figurativas ou abstratas (Ehrenzweig, 1969: 131).

O desenho procurou acompanhar o reposicionamento efetuado pela pintura. Porém como ele estava na "retaguarda" dos esquemas de representação, esse reposicionamento foi mais lento. Sua autonomia como poética até os anos sessenta foi relativa, pois ainda era forte a idéia tradicional do desenho como preparação e esboço.

A colagem utilizada antes pelos Cubistas (notadamente Picasso e Braque) e depois levada a extremos por Max Ernst (1891-1976), que as utilizou exclusivamente criando imagens fantásticas, foi a mais importante inovação no desenho em três séculos (Rose, 1976: 9). Com o desenho automático utilizado no Surrealismo e com a *frottage*, inovação utilizada também por Ernst, vão ser proporcionadas as bases para a renovação do desenho como expressão autônoma e como meio capaz de interagir com imagens de diferentes procedências, como fotografias e mesmo objetos reais.

A *frottage* criada por Ernst no âmbito do Surrealismo é uma nova atitude em relação ao rigor purista da técnica tradicional. A *frottage* utiliza materiais básicos do desenho mas não representa através de observação ou prévia esquematização. A *frottage* de objetos e texturas parte da realidade do plano; é a projeção direta das coisas no papel, com um registro por contato (uma impressão automática do relevo da superfície dos objetos). O desenho automático utilizado

pelos Surrealistas tinha como objetivo (ou pretensão) acessar o inconsciente através da gestualidade livre e descontrolada da mão sobre o papel, trazendo com isso imagens pertencentes ao sonho. Esse tipo de desenho tinha o caráter mais abstrato que descritivo e era criticado pela falta de elaboração prévia (característica do desenho interno); por não representar de fato o sonho e de não ser tão descontrolado como se pretendia. Contudo esse método possibilitou a confrontação entre o descontrolo e o esquema, entre caos e ordem.

A tradição do desenho interno e externo, ou seja, o conceitual e o grafológico, foram confrontados com essas novas atitudes. E, principalmente através dos Expressionistas Abstratos americanos, por volta da década de cinquenta, começou um repensar das possibilidades do desenho como meio de expressão (Rose, 1976: 12). Para Jackson Pollock (1912-1956) e Willem de Kooning (1904), todos os passos na elaboração do trabalho deveriam ser vistos no produto final, até mesmo o *sketch*, se esse por característica é inacabado, logo a pintura deveria ser inacabada e o *sketch* parte integrante e visível da pintura. Mesmo que se possa observar na História da Arte exemplos de desenhos preparatórios com alto grau de sintetização e sem as preocupações com um virtuosismo naturalista, foi somente com a arte moderna que a linha no desenho pôde se tornar autônoma e não-representativa. A linha está na origem da idéia de desenho e o desenho de contorno seria sua mais "primitiva" apresentação. Assim como a pintura buscou trabalhar suas especificidades, o desenho vai se voltar para os aspectos constantes que o definiram como uma categoria nas artes visuais, procurando reelaborar esses aspectos no âmbito da fragmentação e redução características da arte abstrata e conceitual. A nova abordagem do desenho vai retrabalhar *a escala* que tradicionalmente era pequena, íntima e realizar desenhos maiores; *o suporte* que usualmente é o papel vai variar do tecido a superfícies tridimensionais; *os materiais*, através do ecletismo com materiais da gravura e pintura; *a linha*, tentando valorizá-la como elemento autônomo, não-figurativo, capaz de se mostrar como base essencial do desenho (numa clara valorização do processo sobre o resultado final).

O desenho dos anos sessenta para cá muito se baseou na autonomia da linha, ora como marca expressiva, em relações dinâmicas; ora como padrões rígidos orientados para um essencialismo conceitual:

"As a result of this kind of restructuring and progressive isolation of its 'bones', drawing becomes less a matter of spontaneity and is more deductive, conceptual, both in approach and execution. The mark itself and the process by which it is generated come to be more and more the subject of drawing" (Rose, 1976: 14).

O desenho contemporâneo pode ser entendido como uma co-extensão do real, onde interagem elementos desse real unificados através do desenho, da ação direta do sujeito sobre uma superfície, na tentativa de produzir uma materialidade sob a ação de estímulos das mais variadas procedências.

Os materiais utilizados hoje no desenho são em grande parte básicos e tradicionais, mas acrescidos de recursos mais recentes de transferência de imagens ou procedimentos pictóricos, o que torna a classificação de um trabalho difícil e, num certo sentido, desnecessária. A noção de desenho puro ou pintura pura é uma distinção que se justifica apenas para fins didáticos; por isso, nesse meu estudo não pretendo procurar uma definição de desenho, mas apontar as constantes principais que formaram a idéia que conhecemos de desenho e que influíram na elaboração de minha produção nessa técnica.

### **1.3. Uma Concepção Contemporânea de Desenho: As Imagens de Jasper Johns**

A análise de uma produção em desenho envolve necessariamente o estudo das influências e opções tomadas pelo artista que determinaram as características do seu trabalho em questão. É o que tentarei fazer daqui a diante em relação a minha produção, sem esquecer que as influências podem estar relacionadas à minha ótica restritiva e delimitadora em relação ao meio utilizado (no caso o desenho), o que faz com que eu restrinja a infinidade de possibilidades que esse meio comporta.

A maneira como o desenho é elaborado contemporaneamente é um dado básico que o caracteriza em relação a sua tradição. A idéia comum é que um desenho represente as coisas por similitude e que seja fruto de um talento pessoal (desenvolvido pela prática) e de um saber. O axioma do realismo, como Arnheim (1989: 167) define a expectativa do expectador de que todo trabalho artístico seja uma projeção naturalista, está sempre presente. Isso faz com que o uso dos materiais tradicionais como carvão e papel tendam a reforçar essa expectativa. Mas quando não utilizada como superfície de projeção realista a folha de papel enfatiza as características de caligrafia pessoal do desenho. A dispersão de traços, que são os registros da ação do artista sobre aquela superfície (o que confere o caráter indicial a essa ação), possui a qualidade de expressar através de suas características dinâmicas (tais como ritmo, intensidade e modulação) as mais variadas sensações. O código do desenho passa a ser a qualidade do registro e o espaço utilizado o meio pelo qual ele se expressa.

A influência principal sobre minha concepção do que seja desenho foi o trabalho de Jasper Johns. Ela é manifesta a partir da minha produção de 1988, onde o trabalho de Johns teve grande importância, por ser um exemplo de atitude diante das várias possibilidades oferecidas pela técnica do desenho, de maneira similar às possibilidades exploradas nas colagens pelo Cubismo e Surrealismo. Em particular, de René Magritte (1898-1967), Johns usou a idéia de que justaposições de imagens improváveis podem parecer visualmente convincentes ao mesmo tempo em que são conceitualmente confusas (Rosenthal, 1990: 20).

O principal aspecto da obra de Johns diz respeito ao ilusionismo. Ele procura através de seus trabalhos questionar a diferença entre a sensação táctil e a visual, a "oposição essencial que cria o ilusionismo" (Rose, 1976: 35); e para isso ele parte da realidade física dos elementos que utiliza. Em alguns casos Johns imprime partes do corpo sobre o suporte (*Skin*, figura 1) e esse tratamento faz com que os elementos gráficos tomem independência em relação ao papel tradicional de figurar os objetos e passem a colaborar como um testemunho dessa realidade material, uma afirmação de que se trata de uma representação, isto é, de um conjunto de índices.

Suas imagens procuram eliminar ou reverter as regras da perspectiva tradicional. A linha (no caso de seus desenhos) não é utilizada para delimitar e descrever os objetos, mas como em Seurat ela é organizada em áreas de modo a criar seções tonais (figura 2). A imagem é disposta de um modo co-extensivo aos limites da folha de papel, de modo que outras imagens subsidiárias não rescindam no espaço como na perspectiva tradicional. A falta de delineamento em muitos desenhos de Johns faz com que os elementos gráficos co-existam com a imagem não apenas descrevendo-a, mas a envolvendo (Rose, 1976: 30); isso é possível por que existe uma super valorização dos elementos sintáticos próprios do desenho que se sobrepõem às formas (figuras 2,3,4).

As imagens de Johns nascem de dois fatores básicos: de uma "found image" que é a referência lógica e sistemática (geralmente imagens já conhecidas, estereotipadas, que possibilitem a sua manipulação em diferentes níveis de significação) e do tratamento típico do Expressionismo Abstrato, com gestos rápidos e soltos (Rose, 1976: 30). Dessa maneira existe uma relação dinâmica entre a construção da forma, seu significado e os elementos do desenho que formariam o contexto dessa forma.

O uso de toda a extensão do papel, a negação de sugestões perspectivas e a valorização da linha autônoma e em uma gama expandida de espessuras, caracterizam o espaço utilizado por Johns nesse meio. Outra característica

marcante é o predomínio da representação de imagens que já são planas, como números, alvos e bandeiras (figura 5). A representação desses elementos traz à tona a ambigüidade de sua presença: uma bandeira que é um objeto bidimensional, sendo representada num desenho ou pintura é uma bandeira de fato, uma representação ou uma representação de uma representação? A construção dessas imagens produz a ambigüidade de funcionar como uma projeção e ser o próprio objeto ao mesmo tempo.

O desenho na obra de Johns desempenha um importante papel na construção de suas imagens. Ele é trabalhado num sentido inverso do desenho preparatório ou estudo. Muitos deles nascem de pinturas ou gravuras. Esse procedimento tem relação com a repetição de imagens e assuntos em diferentes meios que o artista utiliza como forma de testar as possibilidades de representação em contextos diferentes. "Drawing describes both an *activity* and an *object*, a duality in meaning that is essencial to Johns as it is to the rest of his work" (Rosenthal, 1990: 46, a ênfase é minha). A diversidade de materiais utilizada em seus desenhos possui a função de reelaborar o significado das imagens utilizadas: portanto, não importa o meio em que ela é gerada, o aspecto principal é a idéia geradora do trabalho e a maneira como ela se comporta em um dado meio (pintura, desenho ou gravura). A ação de produzir desenhos como trabalhos independentes a partir de pinturas ou gravuras, levando-se em conta a tradição que envolve o desenho como um meio secundário, processual, enfatiza a idéia de que o significado de uma imagem está em constante mutação. O desenho, no caso, é uma metáfora; o processo pelo qual a imagem é criada é para ele um aspecto central do seu significado (Rosenthal, 1990: 53):

"The contrast of different modes of visual representation continued to be a important theme in Johns drawings through much of the 60's ... he used both a great variety of techniques of marking (rubbing, stenciling, rulling, scrapping, imprinting, spraying, dripping, ...) and several quite different materials (charcoal, spray paint and masking tape). These variations are echoed by other noticable contrast between vivid color and black on white, so that *variations in modes of representation becomes one of the subjects of the work*" (Rosenthal, 1990: 24, a ênfase é minha).

Os desenhos de Johns que vão a público, apesar de conceitualmente relacionados ao seu trabalho em outros meios, são como depoimentos independentes, sendo mais próximos processualmente às suas pinturas que às suas gravuras (Rosenthal, 1990: 49). Contudo Johns incorpora processos e materiais de gravura em seus desenhos e pinturas, o que também está relacionado a

complexidade na produção de significado de suas imagens. O caminho inverso é feito quando ele faz interferências de desenho sobre provas de gravuras, tornando-as peças únicas, fora da serialização característica dessa técnica. A princípio o objetivo desse procedimento é reelaborar uma imagem, modificando-a, sem que seja preciso enfrentar de novo a folha em branco (Rosenthal, 1990: 51); isso também lhe permite criar subsídios para novas imagens. Os princípios técnicos de diferentes características e categorias são utilizados por Johns de maneira concomitante. A encáustica, técnica de pintura com cera utilizada na maioria de suas telas, permite a agregação de colagens e a impressão de formas através do aquecimento da superfície; até mesmo suas gravuras são tecnicamente híbridas, com a combinação de litografia e monotipia, por exemplo.

"Johns talks often of impurities - in this technique these consist of the amalgam of material, idea and image. His technique is important, but it is subservient to the concepts in his work." (Francis, 1984: 113).

A complexidade de seu trabalho parece residir, em parte, na abordagem dos materiais e técnicas que utiliza e que transformam a superfície utilizada, sensibilizando-a de maneira inversa à tradicional; o grafite que é usualmente utilizado seco aparece também na forma de aguada; o crayon é dissolvido em terebintina (Rosenthal, 1990: 55). Da mesma forma que os princípios técnicos são misturados entre si, os materiais também o são. Isso gera um virtuosismo diferente daquele apresentado pelo domínio técnico na representação naturalista. O virtuosismo de Johns está ligado à combinação de diferentes processos na produção de uma imagem; processos que devem responder às necessidades específicas de cada trabalho, pois não se constituem em técnicas estáveis e facilmente reproduzíveis: o que serve para um trabalho pode ser incompatível para outro.

"All of the vast array of materials with which Johns has drawn over the course of his career have distinctive physical properties that determine their appearance and suggest ways in which they might be used. Johns has done much, however to expand our understanding of their possibilities." (Rosenthal, 1990: 54).

No trabalho de Johns vamos encontrar um sofisticado e variado aparato técnico na construção de suas imagens, que desenfaticam a representação e valorizam o processo que as gerou. Mesmo tratando com imagens bastante conhecidas, "things the mind already knows" como define o próprio artista (Rosenthal, 1990: 54), ele revela através da valorização dos dados indiciais (traços, ações, movimentos) a singularidade dessas imagens. Essa singularidade, expressa nas



imagens pela interferência do artista, é contrária a convencionalidade que elas possam assumir através da reprodução fotográfica massiva, por exemplo.

Essa característica marcante no trabalho de Johns de permear com gestos a elaboração de imagens potencialmente arbitrárias (simbólicas), define um modo de utilização de imagens (por apropriação) que vai aparecer em meus trabalhos e que tem sua origem aqui.

#### 1.4. Exemplos Dessa Influência: Minhas Imagens de 1988 e 1989

A concepção de desenho tal como vista no trabalho de Jasper Johns vai influenciar minha produção a partir de 88, durante a elaboração do Projeto de Graduação em Desenho, no Instituto de Artes (UFRGS). Em termos gerais esses desenhos possuíam as seguintes características: grande formato em papel; valorização do gesto expressionista, autográfico; colagem de objetos e imagens apropriadas: a concepção do plano como superfície de dispersão de materiais no sentido de fazer imagens conjuntivas (que sugerem a ilusão de continuidade além do limites do suporte do trabalho), expansivas; uso heterogêneo dos materiais e técnicas (a seco e aguadas que sugeriam uma superfície mais pictórica que linear)

Alguns desses meus desenhos nasceram da influência direta de trabalhos de Johns e serviram, apesar de sua autonomia, como forma de absorver procedimentos e incrementar a relação entre o fazer e o pensar. Não se tratam propriamente de releituras, mas de pontos de motivação para a criação de trabalhos distintos.

*Diver* é um desenho de Johns de 1963 (figura 6) que serviu de preparação para uma pintura sua do mesmo título. Curiosamente o desenho foi terminado após a pintura. Ele possui dimensões amplas (861/2 "x 71") o que pode ser compreendido como uma adequação ao sentido metafórico que sugere a ação corporal do mergulhador que parece esparramado sobre o papel. O desenho é feito em carvão e pastel com o fundo em sépia; o espaço é dividido em dois por uma linha reta; na parte superior, ao centro estão impressas as solas dos pés e na parte inferior e ao centro estão impressas as mãos, formando linhas retas e um arco na base do desenho. Essas marcações sugerem a figura do mergulhador; estão direcionadas por linhas retas e paralelas que contrastam com o movimento gestual e livre da área que os envolve. A maneira como o papel é coberto pelo carvão e pelo pastel é típica dos Expressionistas Abstratos e reflete a evocação de um modo de trabalhar que Johns logo abandonaria (Rosenthal, 1990: 30). *Diver* possuía as

qualidades que na época eu considerava essenciais para um desenho: era não figurativo; possuía dimensões que facilitavam a ação expansiva sobre o papel (e se prestava como registro e memória da ação); toda a extensão do papel era coberta, de modo que ele era pensado não simplesmente como suporte, mas como elemento que constituía o objeto desenho.

O desenho por mim produzido (figura 7) inspirado em *Diver* foi realizado em 1988, ele possui dimensões de 115cmx165cm, é constituído de materiais básicos como carvão, grafite e pastel. A exemplo de *Diver*, este é basicamente monocromático. Possui uma divisão central e duas faixas claras horizontais no topo e na base que foram criadas a partir da extração do que já havia de desenho (apagado com borracha). Sobre o papel foram colocados vários pequenos objetos que eram o ponto de partida do trabalho: esses objetos eram coletados ao acaso e inseridos no desenho com o objetivo de reforçar a idéia de um espaço movido por inúmeras interferências (são exemplos semelhantes às "found images" de Johns). A partir deles as áreas em volta eram trabalhadas. Esses objetos serviam formalmente como "ilhas" por onde o olho poderia pular de uma em uma, ligando os movimentos sugeridos pelo desenho, na grande maioria verticais. É um exercício formal baseado na exploração das possibilidades técnicas e que demonstra as preferências em relação à elaboração do espaço no desenho. A esse trabalho seguiram-se outros com características semelhantes (figuras 8 e 9) e que podem ser considerados como parte de um momento de exploração desses recursos, procurando privilegiar os aspectos caligráficos e processuais, evitando qualquer referência ilustrativa fora desse universo. A utilização do espaço é semelhante às características já citadas do espaço utilizado por Johns. Nesses trabalhos, a exemplo de *Diver*, a idéia geradora nasce da reflexão sobre o desenho (enfatizando o aspecto dele ser uma *ação-desenho*, não simplesmente uma *representação-desenho*). Eles são construídos pela dispersão direta do material sobre o papel. As linhas são registradas lado a lado em camadas nas mais diversas direções. Elas sugerem uma movimentação dos objetos colados, apresentando pistas da origem possível desse deslocamento. Nesses desenhos podem-se observar também elementos estruturais (linhas e formas) que estabilizam a composição. Sejam linhas horizontais ou a sugestão de simetria pela divisão vertical. O equilíbrio é de natureza dinâmica, não estática, por assimetria; mas está sempre presente: é um dos fatores responsáveis pela decisão de parar o processo de elaboração desses desenhos. Eles são o resultado de uma ação por acúmulo que procura destruir a ação anterior, preservando somente os indícios dela. O equilíbrio da composição parece ser o critério para que o processo não seja interminável. Os materiais, apesar de tradicionais, são incorporados radicalmente ao papel, obedecendo ao gesto como numa pantomima.

Os limites entre o linear e o pictórico são bastante diluídos; o uso de tintas e aguadas dissolve as linhas e transforma o acaso no principal agente transformador dessas imagens.

Outro desenho motivado pelas experiências de Johns é *Minha Altura Ideal* (figura 10) de 1989, com 200cmx220cm. Ele está relacionado ao trabalho *Study for Skin I-IV*, de 1962 (figura 11), onde Johns cobriu partes de seu corpo com óleo e pressionou-as contra folhas de papel vegetal, cobertas de grafite em pó; logo a seguir foi retirado o excesso de grafite e a sua imagem ficou impressa no papel como que planejada. Esse procedimento de inserir o seu corpo diretamente na obra está relacionado a intenção do artista em valorizar a verdade do plano, ou seja, de explorar possibilidades a partir de suas características elementares, representando elementos que se adequam a essas características. O artista francês Yves Klein (1928-1962) mais ou menos na mesma época (1960) realizou a série *Antropometrias* (figura 12), onde pinta o corpo de modelos femininos de azul e os *imprime* sobre a tela em branco. A intenção de Klein é bastante diversa da intenção de Johns. Para Klein as modelos eram como "pincéis vivos", o que pressupunha a interferência de outros que não ele na elaboração do trabalho (Aguilar, 1989: 94), questionando a condição do artista como entidade privilegiada na concepção artística. Em Johns a situação é inversa: como as partes do corpo impressas no papel são as do próprio Johns, fica evidente a valorização da personalidade do artista, do agente na execução da obra, o que confere uma certa "autoridade" ao trabalho, paródia que é da representação da figura humana na arte. Em *Minha Altura Ideal* todo o meu corpo aparece impresso sobre a folha de papel. A princípio essa ação foi motivada pela forma como eram produzidos os desenhos e pela sua grande escala. A folha era esticada no chão e era preciso desenhar sobre o papel. Isso motivou a impressão do corpo ao mesmo tempo em que dificultou qualquer tentativa de representação naturalista. O corpo em meu desenho é estático; a ação está presente nas áreas circundantes, mais precisamente pode-se dividir o desenho em duas partes: à esquerda um campo compacto de linhas, manchas e colagens e à direita a imagem impressa. Em termos estruturais existe a equivalência de peso ou equilíbrio entre as duas seções. *Minha Altura Ideal* pode ser visto como um desenho que procura exprimir o agente que produz as marcas, que cola os objetos e que se expõe como parte integrante do processo gerador do trabalho. Na base à direita está colada a foto de um militar, o uniforme é uma oposição direta à impressão quase digital do corpo. A uniformização é a perda da identidade. A metáfora desse trabalho me parece calcada no fato que a característica básica do desenho é o de ser uma marca pessoal, particular (o desenho caligráfico).

Uma impressão de corpo inteiro nos lembra também a impotência estática do *Santo Sudário*, que é uma imagem de sacrifício. Assim como em *Meu Peso Ideal* (figura 13) um desenho também de 89 existe a alusão à presença do artista (impressão das solas de tênis) e da mesma forma numa atmosfera de dramaticidade. Isso em parte é favorecido pela atmosfera que é típica do gesto expressionista, onde a ação corporal é dominante. Isso pode ser observado em meus desenhos até 1991. Essa ação corporal conferia uma certa uniformidade e redundância aos trabalhos uma vez que esse tipo de gesto era dominante: os elementos agregados ao trabalho perdem importância ou são relacionados à dramaticidade característica desse gesto. Pode-se observar em todos eles o uso integral da folha de papel e a mistura de técnicas. A motivação principal é a exploração do processo do desenho e da indicialidade.

A maneira como esses meus desenhos eram produzidos, gerou uma saturação que promovia uma certa facilidade (ou condicionamento) na operação que não se consistia mais num desafio. Eram questionados, basicamente, a ação automática dos gestos, o excessivo virtuosismo das soluções e, sobretudo, o acaso como um componente principal na determinação do trabalho.

O espaço utilizado refletia um conjunto de opções que motivavam a ação de desenhar. Para mudar a motivação foi preciso reavaliar as opções e partir para a elaboração de um novo conjunto, procurando experimentar procedimentos diferentes daqueles exaustivamente utilizados por mim nessa fase em questão.

A minha nova série produzida entre 1992 e 1993, que é o objetivo principal desse estudo, vai surgir não da gênese do espaço utilizado aqui, mas da tentativa de incorporar procedimentos e técnicas diferentes das anteriores. A influência de Johns, que nesse primeiro momento é marcante deixa de ser a referência principal. Porém a grande maioria dos conceitos observados em seu trabalhos, relativos a idéias de desenho, vão permanecer em meu trabalho. Principalmente por que a grande influência de Johns, o Surrealismo, vai se tornar para mim objeto de estudo-notadamente através das imagens de René Magritte.

## 2. O OLHAR SOBRE AS IMAGENS

### 2.1. Considerações Preliminares

O objetivo desse capítulo é introduzir a apresentação de minha produção de 1992 e 1993 com base em três aspectos: o estudo das principais estratégias que podem ser observados nessa produção; um texto sobre a pintura de René Magritte como uma influência que estimulou meu reposicionamento prático em relação à construção de imagens; e uma abordagem que subsidie a análise formal desses trabalhos.

Os trabalhos que apresento nesse projeto correspondem ao início para mim de uma nova fase e devem ser considerados como a tentativa de incorporação de um novo imaginário e de um novo modo de produção de minhas imagens. Não representam, portanto, uma ação pré-determinada ou a continuidade de um método; pelo contrário, a ruptura foi motivada exatamente pela existência demasiada de um que marcava minha produção anterior.

Meus desenhos anteriores a 1992 privilegiavam basicamente o registro de marcas e movimentos motivados por uma relação direta com o fazer (eram como uma resposta ao estímulo processual do desenho). Ao longo desse reposicionamento registrei, numa espécie de diário (nada sistemático), algumas impressões dessa mudança de orientação:

“A partir da leitura dos textos de (e sobre) Magritte o uso de objetos e referenciais fotográficos se tornou mais importante para mim. A grande questão do desenho que é a representação ou não, a interpretação, se organizou mais francamente, sem os preconceitos que eu tinha em relação às figuras em geral”.

Comparando o modo como eu trabalhava antigamente e agora, sinto uma cisão enorme. Antes era motivado por uma gestualidade quase frenética que registrava no papel no chão todos os movimentos de meu corpo ... Agora tenho considerado esse tipo de experiência com certa cautela, pois ela tem muito de espetáculo, é muito sonora, estridente.”(08.06.92)”.

Os desenhos dessa série, que se intitula *Armas do Desenho*, vão surgir da tentativa de supressão (repressão) da atividade gestual através da elaboração de

imagens esquemáticas (bolas de praia, soldadinhos de plástico e elipses). Podemos entender a oposição entre a atividade gestual (não-figurativa, casual, dinâmica, sensual) e a atividade esquemática (figurativa, diagramática, gestáltica) como uma oposição entre índices e ícones, respectivamente.

Ícones e índices, juntamente com símbolos, formam a classificação dos signos em relação ao objeto, formulada pelo filósofo norte-americano Charles S. Peirce em seu projeto semiótico. Basicamente esse projeto privilegia a maneira como se dá a interpretação de signos pelo sujeito, que corresponde para Peirce a todo o universo de estímulos e formas passíveis de algum significado, levando-se em consideração o momento (espaço-temporal) em que este se coloca diante desse fenômeno e as convenções sociais que intervêm na significação de suas experiências.

O significado para Peirce decorre de um processo de interpretação que varia de sujeito para sujeito e nessa esfera pessoal, individual, auxilia-o a configurar uma noção de realidade. Diante disso o significado não é tido como inerte, imutável, mas ao contrário, ele pode ser constantemente reelaborado, discutido e refutado de acordo com a experiência pessoal de cada sujeito (Cauduro, 1990: 14).

Tanto os signos externos (do ambiente) quanto os internos (da mente), pertencem, na concepção de Peirce, ao *continuum* material (estão ligados à matéria como o próprio sujeito); para Peirce o próprio sujeito é um signo (in Cauduro, 1990: 16). Isso decorre de sua concepção de consciência que, ao contrário de teorias idealistas, não separa corpo e alma, forma e substância: "All mind is directly or indirectly connected with all matter, and acts in a more or less regular way ... it would be a mistake to conceive of psychical and physical aspects of matter as two aspects absolutely distinct" (Peirce citado por Cauduro, 1991: 16). A concepção integrada da mente com o mundo material corresponde à complexidade de nossas relações com o meio em que vivemos; da maneira como reagimos aos estímulos externos e os interpretamos através da mediação de signos. Por isso em sua concepção não devem existir verdades apriorísticas que reduzam a experiência e a interpretação a uma condição passiva diante de um modelo de regras ou leis que podem impedir ou restringir a geração de novos *insights*, principalmente no que concerne à investigação científica. Mas na História da Arte podemos ver claramente muitos exemplos de apriorismos na elaboração de imagens (como no caso dos cânones como já vimos).

Associações habituais ou inusitadas, entre signos produzem interpretações, significações (Cauduro, 1990 :16). Apesar da noção de que não existe como atingir uma verdade absoluta, pois somos imperfeitos por natureza, Peirce enfatiza que

somos compelidos à investigação pelo desconforto da dúvida e que procuramos estabelecer crenças a partir da formulação de hipóteses que possuam razoável poder de convencimento (sejam próximas de uma verdade provisória). Além de estabelecermos as crenças, "apegamo-nos tenazmente a crer, mas a crer no que cremos" (Peirce, 1975:77). Em termos mais diretos, estabelecemos hábitos e os mantemos como forma de fugir do desconforto da dúvida. A noção de estabilidade de crenças, da adoção de hábitos que formam o conservadorismo, é, parece-me, um dos pontos que a arte procura minar; em consequência de suas características processuais, o objeto de arte se propõe a reverter ou revelar a norma que estrutura as relações entre indivíduos, através de suas representações. Ao meu ver, um trabalho artístico que não reforça as crenças vigentes (regras, gostos), é aquele que procura propor associações inusitadas, estimulando várias interpretações, que despertem o nosso desejo pela investigação, procurando alargar a nossa compreensão das possibilidades do real, assim como, sugerindo uma desconfiança na autoridade dessas crenças. Para Peirce, reagimos a novos signos a partir de uma base emocional, que é o domínio da prática artística, da singularidade não compartilhável, da sensorialidade única. Posteriormente, tentamos torná-la intersubjetiva (comunicável), e até convencionalizada (racionalizada). (Cauduro, 1990: 36).

No caso da minha prática artística, eu havia criado nos desenhos anteriores um conjunto de procedimentos (quase ritualizados) que eram utilizados na sua elaboração e que, mesmo implicitamente, estabeleciam regras, selecionavam o que era permitido ou não. Pode-se dizer que eram como um conjunto de idéias que refletiam o que eu pensava ser primordial na construção de um desenho, partindo de minhas motivações e limitações (aquilo que eu experimentava e sabia). Como é peculiar nesse tipo de manifestação, a minha prática artística se constituía num esforço para compreender e interpretar o contexto em que vivo baseado principalmente na ação (no caso, traços e manchas) como uma demonstração de existência contígua a esse meio. O caráter temporal dessa ação se expressa pela evocação do que ela guarda de memória; a ação corresponde a um deslocamento que se propõe a denunciar a presença do artista (agente) através do registro (gráfico) de sua presença.

O desenho como atividade gestual está relacionado à função indicial do signo, pela sua qualidade de registro indiciando um outro que não o próprio objeto artístico, no caso o agente. Para Peirce um índice é qualquer signo que indique um outro a partir de associações de causa e efeito, estabelecendo alguma "conexão real" entre ele e o que indica: "Qualquer coisa que nos surpreende é um índice, na

medida em que assinala a junção entre duas porções de experiência" (Peirce, 1975: 120). O significado de um índice é sustentado também pela nossa vivência da realidade (fumaça é habitualmente o índice de fogo, por exemplo), pois sua interpretação é condicionada pela experiência material e temporal do sujeito (ou seja, considerando-se os aspectos contextuais), o que favorece a criação de interpretações consensuais baseadas no compartilhamento de experiências (Cauduro, 1990: 39).

A função indicial em meus desenhos está ligada, para mim, à noção de registro sobre o papel (suporte), de um acúmulo de informações referentes ao dinamismo da atividade geradora do desenho. Essa função está centrada em si, na atividade e na posição do artista diante de seu trabalho. Com o reposicionamento de meu trabalho, a indicialidade é redirecionada com a finalidade de reordenação a partir dos elementos básicos do desenho (desenho de contorno, de observação), procurando manter o controle da ação sobre o papel como forma de analisar a potencialidade de conjugação do novo repertório de imagens. Isso significa reduzir a presença do agente (artista) e privilegiar as estruturas e imagens.

O desenho como representação é predominantemente icônico pela sua característica mimética, de reconhecimento por similitude, principalmente por qualidades estruturais comuns entre o significante e seu significado denotado. Para Peirce quaisquer representações (fotografias, pinturas, mapas, equações) são ícones pois possuem algumas qualidades comuns de analogia, de semelhança aos objetos que representam ou, em essência, representam certas características do objeto (Peirce, 1975: 117).

Ícones são signos motivados por analogia e sua significação depende de uma interpretação bastante pessoal:

"Those similarities thus depend on the degree of sensibility of the viewer in relation to tones. Iconic signs only represent qualitative possibilities ... and, as such, their interpretation is bound to produce emotional controversies." (Cauduro, 1990: 38).

Tais controvérsias são resolvidas através do estabelecimento de uma opinião consensual, tal como nos signos indiciais. Essa convencionalidade, associada a uma relação de analogia entre dois termos, faz com que os ícones sirvam como signos básicos na comunicação de idéias (Peirce, 1975: 117).

Em minha produção atual a iconicidade é observada no uso de imagens figurativas ou fotográficas, e essa tendência pode ser atribuída à tentativa de formular o desenho de maneira mais direta em relação à percepção



(reconhecimento) da imagem produzida. Isso corresponde a uma abertura maior na função do desenho, já que agora não me restrinjo apenas a privilegiar o registro de uma ação, mas também a comunicar evocações visuais.

Essa oposição entre o indicial e o icônico vai se transformando, ao longo do meu trabalho atual, em conjugação; às vezes os aspectos indiciais suplantam as imagens e os esquemas como se ocorresse o *retorno do reprimido*, porém dentro de uma nova *coleção* de imagens.

É importante notar que a classificação do que seja icônico ou indicial depende fundamentalmente da posição do sujeito em relação ao signo, que vai privilegiar uma ou outra leitura. A distinção feita aqui em relação aos meus trabalhos anteriores e aos desse projeto esta baseada num certo grau de familiaridade do observador com as imagens e ações utilizadas nos meus trabalhos e que conotam, em termos analíticos, duas posturas distintas em relação ao trabalho e ao contexto; correspondendo, respectivamente, a uma motivação emocional, sensível (icônica), atenta a qualidades e a relações de semelhança, e a uma motivação relacional baseada em fatos e atenta a associações de causa e efeito (indicial) e que constituem, basicamente, as imagens motivadas (não-convencionais) em geral.

## 2.2. As Estratégias da Pós-Modernidade

Para que eu proceda à análise das estratégias utilizadas na elaboração das minhas imagens, de modo que as opções tomadas em relação aos materiais e ao espaço utilizado nelas façam sentido, é importante uma revisão dessas estratégias. As principais por mim identificadas são *bricolagem*, *paródia* e *alegoria*. A base para esse estudo é o texto de Michael Newman (*A Critical Lexicon of Selected Terms From The Discourse of Post-Modernism*, 1986.)

O termo estratégia pressupõe um planejamento e uma execução pré-elaborados e um objetivo a alcançar. Nesse contexto planejamento e execução representam o trabalho em si, enquanto o objetivo é a elaboração de seu potencial significativo. O que diferencia uma estratégia da outra é o conjunto de opções tomadas e que podem ser mais bem definidas a partir de sua utilização em outros campos de conhecimento (muitos dos termos utilizados aqui provêm da lingüística ou da psicologia).

À palavra estratégia corresponde também um sentido de autonomia de ação que, relacionado ao pensamento pós-moderno (como geralmente o é), conota sua característica crítica, irônica em relação ao complexo de convenções que regem a

produção de imagens. O modo crítico pós-moderno na arte está relacionado às utopias futuristas e construtivistas a respeito da sociedade, pretendidas pelo modernismo e à tradição humanista em geral.

O entendimento do que seja pós-moderno, segundo Newman (1986: 32) está ligado a uma definição do que seja moderno e de uma teoria da história, especificamente da História da Arte; como veremos as estratégias a serem estudadas, embora relacionadas à produção contemporânea, possuem uma extensa utilização ao longo da história ocidental, e cujo estudo vai procurar contextualizá-las em seu uso presente sem, contudo, ter a pretensão de ser um delineamento profundo das características da pós-modernidade.

Essas estratégias podem ser utilizadas de maneira concomitante e/ou complementar. Podemos caracterizar a *apropriação* como um procedimento comum a todas elas e a *alegoria* como a mais abrangente e complexa forma de construção de uma imagem. Uma *alegoria* pode conter a *paródia* e a *bricolagem* (que é mais um procedimento que uma estratégia). O estudo aqui proposto segue uma seqüência de complexidade: *apropriação, bricolagem, paródia e alegoria*.

### 2.2.1. Apropriação

A apropriação é o nome dado ao ato de utilização de objetos ou imagens (no caso das artes visuais) de procedências e autorias diversas na elaboração de um trabalho. O elemento apropriado é transposto de seu contexto original, agregado ao trabalho e passa a constituí-lo acrescentando as sugestões de origem desse elemento. A apropriação trata basicamente com conceitos como originalidade e contexto: como o termo sugere a ação do apropriador, não se trata de uma concessão, mais de um tomar para si pelo sentimento de que aquilo possa lhe pertencer e que ele possa fazer uso da maneira que achar conveniente. Não existem regras de utilização do que é apropriado, portanto podemos falar também de *autonomia* e *autoridade* do que é apropriado: elas podem ser mantidas ou invertidas (como no caso da alegoria clássica ou da sátira, respectivamente). O elemento apropriado vai ser transposto de seu contexto para sofrer transformações em sua função de acordo com as regras impostas pelo jogo do apropriador.

Como procedimento contemporâneo ela está intimamente ligada às relações de consumo e pode-se dizer, portanto, que é um reflexo da sociedade de massa sobre a produção artística, pois trata do fetichismo e da aquisição de *status* social pela nossa relação com os objetos de desejo dessa sociedade.

A discussão a respeito das convenções sociais através de sua expressão em objetos e imagens, teve sua expansão no Surrealismo. Os surrealistas deram grande importância aos objetos como projeção de relações inconscientes que se potencializariam por associações e deslocamentos de uso e sentido. As colagens de Max Ernst e o *object trouvé*- nome dado aos objetos coletados e empregados na arte, que já aparecem no dadaísmo, no início do século, nas *assemblages* do artista alemão Kurt Schwitters (1889-1948)- evocavam a relação do sujeito com os objetos produzidos na sociedade. No caso das colagens, Ernst utilizava gravuras comerciais da época e produzia imagens que se propunham (como todas as imagens surrealistas) a suscitar leituras subjetivas, como se fossem a representação de algum estado inconsciente (figura 14). No Surrealismo, o *object trouvé* vai ser tomado como o próprio objeto de arte: através dos *ready-made*, Marcel Duchamp apresenta objetos seriados como sendo obras de arte (figura 15); desautorizando, portanto, toda a noção que se tinha de originalidade, genialidade e autenticidade em relação à arte e ao artista.

Vale lembrar a concepção lacaniana dos processos de funcionamento do inconsciente, e que podem dar alguma idéia da motivação do apropriador e da ação da imagem apropriada sobre o espectador. Através da análise dos sonhos Freud apontou dois processos inconscientes de significação: a *condensação* e o *deslocamento*, que são interatuantes.

Na *condensação* os elementos latentes aparecem compactados no sonho como que por convergência de semelhanças numa única representação (significante). Essa redução de diversos elementos numa única representação sintética privilegiada dá o caráter de obscuridade dos sonhos. Lacan relaciona o mecanismo de condensação à *metáfora*, já que do mesmo modo existe uma substituição por semelhança e que motiva uma leitura indireta do significante empregado.

O *deslocamento* privilegia a divergência. O elemento latente não é substituído por outro semelhante, mas por uma alusão remota menos importante (Favaretto, 1979: 81) que se destina a encobrir a ênfase em certos componentes (idéias, pensamentos). "it is a shift of focus, emphasis, or punctuation wich explores the polysemic potential of all representations in order to imply or suggest, by certains syntatic devices..., the activation of certain alternative latent meanings"(Cauduro, 1990: 202). Lacan relaciona o deslocamento à *metonímia*, pois os significantes, em ambos, combinam-se do mesmo modo: formando uma cadeia de deslocamento contínuo num movimento horizontal. Através do deslocamento se revela a censura nos sonhos, pois ele disfarça a ligação entre a motivação latente

e a imagem gerada. Os dois processos funcionam concomitantemente, podendo um conjunto de deslocamentos convergir para uma condensação e vice-versa.

Para Lacan o inconsciente é estruturado como uma linguagem, onde o sujeito está continuamente submetido, através de condensações e deslocamentos, à re-elaboração de sua história pessoal, que se manifestam por meio de "falhas" na comunicação convencional; essas "falhas" resultam, portanto, de elaborações particulares do inconsciente do sujeito, reprimidos pela linguagem convencional, em favor da normalidade das relações sociais.

O material *apropriado* numa obra de arte é geralmente escolhido pelo seu potencial metafórico (condensação de significantes) e pela cadeia de significados que pode ser gerada a partir de sua re-contextualização. A motivação do apropriador pode ser entendida por esses dois processos de significação e o material apropriado, onde são projetadas essas motivações, seria o elemento formador.

Favaretto (1979: 82) vê naqueles dois processos de inconscientes componentes básicos para a formação da alegoria e da paródia:

"Em retórica, essa figura, proposta como resultado da composição de deslocamento e condensação, é a alegoria: particularizando o significado, aclara-o devido ao seu poder de ressaltar o sensível. É uma operação que exige um movimento prévio de deslocamento para designar o outro reprimido. Esse movimento, responsável pela descentralização do sonho, é a paródia. Ela desatualiza os significados primitivos, neutraliza-os pelo ridículo, fazendo vir à tona o reprimido e articula-se, assim à designação alegórica."

A apropriação figura-se como o ato básico formador de outras estruturas nas artes visuais. Estruturas essas que necessitam de referenciais externos que lhes confirmam sentido, pois já não correspondem ao conceito de uma obra fechada em si mesma, autônoma e orgânica.

A apropriação não é uma estratégia, mas um procedimento que geralmente facilita o processo criativo, como no caso dos meus trabalhos, por exemplo; estabelecendo entre o produtor e o objeto apropriado um vínculo mais direto com suas qualidades significantes que a representação por observação. Exemplos de apropriação de imagens e objetos podem ser vistos em meus trabalhos recentes, como por exemplo na imagem da *menina* (figura 48) e do *menino* (figura 44), ambos retirados da revista *Seleções do Reader's Digest* e a *lagartixa* de plástico (figura 62), e na estampa da figura 65.

O apropriador está imerso no objeto apropriado e procura descontextualizá-lo para poder nele enfatizar qualidades que lhe despertem a imaginação. Seu uso, como veremos na bricolagem, desperta a tensão entre o gesto natural e o cultural.

### 2.2.2. Bricolage

Bricolagem, segundo Newman (1986: 45) é um termo que tem sido usado para designar a combinação de objetos apropriados (objetos achados ou fragmentos de outros trabalhos, na forma de referências) em um único trabalho, especificamente na escultura contemporânea. A origem francesa do termo designa o ato lúdico de empilhar objetos (brinquedos) formando uma única peça.

Conforme o conceito utilizado por Claude Lévi-Strauss no âmbito da Antropologia (em seu livro *O Pensamento Selvagem*, 1989), o *bricolage* é o meio prático pelo qual se expressa o pensamento mítico. O *bricoleur* primitivo organizava estruturas a partir de materiais já utilizados, residuais, existentes em seu entorno, na interpretação mítica de eventos, operando numa constante reutilização: estruturas já existentes e fragmentos de estruturas transformados em novas estruturas (o significado transformado em significante, e assim sucessivamente).

A ação do *bricoleur* primitivo de construir sem um plano pré-determinado, sendo guiado apenas pelas indicações de seu estoque de materiais, em oposição ao trabalho do engenheiro (conforme exemplo citado por Lévi-Strauss), que executa um plano e necessita de matérias-primas para a sua elaboração, é como uma metáfora da maneira como operam o pensamento mítico e o científico, respectivamente. Para o autor o pensamento científico e o mítico se diferenciariam da seguinte maneira: o cientista agiria sobre o mundo a partir de *estruturas* criando *fatos* (modificando o conceito de mundo) e o *bricoleur* primitivo agiria por meio de *fatos* (como eventos naturais, por exemplo), criando *estruturas* (Lévi-Strauss, 1989: 38). Haveria uma espécie de inversão em ambos os modos de ação, na relação entre *sincronia* e *diacronia* (entre estrutura e fato, respectivamente), o que faz com que cientista trabalhe primordialmente com conceitos e o *bricoleur* primitivo com signos.

Ao colocar essa dicotomia Lévi-Strauss procura demonstrar o modo pelo qual natureza se transforma em cultura, o que estaria na base do processo civilizatório. Podemos falar também da oposição orgânico/mecânico, as

construções do *bricoleur* primitivo possuem uma organicidade que lhe confere um caráter sincrônico e de não diferenciação com o meio natural.

A arte para Lévi-Strauss estaria situada entre o conhecimento científico e o pensamento mítico. O artista elabora estruturas materiais que atuam tanto como signos quanto como conceitos. Já o *bricolage* quando relacionado aos procedimentos da arte contemporânea, de citação e apropriação de imagens, trabalha, na visão de Newman, em sincronia com os dados da cultura (a maneira como esses lhe atingem e lhe envolvem) como se fosse sua natureza:

"For the postmodern bricoleur nature is already culture and culture is a second nature. The city and the mass media are forest of signs. If nature makes a reappearance, it is as a representation within culture, doubly cooked, a signifier rather than a referent external to the sign." (Newman, 1986: 46)

Contudo essa apropriação não pode ser relacionada diretamente ao sentido mítico e transcendente proposto nos trabalhos do *bricoleur* primitivo. Ligada à fragmentação do mundo dominado pelos objetos e pela indústria de consumo, essa ação é o contrário de mítico e transcendente; essas colagens contemporâneas procuram contrapor as aspirações transcendentais do sujeito à extrema convencionalidade dos meios pelos quais ele procura alcançá-las. O que resta de similar entre a fragmentação mecânica contemporânea e as estruturas orgânicas do *bricoleur* primitivo, é a ênfase que o *bricolage* tem, como procedimento, de transformar a diacronia em sincronia; já que mesmo diante da coleção de imagens e fragmentos, existe a proposta de um comentário crítico, agregador da situação proposta.

### 2.2.3. Paródia

A paródia é uma estratégia marcante na arte contemporânea, mas seu uso compreende a tradição ocidental desde a arte clássica, podendo ser notada nas origens do modernismo em obras de Manet e de modernistas como Picasso e Magritte (Newman, 1986: 47).

Em síntese a paródia consiste na abordagem de um texto ou imagem sob um olhar crítico que procure, a partir das referências dadas ao objeto parodiado e ao contexto em que ela se encena, ressaltar interpretações que seriam impossíveis no contexto de origem do objeto parodiado. Ela possui, portanto, um caráter ambíguo e desmistificador (Favaretto, 1979: 83). Sob esse prisma a abordagem

crítica da paródia revela os mecanismos ideológicos favorecidos na imagem original em detrimento de outros que foram reprimidos.

Newman categoriza, em relação à autoridade e à origem do que está sendo parodiado, três tipos distintos de paródia:

1) aquela que mantém a autoridade e originalidade do modelo ou código genérico é qualificada como *neoclássica ou pré-romântica*. A *Vênus de Urbino* (figura 16), de 1538, do pintor italiano Ticiano (1491-1576) é um exemplo desse tipo de paródia, pois apesar de deslocar a cena clássica do banho ritual da deusa para um interior renascentista, reafirma os elementos principais das representações clássicas desse tema: a Vênus celestial (idealizada) e a Vênus natural (do desejo carnal);

2) a que questiona a autoridade e origem, de modo que o discurso paródico encena um *deslocamento* ou descentralização dos valores estabelecidos, é qualificada como *modernista*, pois ainda pressupõe nessa nova formulação uma presunção de originalidade. Como exemplo desse deslocamento que procura negar os valores tradicionais temos *Olímpia* (figura 17), de Manet (1832-1883). Esse quadro foi inspirado na Vênus de Ticiano, mas representa uma mulher nua, não um mito. Apesar de aludir às representações clássicas de Vênus ele reforça a personalidade da modelo;

3) a que se elabora sob a premissa da impossibilidade de autoridade, origem ou presença, sustentando que há uma superesquemmatização e generalização, é qualificada como *pós-moderna*. *Persimmon* (figura 18), 1964, de Rauschenberg, artista norte-americano, é um exemplo desse tipo de paródia que reafirma a extrema esquematização e banalização dos modelos representados, reproduzindo nesse trabalho uma Vênus de Rubens (1577-1640), associada a diversas imagens subsidiárias.<sup>1</sup>

Essa última paródia está relacionada em um certo grau ao niilismo; porém, ao contrário do niilismo moderno, ligado à negação dos valores dominantes, o niilismo da paródia pós-moderna é cúmplice e cínico em relação ao objeto parodiado, pois ele se coloca dentro do processo ou modelo parodiado e revela-o através de irônicas combinações.

---

<sup>1</sup> David Harvey (A Condição Pós-Moderna, 1992: 58), citando Crimp (Art in the 80's: the myth of autonomy), lista os mesmos três exemplos de representações de Vênus usados aqui, na tentativa de caracterizar, através de Rauschenberg, o pós-modernismo na arte como uma tentativa de negação da "aura modernista do artista como produtor", afirmando que Rauschenberg "reproduz" e Manet "produz", utilizando do passado aquilo que lhe interessa de imediato, sem o compromisso com qualquer continuidade histórica.

De um modo geral a paródia encena a presença do passado (Hutcheon, 1991: 164), mas se diferencia em relação à concepção dada a esse passado. A intertextualidade da paródia pós-moderna para Hutcheon é uma irônica ruptura com o passado, pois o afirma para depois atacá-lo. A ruptura está na negação da autoridade do que é parodiado e, muitas vezes, essa negação de autoridade recai sobre a própria paródia, paradoxalmente. Para Favaretto (1979: 84) a construção paródica, sempre presente no processo social, no Brasil objetivaria à *descolonização*, nome dado por ele a forma crítica, geralmente bem-humorada, apresentada pelo confronto entre modelos importados (técnicos, de comportamento) e a tradição local, como numa mistura de mitos folclóricos e tecnológicos dos grandes centros. Para Newman (1986: 48) que vê o uso da paródia e seu componente niilista sob a ótica de seu contexto altamente industrializado e convencionalizado, ela é uma possível valorização de doutrinas neoliberais: "if everything is permitted them it makes no difference what we do and nothing is worth anything".

Entre as duas posturas (e os dois contextos) observamos a paródia como uma espécie de ação redentora que, ao negar a autoridade do modelo, reforça a sensação, a ilusão de autonomia do sujeito (uma sensação que pode se esvaziar na descrença niilista, uma vez que não existe o movimento de substituição de valores, mas apenas a desautorização desses).

A paródia tem sido uma estratégia bastante utilizada como processo de desmistificação que encontra na estrutura de um *texto* ou *imagem*, as bases para uma reelaboração. É responsável pela revisitação do passado (na arte) efetuada pelo pós-modernismo e procura demonstrar nesse processo a crise das referências: a arte moderna, grosso modo, ao rejeitar a subordinação da arte a uma representação, tornou-se ela própria o referente; buscou a autonomia pela supressão aparente de sua ligação com o contexto, se retirou para uma origem que lhe conferisse a sua essência. A arte pós-moderna vai procurar desmistificar essa atitude tomando a própria arte como referência, alijando conceitos de *originalidade*, *totalidade* e *autonomia* que envolviam o trabalho moderno. A impossibilidade desses conceitos que a atitude pós-moderna procura fazer ver é geralmente expressa através da paródia.

#### 2.2.4. Alegoria

O conceito de alegoria a partir de sua origem etimológica (allos= outro + agoreuei= falar) define-a como a leitura de um texto por meio de outro, na



tentativa de expressar com elementos concretos um significado abstrato, de difícil apresentação, como conceitos de força, justiça, nobreza, etc, estabelecendo uma reciprocidade entre um e outro. Nas representações alegóricas a tendência é prevalecer a prioridade da linguagem, uma vez que ela, no caso, legitima a imagem (Newman, 1986: 43). Ela seria como uma metáfora estendida formada por vários componentes significantes, como símbolos, emblemas e apólogos (exemplos morais do que se queira expressar).

Um exemplo de estrutura alegórica geralmente dado é a *fábula*. Ela é uma alegoria desenvolvida na forma de história curta cujos elementos são constituídos no sentido de validar a conclusão, que na verdade é seu princípio gerador; ou seja, o significado é valorizado e promovido a um sentido único: a moral da história.

O conjunto de imagens alegórico provém da apropriação de imagens. O alegorista, ao invés de criar imagens se apropria delas como forma de suscitar uma interpretação. Contudo ele não vai a busca de um sentido perdido, a alegoria não é em si uma hermenêutica (Owens, citado por Newman, 1986).

A interpretação de uma alegoria (a clássica especificamente) caracteriza a convencionalidade de sua estrutura. Isso é gerado pela superdeterminação de seu significado que pode tornar sua leitura um exercício estéril de reafirmação de estruturas, como pode ser visto nas inúmeras representações de temas mitológicos e cristãos facilmente identificáveis e que objetivam preservar e difundir valores morais e religiosos. Esse seria o lado sombrio da construção alegórica.

Ismail Xavier (1990: 52) vê na definição clássica do termo *alegoria* (o falar por outro), o reconhecimento das relações problemáticas da linguagem com a experiência, da necessidade de se processar códigos para expressar o real. Em relação à "leitura da fala alegórica", seu modo de composição, o autor salienta, citando Angus Fletcher (*Allegory- The Theory of a Symbolic Mode*, 1970) que é próprio da alegoria a descontinuidade das imagens, o que impulsiona, diante dessas lacunas, o desejo de interpretação, estimulando a geração de um sentido.

A produção alegórica é uma operação de ocultamento da verdade (significado) enquanto que sua leitura é o oposto, funcionando como "emersão reveladora", e porque não dizer, *redentora*. O processo de percepção alegórico é um movimento circular que possui a característica de "fetichização" da verdade que oculta (Rothe, 1986: 21); pois é preciso que se tenha a chave de acesso que faz com que se unam, em um sentido coerente, as lacunas e a fragmentação da imagem. A tela *As Sabinas*, de 1798-1799 (figura 19), do pintor neoclássico francês Jacques-Louis David (1748-1825), podem exemplificar como o conhecimento prévio do

texto (que motivou a tela) é importante para que se possa apreender a intenção do artista e ler os vários componentes ali ilustrados. A tela de David mostra um incidente da Roma antiga, onde as Sabinas depois de terem sido raptadas e violadas pelos Romanos, impedem os Sabinos de lutarem por vingança. As mulheres colocam seus filhos entre os dois exércitos na lembrança de valores superiores ao ódio e à vingança. A partir do conhecimento do fato histórico é possível tecer analogias e projetar valores morais sugeridos pelas figuras idealizadas representadas na tela. *As Sabinas* são um exemplo de apólogo que procura ilustrar um "sentimento de nobreza e de antiga virtude, especialmente a virtude da misericórdia..." (Jones: s/d:76).

Podemos observar que as características da alegoria são a descontinuidade da leitura de seus elementos, a fragmentação aparente que sugere um enigma; um enigma que é pré-determinado e ao revelar-se legítima (na forma de conquista pessoal) as convenções que lhe regem.

O ressurgimento da alegoria contesta a teoria da arte desde o romantismo que privilegiava os aspectos formais e expressivos sobre os aspectos discursivos da obra de arte. Para os românticos a alegoria se apresentava como um discurso fechado que não trazia novidade ou surpresa que possibilitasse a dinamização da imaginação criativa. A arte romântica vai procurar atualizar os temas de seus quadros evitando a intrincada referência aos temas mitológicos e religiosos (influenciada principalmente pelas idéias Iluministas). A construção alegórica era para os românticos sinônimo dessa subordinação da imagem a uma referência literária que fugia das preocupações da época.

De fato, a alegoria a que os românticos se referiam estava impregnada desse sentido mecânico, pois servia a propósitos ideológicos que lhe restringiam o uso à simples repetição de esquemas (situemos aqui os esquemas da arte acadêmica combatida pelos românticos). Os românticos opuseram aos aspectos convencionalizados da alegoria, o símbolo a partir de um conceito que era exatamente o seu oposto. A representação simbólica, nesse caso, não está amarrada a uma convenção pré-estabelecida (a um apelo literal tal como "isso é a representação da Força"; "isso é a representação das três fases da vida", etc), servindo a liberdade necessária ao processo criativo, ligado à representação dos acontecimentos da época, pois oferecia uma experiência particular, transcendente,

que não está ligada a um conceito *a priori*, mas é capaz de expressar um sentido universal.<sup>2</sup>

Segundo Xavier (1990: 58) a diferença fundamental proposta entre alegoria e símbolo, nesse contexto, está "no elemento que têm precedência no processo". Na alegoria seria um conceito de caráter universal, abstrato (como a Justiça), expresso por um elemento ou um conjunto de elementos sensíveis de caráter particular (como a espada, a balança e a mulher de olhos vendados, no exemplo da Justiça) que possuem elementos para formar uma analogia com o conceito universal. No caso do símbolo, a situação é inversa: o elemento sensível é capaz de expressar uma verdade universal não através de conceitos, mas da intuição e imaginação a partir de suas qualidades próprias e independentes dos códigos tradicionais.

O autor relaciona a dicotomia proposta pelos românticos ao caráter *mecânico* da *alegoria* e ao caráter orgânico do símbolo- esse é orgânico pois existe a idéia de um sentido encarnado gerando uma relação de interior/exterior própria do organismo.

Ao lado dos artistas românticos, pensadores cristãos também defendem a supremacia do símbolo sobre a construção alegórica. Gilbert Duran em seu livro *A Imaginação Simbólica*, tece inúmeras considerações sobre as motivações que permitiram à construção alegórica suplantarem o símbolo.

Segundo o autor, a civilização ocidental desenvolveu ao longo de sua história, um combate velado às características de transcendência do conhecimento simbólico (intuitivo, emocional), gerando um movimento em direção à objetividade, à lógica em detrimento da imaginação poética proporcionada pelas características do símbolo.

Para Duran, um símbolo é como uma *compressão conceitual*, por assim dizer, pois substitui uma longa definição a respeito do objeto em questão. Seu caráter arbitrário está relacionado a essa economia e simplificação, o símbolo seria

---

<sup>2</sup> O conceito de símbolo utilizado pelos românticos corresponde ao símbolo de Saussure (s/d: 82) que não é arbitrário; ou seja, sua relação significante/significado não é uma lei como no signo lingüístico do mesmo autor, mas é motivada "por um rudimento de vínculo natural entre significante e significado", vínculo esse determinado pelo sujeito, tendo assim, um caráter genérico vindo do particular, daí sua leitura ser subjetiva. Para Peirce, ao contrário, o símbolo é uma lei, um signo arbitrário, não motivado pelo sujeito. Os signos motivados para Peirce são os ícones e os índices (que correspondem ao símbolo de Saussure e dos românticos). A imagem simbólica dos românticos é, portanto, toda aquela que não pressupõe um significado pré-determinado que restrinja e direcione sua leitura, como acontecia com o conteúdo literário das alegorias clássicas.

capaz de fazer aparecer um sentido secreto, seria a "epifania de um mistério". A imagem simbólica "... é a transfiguração de uma representação concreta através de um sentido para sempre abstrato." (Duran, 1988: 15). Esse sentido abstrato possibilita um sentir, um imaginar que é pessoal e representa o caráter transcendental do símbolo. Outra característica do símbolo é a redundância; uma repetição aperfeiçoada a partir de um sentido acumulativo (cópias, esquemas) e que formam o mito.

O autor compara o declínio do símbolo ao movimento iconoclasta do oriente bizantino, chamando-o de *iconoclasmo ocidental*. Houve uma perda gradativa de conhecimento simbólico suplantado pelo cartesianismo e a objetividade do método e da análise. Na arte isso pode ser ilustrado pela passagem da arte românica, rica em iconografia simbólica baseada nos sacramentos cristãos (mistérios) e que privilegiava a transcendência e a epifania, para a arte gótica, demasiadamente perceptiva e naturalista que, segundo o autor, acentuava o significante (a imagem é simples representação, ornamento realista), a materialidade das coisas.

O declínio da imagem simbólica (que tem no ícone bizantino o melhor exemplo de imagem evocativa e transcendente, segundo Duran), faz surgir as imagens alegóricas que visam sobretudo transmitir os dogmas da igreja e restringir os riscos do pensamento indireto, motivado representado pelo símbolo. A igreja entendia a alegoria como um jogo objetivando o resguardo das verdades sagradas, possibilitando uma linguagem especial entre o fiel e o dogma (Xavier, 1990: 53). O discurso alegórico nesse sentido representa um intermediário entre o mito e seu significado; a necessidade de interpretação demonstra a negação de sua transcendência que é substituída por uma convenção que regula seu sentido estrito e intensidade. O poder da convenção na determinação de um significado já foi exemplificado em relação aos cânones de representação, o que era a expressão de uma vontade de entendimento das coisas a partir da delimitação objetiva do assunto. A convenção instaurada pela alegoria clássica possuía similar mecânica e da mesma forma se tornou uma espécie de garrote que sufocava a imaginação criativa e sustentava a ordem, dentro de um comodismo que só veio a caracterizar-se plenamente à medida que seu desvendamento mostrou suas forças geradoras.

A crítica dos românticos e de Duran procura o reencantamento das relações humanas com a inspiração e a fantasia, como se o simbólico encarnasse o meio possível. As conotações humanistas dessas críticas, à parte sua idealização, valorizam a intuição como forma respeitável de conhecimento e um elemento capaz de conferir ao sujeito maior liberdade.

Porém a alegoria possui elementos capazes de promover sua própria desmistificação:

"À medida que a idéia não é [...] apenas abstrata e a interpretação precisa avançar suas hipóteses além do objeto para poder chegar até ele, a alegoria introduz uma inquietação inovadora ... A alegoria leva, portanto a uma alegorização da própria alegoria ... (ou melhor, a descoberta de sua natureza alegórica mediante a leitura crítica, mediante a leitura alegórica)." (Kothe, 1986: 18).

Mesmo nas alegorias clássicas podemos aplicar uma leitura baseada no significado aparente, convencionalizado, e proceder a uma leitura contextual e crítica desses componentes. Da maneira como é vista a alegoria atualmente (através da arte contemporânea), ela não se constitui em um elemento seguro, de fácil identificação e alheio a subjetividade. A alegoria como um elemento estrutural é parte integrante do assunto, da leitura da obra (Newman, 1986: 43). Isso porque a tradição direcionou um olhar que busca desvendar na imagem seu sentido, mesmo diante da fragmentação da construção alegórica.

Na arte moderna a construção alegórica enfatiza o inacabado, estimula o hiato entre a imagem e seu sentido, "...num tempo que tem como traço característico essa consciência exacerbada da espessura própria da linguagem..." (Xavier, 1990: 60), ela é uma das maneiras pelas quais se problematiza a busca do sentido numa imagem, baseado no fato de que esse sentido só existe mediado por uma convenção, e que não é a expressão de uma verdade. Esse questionamento, segundo Xavier, está relacionado à crise da representação, dos discursos totalizantes e do pensamento evolucionista na sociedade atual.

A discussão da alegoria dentro do espaço moderno se deve ao filósofo alemão Walter Benjamin, com seu texto *A Origem do Drama Barroco Alemão*. Nesse texto Benjamin relaciona a dramaticidade barroca à consciência da transitoriedade humana; a noção de tempo como um elemento que reforça a separação entre consciência e natureza (mecânico e orgânico), e que torna o sujeito, por assim dizer, seu escravo (Xavier, 1990 e Newman, 1986). Essa noção de alegoria é o oposto da noção romântica de símbolo, que encarna um significado e possui uma estrutura orgânica e que está relacionado à transcendência espiritual, a um mundo de valores essenciais como verdade e beleza (e, portanto, livre da transitoriedade mundana). Benjamin posiciona o sujeito em seu mundo desacralizado e sem perspectivas de redenção diante de suas limitações e ansiedades.

O conceito de alegoria de Benjamin na análise que ele faz do drama barroco, corresponde a uma construção que expressa a discussão desses valores transcendentais que o tempo separa progressivamente do sujeito. A caveira e as ruínas aparecem como emblemas dessa sensibilidade. Não no sentido das *vanitas* representadas pela pintura, que possuíam um cunho teológico (o "lembra-te da morte"), mas como um fim inexorável, aliado a um pessimismo em relação à experiência humana. Nesse contexto as alegorias seriam a expressão dessa transitoriedade. A notação que a alegoria faz de um texto (expressando suas convenções), têm para Benjamin o caráter de confrontação do sujeito com sua existência e seus limites. Toda a liberdade transcendente do símbolo é suprimida pela alegoria e por sua relação direta com um contexto literário ou histórico (Newman, 1986: 44).

A importância desse conceito de alegoria expresso por Benjamin, conforme aponta Xavier, está no fato de que Benjamin reconhece na construção alegórica uma força capaz de enfrentar a *fragmentação* da sociedade moderna a partir da exacerbação de suas características, procurando fazer ver o modo operante das convenções sociais, através da associação livre dos dados da história, dos objetos, criando também um sentido fragmentado, não-orgânico e, principalmente, contrário ao comodismo que seria o refúgio do sujeito na sociedade moderna (Newman, 1986: 45).

A alegoria torna-se contemporaneamente relevante pois a maneira como procuramos interpretar uma imagem é intermediada pela tradição de imagens alegóricas, da garantia de um sentido oculto, unificador. A leitura alegórica em meus trabalhos é implícita já que eles solicitam uma interpretação, sugerem um sentido que una as diversas imagens que o compõem, como veremos na análise desses trabalhos. Esse estudo sobre a natureza da construção alegórica pretendeu promover subsídios a essa interpretação, como uma precaução de que a presença de tal estrutura em meus trabalhos não é garantia de um sentido oculto; eles seriam como *pseudo-alegorias*, que estimulam a interpretação mas não expressam um sentido convencional como nas alegorias tradicionais.

### 2.3. Uma Concepção de Olhar: As Imagens de René Magritte

O texto a seguir é um estudo sobre a pintura de René Magritte, sendo motivado pela tentativa de apreender o modo pelo qual o pintor utilizava e associava suas imagens. Meu interesse pela forma de construção das imagens de Magritte está relacionado à valorização nos meus desenhos desse projeto na iconicidade, na utilização de imagens de diferentes contextos. A pintura de Magritte, pela valorização da representação de objetos, sugere uma concepção de olhar analítico voltado para o modo como esses objetos são apresentados, utilizados e referidos no real em confronto com sua representação na pintura.

Examinando o conjunto da obra de Magritte observamos a sua preocupação de fazer da pintura um exercício intelectual de re-aprendizagem; uma re-aprendizagem relacionada ao nosso olhar civilizado, acostumado aos gêneros e números e que tece relações duráveis e condicionantes com os objetos do mundo. É no âmbito da norma e sua transgressão que vão se construir as suas imagens. Especificamente as normas de representação. Magritte vai fazer uso do instrumental básico e tradicional do pintor de cavalete para frustrar as expectativas e através do inusitado e do insólito fazer ver a dimensão dessa norma, a maneira como são comunicados os dados do mundo.

Apesar de surrealista, Magritte não adotava sistematicamente os métodos surrealistas como o automatismo e o *trompe-l'oeil*. Ele via crescer uma certa previsibilidade e artificialismo nesses métodos. Achava que o prévio planejamento não empobrecia o valor do trabalho artístico; nesse sentido diferenciava-se dos demais surrealistas por não privilegiar o inconsciente como fonte de criatividade a ser liberada. Magritte preocupava-se mais com as relações para ele misteriosas entre um objeto e sua designação ou os objetos entre si; e, principalmente, o uso e a função que lhes determinamos e que criam, por assim dizer, sua personalidade, o que se constituía para ele num universo misterioso, quase uma vida paralela.

Umberto Eco (1976: 136) lembra que a arte de um modo geral, segundo a Gestalt, sempre privilegiou experiências propositadamente incompletas de modo a preparar uma expectativa, que muitas vezes se frustra e suscita nossa tendência natural ao completamento. Essa tendência é relacionada pelo autor com as estruturas culturais em que o sujeito está inserido (as normas). A percepção é um fato que aprendemos através das lições do meio sócio-cultural: se nos é dada uma expectativa, existe a necessidade de relacioná-la com os códigos que manipulamos e através da frustração dessa expectativa (que pode estar relacionada com a contravenção dos códigos de linguagem, por exemplo), nos deparamos com o inusitado. Eco relaciona com isso *crise e prazer*; pois quanto maior for o inusitado

da solução, maior é o prazer (ele emergiria da crise suscitada pelo desordenamento das expectativas). Isso seria uma das formas pelas quais o "modelo cultural" é questionado, com o intuito de promover transformações respeitando-se a organicidade desse modelo, visto que as soluções inusitadas propostas pela arte ampliariam nossos conceitos em relação a esse modelo. Isso tudo é pensado tendo como base a teoria da Gestalt, onde a tendência ao completamento está relacionado a aspectos positivos de entendimento e satisfação. A arte moderna promoveu muitas vezes uma frustração total dessa expectativa (uma crise que não leva ao prazer), confrontando o espectador com formas de discurso que não são aquelas que possibilitem a ele ocupar uma posição de domínio (controle), a-crítica e cômoda. Isso está relacionado ao negativismo modernista, que não respeita a pretendida organicidade do modelo cultural, provocando rupturas ao invés de adicionar elementos que respeitassem um sentido de continuidade.

Quando observamos as pinturas de Magritte vemos que os seus elementos constitutivos, de ordem formal, são retirados da *boa tradição da pintura*; contudo elas utilizam esses elementos como constituintes de uma expectativa que se forma e que, invariavelmente, recai numa ambigüidade originada pelas próprias regras de representação, sugerindo não o prazer redentor, mas a suspensão do sentido, o que leva ao questionamento desse modelo de representação. Como no caso de *Les Promenades d'Euclide* (figura 20), ou pelas proposições que se relacionam com o uso de imagens e palavras, como *Le Clef des Songes* (figura 21).

Os surrealistas promoveram a revolução do objeto. Principalmente pela dissociação de sua representação/apresentação com sua função (Glabik, 1991). Essa atitude era comum aos surrealistas, sendo que uns levaram-na de modo mais radical que outros, como no caso de Marcel Duchamp, que pretendeu com seus *ready-made* romper com a hegemonia do objeto de arte circunscrito aos conceitos tradicionais. No caso de Magritte os conceitos tradicionais eram a base de sua crença na pintura como o elemento capaz de mudar o mundo; e as regras sociais eram a base de sua desconfiança. Sob esse ponto de vista podemos dizer que Magritte era um rebelde que conhecia as regras. A maneira como ele estabelecia ambigüidades com as relações dicotômicas da representação como figura/fundo, claro/escuro e figurativo/não-figurativo, demonstra uma estratégia com base em comandos estudados, intelectualmente concebidos como uma crise controlada. Se por um lado ele não foi o personagem na História da Arte que estabelece rupturas, ele preparou campo para o surgimento de outros artistas e movimentos, realizando com seus trabalhos um estudo sistemático do ilusionismo das representações, através de construções paródicas e críticas muito semelhantes aos autores pós-



modernos frente a toda espécie de discurso: uma desconfiança baseada no fato de que a construção de qualquer tipo de discurso é passiva de sofrer influências contextuais (ideológicas) que lhe retiram a pretensão de discurso verídico e totalizante; assim aconteceria como os códigos de representação, que não ilustram uma verdade, mas sim um modelo de regras específicas.

Uma evidência das limitações do modelo de representação para Magritte está nas suas referências aos filmes mudos, em especial ao anti-herói Fantomas, uma espécie de bandido que possui qualidades especiais, podendo aparecer e desaparecer, atravessar paredes e encarnar vários personagens sem nunca ser pego. Magritte usou muito dessas idéias de *transmutação* e *gravitação* em suas pinturas. Absorveu a fragmentação temporal do cinema, arranjando nos seus quadros efeitos impossíveis na realidade, desmaterializando pessoas e fazendo ver as possibilidades de se perverter as regras, parodiando o cinema na pintura. Isso pode ser visto em *La Gravitation Universelle* (figura 22) e *L'homme au Journal* (figura 23). Nesses dois exemplos a visão é dada como uma possibilidade e uma impossibilidade ao mesmo tempo. O homem ao jornal parece ter desaparecido, foi-se ou está invisível. A cena é repetida três vezes com o homem ausente e isso parece significar várias possibilidades de se resolver o motivo de sua ausência, além de aludir à imagem seqüencial do cinema. No caso de *La Gravitation Universelle* o visível só se torna possível se admitirmos propriedades à matéria que de fato não existem. Essa fascinação de Magritte por Fantomas é relacionada por Gablik (1991: 54) ao interesse por parte dos surrealistas pelo inconsciente, que seria uma das fontes estimuladoras das tendências obscuras do sujeito. Outra relação interessante que podemos fazer com esse personagem do cinema mudo e seus poderes de desaparecer e disfarçar-se, é a importância do visível como forma de estabelecimento das relações de poder entre as instituições e o sujeito (Foucault, 1992). Fantomas era uma metáfora perfeita contra o senso comum de respeito à ordem e à transparência necessária ao controle das pessoas (a visão de todos, que é a própria razão de ser das regras sociais). Alguém que tivesse tais poderes seria inevitavelmente um bandido. Isso é posto de forma singela na pintura *Les Amants* (figura 24), onde o casal anônimo compartilha um amor secreto, possivelmente contraventor.

As estratégias utilizadas por Magritte eram comuns aos surrealistas. Uma delas era a disposição combinatória-associativa (colocação de objetos distintos num mesmo contexto). Em *Le Jockey Perdu* (figura 25) Magritte utilizou a imagem do jóquei sobre o cavalo em vários outros trabalhos, transpondo-o como um conjunto de conotações presumíveis e relacionando-os em contextos absolutamente

impossíveis. Segundo Gablik, Magritte posiciona-se entre o consciente e o inconsciente, apresentando imagens que evocam uma verdade psicológica apesar de sua irrealdade. O que pode ser notado de maneira objetiva é a intenção de estabelecer paradoxos que a idéia de jogo consegue associar ora a um elemento ora a outro; tal como acontece com as tentativas de preencher lacunas deixadas por uma construção alegórica.

A maioria dos temas abordados ao longo de sua carreira surgiu na década de 20. Magritte trabalhou suas imagens, de um modo geral, aristocraticamente; escolheu imagens ligadas à cultura burguesa da época e, pela maneira com que dispunha os elementos do quadro, ressaltava a unidade de cada um de modo que não parecessem associados temporalmente. Os elementos são dispostos de acordo com uma simetria que equaciona as diferenças formais de cada elemento. Ou a composição possui um elemento central principal ou essa função é dividida pelos demais de maneira igual. Isso servia para que se estabelecessem relações de significação a partir de uma base comum entre os objetos. Como na pintura *L'echelle du Feu I* (figura 26), onde parece existir uma equação composta pelos três elementos que representam uma possível igualdade e não uma subordinação. A leitura é feita a partir da relação dos objetos entre si. Esse tipo de igualdade de percepção das coisas no quadro vai servir para outro tipo de questionamento: o da figura e do fundo. Magritte tratou dessa problemática através do atributo de igualdade, tornando visível e de forma didática as convenções de representação. Uma imagem pode ter duas leituras que se alternam estabelecendo um efeito cambiante que modifica seu significado. Isso tinha o objetivo de alterar a crença na potencialidade das imagens como reflexivas da realidade. Essas experiências podem ser vistas em *Le Blanc-seing* (figura 27), onde uma mulher a cavalo parece dissolver-se na floresta, ao mesmo tempo em que desequilibra nossa noção de quantidade (quantas árvores existem ali?). Em *Les Promenades d'Euclides* (figura 20), através do sentido de igualdade ou equivalência, temos a ilusão de duas estradas em perspectiva como se fossem dois cones que se tocam o horizonte, mas que na realidade representam um a cúpula de uma torre e o outro uma estrada.

A união de imagens e palavras é outro procedimento utilizado por Magritte na investigação das convenções de representação e da linguagem. Assim como a representação bi-dimensional refere-se a uma convenção própria, a nomeação dos objetos refere-se também a uma convenção lingüística; em última análise, ambas convenções mediam nossa relação com o meio em que vivemos e constroem a noção de conhecimento da realidade que temos. Magritte trabalha com a suspeita de que essas convenções acabam por esconder aspectos importantes das coisas

devido ao nosso convívio constante com essas associações convencionais. Ou seja, dominados pela linguagem e pelas convenções da representação visual, nos distanciamos da experiência de percepção e cognição, aceitando um conceito mais do que a própria coisa. Isso pode ser melhor exemplificado pelo estabelecimento das relações paradigmáticas na linguagem que faz com que nossa reação se torne condicionada e já não se percebe de forma clara o seu sentido.

A reunião de texto e imagem sempre teve um caráter evocativo e uma certa solidariedade entre ambos na ilustração de uma idéia. Na pintura *La Clef des Songs* (figura 21) é alterada a relação entre as figuras e a imagem possibilitando que se perceba a convenção que aproxima significantes entre si.

A atualidade do trabalho de Magritte reside nessas preocupações em relação ao uso da linguagem e dos objetos em suas pinturas e que acompanha a reflexão que se faz hoje das nossas relações com as normas sociais e com a sociedade de consumo.

Os trabalhos de Magritte influenciaram a minha produção de 1992 e 1993, principalmente no que se refere à representação de objetos, a combinação de diferentes imagens ou objetos, tendo em vista suas conotações de origem. Alguns exemplos diretos dessa influência podem ser vistos em *2 bolas* (figura 30), *Sem Título* (figura 31), *3 Bolas* (figura 32) e *O Poder das Emanações* (figura 48). Esses trabalhos não caracterizam um estudo sistemático das várias possibilidades de conjugação das figuras representados, tal como fez Magritte, mas correspondem a algumas elaborações suas; estão mais próximos do tipo de composição proposta em *L'echelle du Feu I* (figura 26), por exemplo, confrontando dois ou mais objetos ou imagens e sugerindo uma leitura equivalente, uma igualdade, como vimos. A equivalência é uma sugestão de *nulidade*; o confronto entre representações de um mesmo objeto, tal como sugerido em *3 Bolas*, reafirma o caráter de representação, de sua banalidade. Como veremos a seguir, na análise dos meus trabalhos, o uso de representações está associado a um modo de produção básico e objetivo (desenho de observação, de contorno) que procura atenuar a presença excessiva do agente, como visto nos desenhos de 1988 e 1989.

#### **2.4. Um Posicionamento em Relação à Estrutura dos Componentes Visuais em Meus Trabalhos**

A análise das opções tomadas na elaboração do espaço em meus trabalhos envolve considerações a respeito de estilo, o que em última análise é refletir sobre o significado dessas opções. O objetivo é verificar a existência ou não de

características particulares, persistentes que revelem, pela sua repetição, um uso particular decorrente do posicionamento que tenho do que seja desenho. A produção de desenhos envolve um conjunto de opções que formam o *como fazer* (síntese), a leitura sugere o *como ver* (análise), através da aplicação de critérios de abordagem que interpretem contextualmente essa *práxis*.

A noção de estilo é alvo de muitas controvérsias e o que se tem claro a seu respeito é a dificuldade de defini-lo, ou de definir abordagens que o caracterize diante da extrema estratificação de expressões pessoais da contemporaneidade, o que correspondeu na arte a uma revisão das categorizações tradicionais, de uma seqüência linear de períodos definidos temporalmente na forma de conjuntos de características marcantes (Arnheim, 1989: 275). A História da Arte tende a ser mais genérica que particular em relação a questões de análise de estilo. A preocupação maior recai sobre a época, ciclo ou correntes estilísticas do que às características peculiares de um trabalho, cuja visão mais atenta mostra a deficiência desses métodos (Ashwin, 1979 e Arnheim, 1989). A determinação do estilo desse modo é generalizante e não possibilita uma leitura específica, mas apenas comparativa.

Para Arnheim (1989: 275,276) a questão da análise de estilo poderia ser resolvida através da teoria da Gestalt, visto que essa se ocupa com o estudo da percepção e organização das estruturas da imagem que, segundo ele, é onde o estilo se revela. "O estilo é antes de tudo um conceito intelectual resultante de numerosas observações perceptivas. Isso vale tanto para o estilo em geral quanto para qualquer estilo individual". A análise da estrutura da forma como vista por ele, é privilegiada como um produto isolado (o todo) e que, a partir dessas características específicas, poderiam ser feitas outros tipos de relações (contextuais, históricas). A teoria da Gestalt serviria como base comum que promoveria os parâmetros de análise entre obras.

Donis A. Dondis se baseia também na mesma teoria para propor os componentes básicos de uma linguagem visual<sup>3</sup> e as técnicas de comunicação visual<sup>4</sup> que manipulariam esses elementos básicos. A base teórica da Gestalt estaria na convicção de que qualquer sistema é composto por partes interatuantes e que a análise desse sistema pode ser feita através da decomposição dessas partes para melhor compreender o conjunto. Além das teorias da Gestalt, Dondis faz uso da

---

<sup>3</sup> Os elementos básicos da linguagem visual segundo Dondis são: ponto, linha, contorno, direção, tom, cor, textura, dimensão, movimento e escala ou proporção.

<sup>4</sup> As técnicas de comunicação, segundo Dondis, manipulam os elementos básicos, sendo o contraste a mais dinâmica delas. Alguns exemplos de técnicas são: assimetria/simetria; fragmentação/unidade; transparência/opacidade e economia/profusão.

sintaxe da linguagem verbal como modelo para a organização dos componentes e técnicas. Em termos gerais as técnicas de comunicação visual formariam a sintaxe visual da imagem. "Em termos lingüísticos, sintaxe significa disposição ordenada de palavras segundo uma forma e uma ordenação adequadas", isto é, inteligível. Em termos visuais "sintaxe só pode significar a disposição ordenada de partes, deixando-nos com o problema de como abordar o processo de composição com inteligência e conhecimento de que as decisões compositivas irão afetar o resultado final" (Dondis, 1991: 29). O estudo de Dondis se concentra na apresentação de todas as características dignas de nota na elaboração de uma imagem, quase como uma morfologia, do nível mais básico ao mais complexo, levando em consideração os estudos perceptivos da Gestalt em especial; mas não serve como um instrumento versátil na leitura de uma imagem, na categorização de seu estilo. Pois é possível decompô-la *ad infinitum*, tecendo inúmeras relações entre os vários modos propostos. O objetivo principal desse estudo de Dondis é o de propor elementos para a criação de uma sintaxe visual.

Sua noção de estilo é de que os elementos que constituem a sintaxe visual e as técnicas de comunicação, são a "substância fundamental" da expressão pessoal que caracterizam, através das opções tomadas, uma personalidade, uma cultura ou período histórico (Dondis, 1991: 161). A autora, a exemplo de Arnheim argumenta que podemos analisar um período estilístico específico e atribuir-lhe características marcantes (generalizadoras), tratando os *requintes* e as *variantes* como expressões individuais dentro do complexo geral (Dondis, 1991: 163), ou seja, descrever uma expressão dominante (temporalmente estipulada) e analisar os desvios como singularidades que não comprometem o todo. Assim, vemos o estilo de um determinado período como uma narrativa baseada em conceitos dominantes e outras narrativas subsidiárias (excêntricas, individuais). Como a autora admite, a identidade genérica de um estilo responde a conveniências de estudo necessárias que, contemporaneamente, se mostram ineficazes pela proliferação de estilos individuais. Dessa forma ela aceita o agrupamento de estilos em função da técnica, meios e entre semelhanças de forma e conteúdo, independente do quanto estejam "...distantes no tempo e no espaço, tanto histórica quanto geograficamente" (Dondis, 1991: 165). Ao mesmo tempo, ela afirma a importância dos fatores contextuais (sociais, políticos, culturais) como componentes na constituição da obra de arte. Essa posição cambiante, por assim dizer, entre uma alienação do contexto em que a forma é gerada e a alusão à importância desse contexto me parece reafirmar que a função principal de uma análise gestáltica é fornecer dados para uma possível análise contextual posterior – por isso a possibilidade de uma análise preliminar, técnica, de caráter estrutural atemporal.

A autora propõe a existência de cinco estilos visuais básicos em que a produção artística em todos os tempos poderia ser associada. Seriam eles: *primitivo, expressionista, clássico, ornamental e funcional*. A idéia é associar a obra de arte que se queira analisar as características marcantes sintetizadas pela autora a cada um desses estilos, sem levar em consideração o complexo ideológico que os envolve: "Para entender e executar essas categorizações, é preciso elevar-se acima dos rótulos estereotipados e ascender a um nível de definições arquetípicas" (Dondis, 1991: 167). Porém a simples evocação de um desses estilos traz consigo esse complexo ideológico que os gerou. Mesmo que na forma de referência ou meio de defini-lo, essa leitura comparativa, partindo de um contexto completamente diverso, corre o risco de apenas ser um exercício de reafirmação de estruturas já sedimentadas pelo discurso da História da Arte.

O humanismo manteve separados a análise formal da abordagem ideológica (Hutcheon, 1991: 232), coisa que contemporaneamente a arte vai procurar conciliar (o ideológico e o estético), através da compreensão de que qualquer manifestação está impregnada de sentido ideológico. Mesmo que possamos analisar uma obra de arte a partir do seu sentido denotado, de sua estruturação de formas e técnicas de construção, estamos adotando uma postura ideológica em relação à maneira como a arte se vincula a seu meio:

"A herança romântica e modernista do não-envolvimento insiste em afirmar que arte é arte e que discurso ideológico não cabe no literário ... acrescentando a essa separação histórica uma desconfiança em relação ao artístico (,) uma visão que considera a arte como sendo trivial, insignificante e imaginária, e portanto isolada das realidades sociais e históricas da verdadeira vida." (Hutcheon, 1991: 234).

Dois aspectos confluem aqui: a análise formal e a *análise contextual*. A adoção de qualquer modelo de abordagem de trabalhos artísticos, a partir da forma como esses se estruturam, deve permitir a sua análise contextual segundo uma postura crítica em relação às tradições que envolvem esses trabalhos, portanto esse modelo de abordagem deve (ele mesmo) ser atento aos elementos que o constituem.

Clive Ashwin, em seu estudo sobre a análise de estilo na ilustração contemporânea (*The ingredients of Style in Contemporary Illustration: a case of study*, 1979) propõe um modelo de abordagem das características estilísticas das ilustrações que, me parece, age de maneira concomitante com a análise formal dos componentes que constituem a sintaxe do trabalho (suas propriedades físicas) e seu

potencial semântico, abrangendo níveis de significação consensual e individual diversos. A manipulação desse potencial semântico pelo criador da imagem (privilegiando alguns aspectos, suprimindo outros na imagem) corresponde a uma caracterização estilística mais significativa do que simplesmente a listagem de suas propriedades físicas.

Para o autor, o campo da semiótica tem provido as análises mais interessantes em relação às imagens. Contudo a leitura de uma imagem através dessa teoria tem, na sua opinião, a dificuldade de que os seus teóricos procuram relacionar tudo aos sistemas filosóficos e lingüísticos, na crença de que todo o sistema de signos pode ser reduzido à linguagem. O problema que se coloca é a impossibilidade de signos de um meio serem expressos apropriadamente por signos de outro. É possível segundo o autor, esclarecer uma ilustração por meio de um discurso verbal, da mesma forma que uma ilustração pode ampliar o entendimento de um texto (Ashwin, 1979: 52), contudo ambos os lados atuam com um alto grau de especificidade e subjetividade.

O mais importante trabalho na área da semiologia gráfica é o livro *Sémiologie Grafique*, de Jacques Bertin. Segundo Ashwin, Bertin faz nesse estudo somente a análise de imagens que Bertin qualifica de *monossêmicas*, ou seja, que possuem somente uma interpretação aceitável. As imagens *polissêmicas* (com várias interpretações "corretas", plausíveis) e *pansêmicas* (com infinitas interpretações, como as pinturas abstratas) não são analisadas. Para Bertin as duas últimas categorias de imagens são altamente discutíveis, ou seja, não encontram elementos capazes de promover um significado consensual. A exemplo da diferenciação feita por Bertin, Ashwin argumenta que as ilustrações são geralmente monossêmicas, pois as significações primárias são relativamente estáveis e não ambíguas, ou seja, podemos estabelecer um consenso baseado na nossa experiência com a interpretação dessas imagens. O autor parece referir-se às características elementares de interpretação (icônicas principalmente) através do reconhecimento mediado pelo senso comum.

"Disagreements would however, arise on a *more sophisticated semantic level*, that of interpretation of the image in terms of psychological, emotional, aesthetic or moral significance." (Ashwin, 1979: 53. A ênfase é minha)

De acordo com Peirce, como vimos, ícones e índices são signos motivados por relações emocionais e experienciais que, a princípio, independem de convenções sociais, embora possam se valer delas para estabelecer um consenso em relação à sua interpretação, baseado na nossa vivência e familiaridade com tais eventos (in Cauduro, 1990: 39). O nível mais sofisticado a que Ashwin refere-se pode ser

interpretado (ou reformulado) como sendo o potencial de significação de uma imagem que se estende além do significado comum dominante, deferido pela nossa convivência habitual com esse tipo de imagem; ou seja, seria o nível das conotações sugeridas por essa imagem, a partir do posicionamento do interpretante, levando-se em consideração suas motivações e história.

A análise feita por Ashwin procura se deter nas propriedades que sejam razoavelmente objetivas, verificáveis e estáveis. Para isso o autor relacionou *sete* variáveis segundo dicotomias, formuladas empiricamente, e tendo como objetivo sua aplicação na categorização da ilustração contemporânea. Ao formular essas variáveis o autor construiu uma *base* (modelo) onde a interpretação pode atingir um consenso razoável, sendo possível investigar outras significações tendo essa *base* como ponto de referência.

Suas variáveis são:

1. Consistência (homogênea/heterogênea)
2. Gama (contraída/expandida)
3. Enquadramento (disjuntivo/conjuntivo)
4. Disposição (simétrica/casual)
5. Proximidade (perto/longe)
6. Naturalismo (naturalista/não-naturalista)
7. Cinética (estático/dinâmico)

1. Consistência:

Essa variável refere-se aos materiais utilizados na elaboração de uma imagem. Um desenho a lápis, por exemplo, está baseado nas possibilidades técnicas desse material e pode-se dizer que ele seja sintaticamente *homogêneo*. Já um trabalho que se integre de diversos materiais com diferentes qualidades de linhas e formas é sintaticamente *heterogêneo*. A consistência de uma imagem revela um fator importante de seu estilo, servindo para verificar a natureza dos materiais empregados numa imagem.

2. Gama:

Independente da homogeneidade ou não de uma imagem, o artista pode preferir utilizar uma certa gama (*expandida ou contraída*) de recursos do material (ou materiais) que utiliza. Se for contraída, por exemplo, ele tenderia a favorecer



certas formas, a limitar o espectro de cores e tons utilizados, etc. A gama é um dos fatores mais determinantes do estilo de um desenho; através dela pode-se reconhecer as características (preferências) próprias de um artista ou de uma fase de sua obra, como trabalhar apenas com zonas de cores chapadas ou com a linha para dar volume, por exemplo.

### 3. Enquadramento:

O enquadramento é a relação da imagem com o suporte. Ashwin classifica essa relação de *disjuntiva* quando a imagem é produzida de maneira a gerar uma dissociação entre si e o entorno: ou seja, ela não sugere relações espaciais que se estendam além do suporte, centralizando a atenção do espectador como que isolada num espaço autônomo, independente, centralizado em sua presença. As imagens *conjuntivas*, ao contrário, são aquelas em que o espectador, pode tecer relações de continuidade além dos limites do suporte, sugerindo uma continuidade virtual que envolve o ponto de vista do espectador, como a continuidade sugerida pela "janela renascentista", onde os limites do suporte em relação à imagem atuam como um recorte da realidade. O modo conjuntivo é utilizado para criar um sentido de profusão e continuidade que, quando aliado às regras da perspectiva, procura naturalizar, por assim dizer, o olhar.

### 4. Disposição:

A imagem pode ser criada de modo a sugerir uma ordenação deliberada ou uma disposição casual de elementos. O autor chama de *simétrico* o modo ordenado, onde se pode perceber o esquema compositivo do trabalho. *Assimétrico* seria o oposto, aquele modo de disposição de elementos onde não se percebe aparentemente o esquema ou lógica que os estrutura.

### 5. Proximidade:

Esta variável está relacionada à distância sugerida entre o espectador e a imagem. Tradicionalmente as imagens mostram o assunto dentro do espaço de representação com uma relação de escala que torne relativamente distante a cena retratada. Esse distanciamento refere-se ao limite necessário para fazer do espectador uma testemunha da cena, que preserve o espaço individualizado de cada um. Essa relação pode ser quebrada pela extrema proximidade da imagem projetada (*close-ups*), mas essas situações são raras em desenhos.

### 6. Naturalismo:

A representação naturalista não possui ambigüidades em relação aos modelos anatômicos e perspectivos e, principalmente, em relação ao nosso conhecimento das propriedades físicas das coisas representadas. Para se estipular o grau de naturalismo de uma imagem é importante a contribuição do senso comum em relação ao grau de *similitude aparente* da representação com o seu referente.

## 7. Cinética:

O tratamento dado a imagem determina o efeito cinético dela. Linhas seguras e claras estabilizam a composição, por exemplo. O efeito cinético é, portanto, mais uma característica pessoal do produtor que uma qualidade específica do assunto. A repetição parcial de formas é um efeito cinético muito utilizado, pois sugere nesse deslocamento a ilusão de movimento.

Apesar do autor aplicar essas variáveis na análise da ilustração contemporânea, elas se adéquam também aos desenhos contemporâneos, já que possibilitam que se analise a diversidade de técnicas aplicáveis ao desenho, partindo das variáveis propostas, permitindo a caracterização das opções tomadas pelo autor.

Podemos observar na tabela a seguir a utilização das sete variáveis propostas por Ashwin na categorização das ilustrações contemporâneas quando aplicadas aos meus trabalhos.

Primeiro Bloco de Imagens														Segundo Bloco de Imagens											
Variáveis		30	31	32	33	34	35	36	37	38	40	41	42	43	46	47	48	49	50	51	53	56	59	60	61
Consistência	Homogênea											■	■	■											
	Heterogênea	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Gama	Expandida	■															■	■	■	■		■	■	■	■
	Contraída		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					■				
Enquadramento	Disjuntivo		■	■	■			■	■					■	■	■	■								
	Conjuntivo	■				■	■			■	■	■	■					■	■	■	■	■	■	■	■
Disposição	Simétrica	■	■	■	■		■	■	■	■		■	■		■	■	■								
	Casual					■					■			■				■	■	■	■	■	■	■	■
Proximidade	Perto	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Longe																								
Naturalismo	Naturalista																								
	Não-naturalista	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Cinética	Estático		■	■							■	■			■	■	■								
	Dinâmico	■			■	■	■	■	■	■			■	■				■	■	■	■	■	■	■	■

Tabela nº 1. As sete variáveis propostas por Clive Ashwin na categorização de estilo em ilustrações, aplicadas aos meus trabalhos.

Meu conjunto de trabalhos foi dividido em dois blocos que refletem dois modos distintos de produção: em termos gerais o *Primeiro Bloco* (da figura 30 a 44) é caracterizado pelo predomínio de espaços vazios (do branco do papel) e pela restrição do uso da linha ao contorno das imagens, procurando reduzir as soluções de acaso (gestuais, indiciais), por isso essas imagens evidenciam o esquema que as estrutura (são objetivas, icônicas); no *Segundo Bloco* (da figura 46 a 74) existe o reaparecimento dos componentes indiciais (manchas, traços) que auxiliam a relação das imagens entre si.

Com a utilização das sete variáveis é possível localizar objetivamente quais os componentes que influíram no estilo de cada um dos dois blocos. Principalmente pelas variáveis *gama* que é contraída no *Primeiro Bloco* e expandida no *Segundo Bloco*; pela variável *disposição* que é predominantemente simétrica no *Primeiro Bloco* e casual no *Segundo Bloco* e pela *cinética* que é acentuadamente dinâmica no *Segundo Bloco*.

A aplicação do modelo de análise de Ashwin em meus trabalhos apresentou algumas dificuldades, principalmente relacionadas com a dicotomização dessas variáveis. As principais dificuldades foram observadas nas variáveis *enquadramento* e *proximidade*. Como minhas imagens são não-naturalistas, pois não simulam uma situação realista, em relação ao enquadramento foram considerados *disjuntivos* aqueles trabalhos cujas formas não projetam objetivamente continuidade além dos limites do suporte, e *conjuntivos* aqueles cujas formas, traços ou manchas sugerem essa continuidade. Em imagens não-naturalistas a relação disjuntiva/conjuntiva pode tornar-se ambígua, pois mesmo o branco do papel pode se constituir num *continuum* em relação à situação representada pelas imagens. A variável proximidade é igualmente deficiente na maneira como está dicotomizada (perto/longe) na caracterização de desenhos não-naturalistas que são constituídos de figuras com diferentes escalas. Optei por considerar como *perto* todas as minhas imagens.

Esse modelo de abordagem de Ashwin procura simplesmente identificar preferências, opções na elaboração de uma imagem; portanto pode-se especular que em determinado trabalho vão ser identificadas como relevantes apenas algumas dessas sete variáveis, e não todas de uma só vez.

A principal vantagem desse modelo de sete variáveis é o de possibilitar uma base inicial para a análise de imagens, partindo de aspectos materiais e espaciais básicos, possibilitando com isso que se aborde questões contextuais sem recorrer a análise comparativa com modos de produção que definem historicamente períodos nas artes visuais, e que se constituem numa cômoda analogia que retira (ou confunde) essas relações contextuais da imagem em questão.

O objetivo desse estudo sobre a análise de estilo e de um modelo de abordagem de imagens é o de propor uma *nomenclatura* comum às diversas propriedades estruturais que

podem ser observadas em meus trabalhos, de modo que não haja equívocos na utilização de termos quando da análise desses aspectos, evitando, na medida do possível, uma adjetivação subjetiva, que exprima mais analogias fortuitas que um posicionamento de fato.

### 3. AS ARMAS DO DESENHO: ANÁLISE DAS IMAGENS

#### 3.1. Os Procedimentos Básicos

Meus trabalhos são elaborados a partir da utilização de imagens ou objetos apropriados das seguintes procedências: de brinquedos (soldadinhos e bolas de plástico); de revistas (Seleções do Reader's Digest anos 40 e 50) e de estampas (de álbuns e chicletes). Dentre os elementos produzidos originalmente no desenho estão principalmente elipses, arcabouços (estruturas tipo *wire-frames*), ondas lineares, silhuetas de mãos que formam figuras, como nos jogos de projeção de sombras e três formas em moldes vazados (*stencils*) que chamo de *pesos*. São também utilizados impressões de linhas gravadas em matrizes de gesso à maneira de xilogravura e que são tratadas como sendo um padrão visual.

As imagens e os objetos são trabalhados nos desenhos dos seguintes modos: agregadas diretamente ao suporte através de colagem; fotocopiadas ou digitalizadas e transferidas para o papel com produtos químicos (fixadores); representadas por observação; decalcadas com papel carbono ou transferidas com moldes vazados (com no caso específico dos pesos).

Os títulos em meus trabalhos constituem-se em elementos importantes no resultado final das imagens. Em algumas delas eles aparecem escritos na base, de forma a não dissociá-los da imagem, como numa interdependência. Os títulos nesse caso atuam como *catapultas*, por assim dizer, remetendo nossa atenção para ligações que dificilmente a imagem por si só teceria. Como em muitas obras do Surrealismo, eles procuram estimular a imaginação e desestabilizar a lógica que se impõe em qualquer tentativa de deciframento. Não se constituem simplesmente em *non-sense*, pois, apesar de serem *batizados* de modo subjetivo, essas ligações produzem (ou sugerem) possibilidades pessoais de sentido. *O Poder das Emanações*, *O Guerreiro*, *Ampulbeta*, *São Jorge Menino*, *Transporte*, *O Poder do Dragão* e *Lição de Voo* são proposições altamente subjetivas, ou seja, partiram de minhas motivações pessoais, e se considerarmos que refletem um estado de ânimo, uma reação, podemos supor que sua margem de indefinição permite com que qualquer um projete nas imagens criadas e nos títulos sugeridos sua reação (do mesmo modo expressiva e individual).

O suporte da maioria dos trabalhos é o papel. Ele é utilizado em dimensões variadas (de 20cmx 21cm à 360cmx 240cm). Essa variedade é justificada pelo fato das imagens representadas ou agregadas ao papel não terem sofrido, na maioria dos trabalhos, ampliações ou reduções; assim, o papel varia de acordo com a disposição delas. Alguns trabalhos são produzidos em outros materiais como no caso de *Prisioneiros* (figura 39), em chumbo e ferro; *Peixe* (figura 73), em ferro; *Justiça* (figura 74), em chumbo e *A Coleção* (figura 64), em tecido e papel. Mas eles possuem um princípio gerador que os aproxima da construção dos demais trabalhos em papel; seguem um conceito de montagem caracterizado pela agregação híbrida de materiais e formas, que procura constituir um sistema de significação a partir da *ressonância* de suas partes, ressonância esta que é ligada à origem desses objetos e imagens, estando essa agregação híbrida intimamente relacionada às características das estratégias estudadas (principalmente bricolagem e alegoria).

Os materiais utilizados aqui são bastante tradicionais no desenho como o carvão, pastel, lápis, grafite e pigmento em pó, tinta acrílica e plástica. A maneira como esses materiais utilizados é em geral a tradicional, mas em alguns deles aparecem na forma de lavagens com água, o que adensa a superfície do desenho como nas figuras 30 e 61, pois vai se formando um acúmulo de resquícios das camadas anteriores sugerindo um efeito cambiante entre a imagem e sua quase ausência.

O título *Armas do Desenho* está ligado a reelaboração da minha abordagem em relação ao desenho, à maneira como eram utilizados o espaço e os materiais em meus desenhos anteriores a essa série. Os trabalhos dessa série procuram reduzir o gesto tipicamente expressionista, utilizado nos desenhos anteriores, e o acaso resultante desse gesto. Os desenhos agora procuram partir de um elemento objetivo (iconográfico), representado ou agregado ao suporte e que se une a técnicas elementares, como o desenho à mão livre, de contorno e mesmo ao "passar por cima", com papel carbono ou a cópia pura e simples (procedimentos considerados execráveis pelo virtuosismo naturalista). Todo o conjunto de soluções que reforçam os conteúdos autográficos e de gestos virtuosos (não repetíveis) é apresentado como sendo elementos autônomos ao lado de imagens básicas e esquematizadas.

Ao longo dessa nova série de trabalhos procurei incrementar a elaboração dessas ações básicas do desenho num contexto em que a idéia prevalecesse sobre a técnica de execução. Diante da saturação da linha auto-representativa, procurei a esterilidade dos esquemas. A princípio essa esterilidade pôde ser melhor observada pelo predomínio dos espaços vazios do papel que refletem um comedimento na elaboração dos trabalhos, é característico do processo inicial de associação dos elementos, que devem ser testados e depurados pela prática. A incrementação dos sistemas de significação (sua interatuação) só foi possível devido ao processo de acúmulo e repetição de assuntos que, num primeiro



estágio, ainda eram notadamente esquemáticos e estáticos. Esse primeiro momento de criação e articulação de imagens é o que chamarei de *Primeiro Bloco*, que vai da figura 30 a 44. Nesse *Primeiro Bloco* as características de centralização dos assuntos, a valorização dos espaços vazios e o favorecimento da imagem disjuntiva são claros.

No Primeiro Bloco foram produzidas situações de desenho que eram até então, novas para mim e que fogem radicalmente da minha maneira de trabalhar os desenhos anteriores. Porém não são imagens de *risco*, no sentido de potencializar ao máximo a iconografia utilizada ou lidar com o descontrole dos elementos e abrir espaço novamente para a casualidade das soluções. Nos desenhos desse bloco a idéia de sistema é bastante esquemática e ao esquemático associa-se uma certa rigidez: a característica de *disjunção* com o entorno do suporte privilegia a concentração do olhar, reforçando a noção de sistema isolado, autônomo em relação ao espaço circundante do papel. O apelo visual mais dinâmico resulta de fatores inversos a esses utilizados aqui.

Durante o decorrer do trabalho busquei conjugar à fragmentação e esquematização do espaço, certos elementos que conferissem homogeneidade a partir de técnicas como a expansão da gama de tons e de ritmo, o que pode ser observado nos últimos trabalhos, havendo um retorno dos elementos indiciais (gestuais, casuais). Esse momento da conjugação de imagens com elementos indiciais é o que chamarei de *Segundo Bloco*, que vai da figura 46 a 74. O *Segundo Bloco* possui muitas das características do bloco anterior, mais pelo acúmulo de procedimentos e assuntos do que pela persistência das soluções. Esse acúmulo favorece a sobreposição de vários sistemas de significação e acompanha o uso *heterogêneo* de materiais. O uso heterogêneo aqui vai significar a mescla de materiais de um modo mais radical, como podemos observar em algumas imagens (figuras 60, 61, 64 e 66).

O que podemos notar no desenvolvimento desse processo é a forma como o acúmulo e a diversidade de conjugações torna complexa a construção das imagens; o esquema se torna complexo até o ponto talvez de necessitar novas rupturas, ou, como vem acontecendo, novos elementos são incorporados e ampliam a gama de variáveis. A noção de que os componentes em um trabalho possam atuar de modo interativo parece óbvia, mas no desenvolvimento do trabalho o que parece óbvio precisa ser efetivado por ações de seleção e rejeição que os torne naturais, por assim dizer.

O ato de esquematizar está ligado à mecanização do gesto, um procedimento que a arte contemporânea procura evocar diante da convencionalidade que envolve esse gesto e a sua pretensão de originalidade (Rose, 1992:12). Como resultado dessa opção pela representação mais objetiva de imagens e estruturas, prevaleceram outras características do desenho, como sua capacidade de agregar um número crescente de técnicas de representação de imagens, uma expansão que é comum a todas as técnicas tradicionais das

artes e que pode gerar situações que não se enquadram especificamente em nenhuma delas. Quando falo aqui de *desenho*, refiro-me a um conjunto de procedimentos técnicos e materiais, que a tradição relacionou a essa técnica e que possuem importância qualitativa e quantitativa na elaboração dos meus trabalhos. A discussão dos limites, como já foi dito, da técnica ou de um termo que possa designar outros meios nascidos das conjunções de técnicas, não me parece relevante.

Os componentes básicos que nesse tópico me proponho a relatar e discutir, dizem respeito ao conjunto material e opções que formaram os trabalhos e podem esclarecer dúvidas em relação aos caminhos tomados. Algumas características formais podem ser aqui mencionadas como o predomínio da *simetria* nas composições, fruto da disposição ordenada dos elementos e que em certos momentos sugerem o efeito estático nos trabalhos. O ordenamento da composição em alguns casos (figuras 37 e 38) corresponde a uma estrutura maior (arcabouço), onde *gravitam* os demais elementos. A idéia de gravitação de elementos surge da falta de sugestões de perspectivas objetivas, o que permite que se possa unificar de uma só vez elementos de escalas e origens diversas. Essa gravitação também é contrária à noção de plano como superfície de dispersão de materiais e do registro do gesto, como observamos em trabalhos anteriores a essa minha série. Minha preocupação agora está mais centrada no sentido latente das imagens apresentadas, na evocação da memória dos objetos, não da sua ação. Essa mudança de orientação foi decorrente da influência do trabalho de René Magritte, como já foi visto. As minhas imagens são conjugadas a partir de sistemas de significação que incluem imagens naturalistas (figura 44 e 54); imagens esquemáticas (figura 58) e formas não-figurativas (figura 57), que são relacionadas entre si por analogia formal ou de significado (de maneira análoga aos processos de condensação e deslocamento).

*Vácuo* (1991) foi o trabalho que, após uma interrupção de oito meses, iniciou as transformações em relação à minha concepção de desenho. Primeiramente foi elaborado um trabalho na forma do cubo representado pela perspectiva isométrica (figura 28), formado por quadrados de tecido costurados um a um. Na base do cubo está pintada a experiência de Torricelli sobre o fenômeno do vácuo, em ilustração retirada de uma enciclopédia. Esse trabalho orientou, pela elaborada construção, a execução posterior do desenho (figura 29). Na versão em desenho estão representados os três elementos que compõem o trabalho em tecido: a forma do cubo que domina a composição; os quadrados em tecido colados à direita e, num retângulo na base do desenho, o esquema com a ilustração da experiência de Torricelli. O desenho se transforma numa análise esquemática do trabalho em tecido, resgatando algumas funções tradicionais do desenho como veículo de informação (o desenho técnico). Os três elementos representados (o cubo, os quadrados em tecido e a imagem da experiência de Torricelli), sugerem uma interação, eles fazem parte do mesmo espaço e compartilham o mesmo padrão visual (quadriculado).

O desenho é *homogêneo* quanto à utilização do material, pois a colagem não o intercepta; e, apesar de possuir uma *gama* variada de tons, eles, ao contrário dos desenhos anteriores, estão organizados em função da representação da imagem, de sua função icônica. A linha nesse caso perde a sua qualidade de autonomia, mas a idéia geradora do trabalho se impõe: a atenção se concentra no significado e na relação das formas (ícones), não na qualidade expressiva dos materiais.

Essa característica é persistente em meus desenhos atuais, apresentando pequenas variações. O assunto é centralizado na folha de papel sugerindo um olhar concentrado e relacional diante das qualidades de cada elemento. Ao contrário dos desenhos anteriores, os espaços em branco são dominantes. O papel como suporte não é prioritariamente destinado ao registro da ação autográfica, mas à representação de imagens e elementos reconhecíveis.

A relação entre o ato de desenhar e a estrutura da construção alegórica é significativa, se quisermos determinar a importância e atualidade de ambos. Como afirma Kothe (1986: 14) "...a obra de arte procura dizer o real (ainda que subjetivo), como o real procura se dizer no outro (como faz todo o elemento alegórico)".

O desenho serviu como suporte das convenções de representação pela sua capacidade de processar repetições e organizar idéias em estruturas sensíveis (esquemas), cuja *práxis* é estimulada pela facilidade de acesso aos seus materiais. A analogia entre o ato de desenhar e a estrutura alegórica (em que pese o risco inerente as analogias) está no fato que da mesma forma uma coisa é expressa por outra; uma representação procura significar a coisa representada ou o projeto tenta expressar uma idéia, num processo de substituição que visa, em última análise, a criação de uma base comum em função do entendimento. Isso não é privilégio do desenho, mas estamos tratando com a idéia de que ele foi o responsável pela propagação das convenções de representação, perpetuando um modo de olhar as coisas e de expressá-las.

O seu uso aqui e contemporaneamente procura (a exemplo da alegoria no mesmo contexto) estimular uma abordagem crítica desses dados da tradição, promovendo uma leitura alegórica ou um fazer alegórico. O desenho no ato de desenhar se impõe como um elemento de reflexão, um dado que determina o sentido da imagem produzida, assim como a representação que se apresenta, pelo fato de se conjugar a essa representação sua característica autográfica que possui uma origem determinada (o agente).

Algumas imagens utilizadas na elaboração dos desenhos foram geradas por computador ou digitalizadas (plataforma Macintosh). O dragão e o cavalo (figura 67), e a estrutura em forma de peixe (figura 52), por exemplo, foram gerados na tela com o propósito de criar imagens subsidiárias para a elaboração dos desenhos, ampliando as fontes de aquisição dessas imagens. O principal objetivo da utilização de imagens

digitalizadas foi o de explorar nos desenhos a reunião de um conjunto heteróclito de imagens, de fontes e recursos variados como um reflexo da diversidade de informações que vivenciamos.

A experiência com essa elaboração reforçou a concepção de que a construção de uma imagem é como uma anotação mental, para a qual o desenho contribui com seu sentido grafológico ou esquemático, próximo de uma origem (conceito). A imagem digital possui características processuais que a distanciam da experiência sensorial, física, do desenho tradicional. Aqui é possível constatar o quanto distante está o *tato* em relação à *visão*. É tudo de uma inconcretude tamanha que só nossa mente condicionada ao modelo perspectivo reconhece. São modificadas as relações de causa e efeito, de perto e longe, onde o tato é aludido apenas com relação ao ilusionismo das características físicas de uma textura visual. O computador simplifica (limita, homogeneíza) o canal entre o anotado e a origem, mas as diferenças param aí.

O desenho no computador é altamente convencional e convencionalizante. Devemos trabalhar com ele atentos para essa limitação. A simplificação (compressão) dos modelos de representação desenvolvida na arte, é recontextualizada no computador sob a chancela da tecnologia. A inserção desse aparato de geração de imagens tão versátil (eficiente, limpo, veloz, massificado) deve acompanhar, no meu entender, uma abordagem crítica dos processos geradores dessas imagens (programas). A massificação pela qual o computador entra na vida das pessoas lembra-me a comparação entre aculturação e hipnose exposta nos seguintes termos por Suzi Gablik:

"The chalenge of the next few decades will be to awaken from this hipnosis... the real action today is changing fundamental assumptions, so that we can learn to transcend our culture. Once we become truly conscious of how we have been conditioned to follow a certain program, we can begin to surrender some of our culture's distorted images and roles models for sucess. The possibility then arises from modifying the framework and not just be imersed in it. " (Glabik, 1991a: 148).

As imagens produzidas por mim no computador, cumprem funções específicas dentro dos meus trabalhos, como veremos a seguir; formam um dos sistemas de significação. A questão principal é a utilização de um modo tecnológico dentro de um espaço tradicional com as limitações que essa tradição impõe a esse meio. O desenho se apresenta como o componente básico que intermedeia a apropriação de imagens e que estabelece, num certo grau, a tensão entre o gesto autográfico (a presença e o virtuosismo do artista) com a imagem mecânica ou apropriada. Essa dicotomia não gera a razão de ser dos meus desenhos, nem se apresenta de tal forma oposta. Ela se constitui mais num

modo de produção que procura formar uma coleção de imagens/meios, que representam o meu imaginário pessoal.

### 3. 2. As Imagens

Nesse item vamos analisar a iconografia das minhas imagens, relacionando-as às opções de utilização do espaço e as estratégias utilizadas, e tendo como referência o estudo realizado nos capítulos anteriores. Procurarei, através disso, verificar algumas possibilidades de conjugação dessas imagens entre si através da leitura e afirmação de seu propósito inicial, isto é, a motivação de sua utilização.

Serão apresentados aqui os principais trabalhos que eu considero representarem satisfatoriamente o uso e as inter-relações dessas imagens. Ao todo foram produzidos mais de cinqüenta trabalhos que serão analisados em três conjuntos, segundo a predominância de um determinado tipo de imagem ou assunto:

1. Bolas, elipses, soldadinhos e silhuetas;
2. São Jorge, o cavalo e o dragão;
3. Os pesos e outras imagens.

Essa seleção corresponde a uma atitude comum a qualquer tipo de produção e que orienta, de forma cumulativa, o surgimento de novos trabalhos.

#### 3.2.1. Bolas, elipses, soldadinhos e silhuetas

Os desenhos que formam esse conjunto, cuja iconografia predominante são as indicadas nesse subitem, correspondem ao já citado *Primeiro Bloco* (figura 30 a 44). Nessa fase inicial do projeto, essa iconografia serviu de base para a produção dos trabalhos e foram utilizadas de maneira a reforçar as suas características de imagens estruturalmente esquemáticas e de fácil reconhecimento.

O desenho 2 *Bolas* (figura 30) marcou o início da utilização de brinquedos em meus trabalhos. A utilização desse tipo de imagem teve, a princípio, uma motivação casual. Nesse desenho a representação das bolas por observação direta de um modelo só surgiu depois de diversos "arrepentimentos" que aparecem no desenho em seu plano de fundo, homogeneizados pela cor amarela. Na tentativa de encontrar um assunto que promovesse o início do trabalho, a bola foi o objeto mais interessante então disponível. Esse meu interesse se originou da reflexão de que um brinquedo é como uma realidade indireta, artificial (ele é uma simulação do nosso princípio de realidade), fruto de

sucessivas gerações e reproduções; como a própria prática do desenho, um brinquedo é uma visão estereotipada do "real".

Nesse desenho, as duas bolas representadas pertencem ao mesmo plano, mas há uma ambigüidade gerada: as sombras projetadas a partir delas referem-se a duas situações distintas e parecem aludir ao cinetismo próprio das bolas. É uma construção similar às proposições de Magritte quanto às ambigüidades das representações bi-dimensionais.

Como registrei em minhas notas, a questão era colocada do seguinte modo:

"Desenhar brinquedos é uma maneira de alargar hipóteses sobre a representação de imagens e o "acavalamento" de significados gerados. A realidade é simulada no brinquedo que não funciona e é interpretada no desenho que não é nem brinquedo nem realidade." (09.06.92).

O desenho *3 Bolas* (figura 32) como sugere o título, representa três tipos de bolas em linha, relacionadas a três tipos de marcas (produzidas por uma matriz de xilogravura com algumas variações). Existe um espaço em branco em torno da imagem que parece reforçar sua obviedade. No entanto somos forçados a fazer relações entre as bolas e entre as marcas, e reciprocamente, entre ambos, como se buscando uma unidade a partir do sentido de quantidade ali expresso. As especulações são infinitas, mas podemos tecer alguns comentários do que conhecemos a respeito de bolas e dizer que usamos uma bola para jogar, mas que três bolas, da maneira como estão dispostas, nos sugerem um teste.

Da mesma forma no desenho *Equação* (figura 33), apenas a quantidade e a repetição de objetos criam a relação de sentido entre eles. São três vezes três ou apenas três. A construção dessas imagens sugere um certo teor analítico, uma certa lógica que pretende se mostrar como linguagem, mas funcionam como paródias ao sentido de igualdade e quantidade, gerando um sincronismo sem propósito aparente e que se anula nessa igualdade, como numa equação resolvida (da esquerda para a direita). Em termos estruturais as figuras 30, 31, 32 e 33 são semelhantes. A imagem é disposta de maneira simétrica, favorecendo uma relação disjuntiva em relação ao entorno do suporte, o que estimula a concentração do olhar e o seu sentido relacional entre os objetos representados. A gama de materiais e cores é relativamente contraída, em vista mesmo de uma definição clara das formas que compõem as imagens.

*Alvo* (figura 34) é bastante diferente em relação à disposição espacial dos elementos e de seu propósito. É um díptico onde são representadas duas situações distintas: à esquerda, o círculo negro com uma rosácea em papel pardo, representa o que seria o alvo, numa figuração nada convencional, onde o título do trabalho direciona nossa relação a esse sentido. Na parte direita, vários elementos sugerem movimentos em direções diversas que não se ligam objetivamente à idéia de alvo. No centro da folha uma pequena arma de

brinquedo colada está numa direção oposta ao círculo. Se seguirmos as indicações do título, o espaço da folha à direita é como uma desconstrução do sentido expresso à esquerda. O olhar relacional, sugerido entre as duas metades, precisa suplantar as ambigüidades espaciais se quiser o desenho como um sistema de ação no qual um alvo se coloca. Podemos entender o círculo negro como um ponto hipnótico, "alvo" de nossa atenção, uma área de profunda concentração favorecida aqui pela centralização do círculo, sua profundidade e o caráter disjuntivo, o espaço autônomo que ocupa. Visto dessa maneira podemos identificar estruturas semelhantes em *Onda* (figura 35) e *Soldado Perdido* (figura 36). Nos exemplos citados, as áreas em negro (círculos e elipses) são como pontos de convergência das linhas ou como base estrutural das formas representadas, onde parece residir o sentido do desenho, que é algo não revelado (ou sabido). Nessas áreas de profunda concentração, como já disse, existe a sugestão de uma condensação do significado da imagem. No caso de *Onda* o que é expresso é um sistema de linhas (como o das geladeiras por exemplos) que nasce ou termina na elipse negra; seu significado reside ali, se supormos que ela representa uma origem ou fim. Em *Soldado Perdido* o círculo maior, onde se representa a imagem esquemática de um soldado, se liga à elipse negra por radiais laranjas e a atenção é cambiante entre um círculo e outro. O título sugere que ele esteja perdido e a elipse negra é como que uma interrogação nesse sentido.

Até aqui podemos avaliar o modo como operam essas imagens: elas são constituídas de elementos objetivos, esquemáticos e inter-relacionados de modo a gerar um jogo interpretativo a partir do olhar relacional entre seus componentes e a sugestão que o título oferece. Como numa alegoria, a interpretação procura se dar através das lacunas que se formam entre os vários grupos de imagens, que por ocuparem um mesmo espaço, pressupõem uma relação entre si. A iconicidade predominante nesses desenhos provoca o desencadeamento das relações dos significados particulares possíveis em cada imagem subsidiária; contudo, forma-se um movimento elíptico desencadeado pela tentativa de dar um sentido coerente às, e que não sugere uma origem ou um fim (não existe "emersão reveladora"), logo parece não haver também a reafirmação de qualquer estrutura ou significado particular.

*Ampulbeta* (figura 37) é mais objetivo. Possui os elementos já vistos do soldado, da elipse e do arcabouço. A idéia de tempo, aliada à figura humana, no caso o soldadinho, se traduz numa *vanitas* bastante antiga. A verticalidade da composição sugere a inexorabilidade (gravidade) do tempo sobre nós (sujeitos, estruturas). Mesmo que não sejam expressos diretamente, esses elementos convencionais existem ali. A imagem do soldadinho transferido nesse caso, possui uma certa dose de irreverência que descaracteriza a gravidade do tema e paródia a maneira como somos manipulados ou compelidos pelo tempo.

Essas interpretações não visam apenas circunscrever rotas de sentido, mas esclarecer (para mim mesmo), como as imagens são utilizadas em meus trabalhos. O caráter especulativo das indagações é resultante da própria natureza dos desenhos, que estimulam a interpretação. A representação de soldadinhos de plástico nos meus desenhos, seja através de colagem do próprio, transferência ou representação, altera significativamente o seu sentido como brinquedo infantil: "eles escondem um drama, como toda a simulação o faz. No desenho esse drama transparece claramente. Parece que a simples transposição do jogo para o espaço da arte transforma a natureza das coisas. Tenho desenhado bolas de praia como se elas fossem globos terrestres, pois assim elas parecem. É para mim o paradigma do mundo... Bolas possuem interior e exterior; dentro delas um conteúdo inerte e invisível." (21. 07. 92).

O soldado e a bola possuem uma correspondência metafórica objetiva, penso eu, com o sujeito e o mundo respectivamente. No caso dos soldadinhos existe uma gama enorme de conotações ideológicas que são encobertas pelo seu uso como brinquedo, mas que devem ser notadas, pois sua utilização ajuda a compor o complexo de significados das imagens. Essas conotações podem ser observadas pelas características elementares do brinquedo: são soldados (homens) da 2ª Guerra Mundial (norte-americanos, vencedores); representam uma ação de guerra (atirar, atacar, dominar), e todas as suas características estão ligadas ao universo de valores masculinos. É um brinquedo de meninos que se propõe, em última análise, a reafirmar esses valores. Possui um alto caráter esquemático, que é reforçado pelas qualidades próprias do soldado, tais como uniformização, repetição, etc. Seu uso em minhas imagens pretende reforçar essas características através da representação esquemática, da cópia eletrostática transferida para o papel, como no caso de *Ampulheta*, que mostra as possibilidades de manipulação da imagem como no próprio brinquedo.

Em *Prisioneiros* (figura 39), os soldadinhos foram fundidos em chumbo a partir de um molde feito diretamente pela figura em plástico marcada na argila. No caso desse trabalho existe a oposição entre a ordem da grade de ferro e as características individuais da fundição de cada soldadinho. Eles representam algo encerrado, como os objetos de uma coleção, por exemplo; sua possibilidade de manipulação está zerada.

O uso desse tipo de brinquedo possui correspondência com o sentido ordenado e esquemático das imagens desse *Primeiro Bloco*. Em *O Guerreiro* (figura 40) aparece de maneira mais clara a presença de um sentido irônico na utilização dessas imagens. Nesse desenho ele é expresso pela maneira como uma figura procura desautorizar a função ou presença da outra: a bolha azul que sai da bazuca contraria a função da arma e a posição de ataque do soldado; as duas silhuetas reduzem a figura do soldado e da bolha ao seu sentido de representação expressa, esquemática e inerte. Essas silhuetas referem-se



diretamente ao espaço tradicional de representação e às suas qualidades físicas (plano e vertical); elas se constituem no principal elemento a sugerir uma interceptação desse plano, criando um vínculo de conjunção com o entorno do suporte, mediando a relação do sistema representado e o ponto de vista do espectador. Mas por suas peculiaridades essa relação é bastante ambígua, pois as silhuetas correspondem à projeção de uma presença externa à imagem representada (como índices), ao mesmo tempo em que representam figuras animais (como ícones). A relação disjuntiva/conjuntiva do mesmo modo se torna cambiante de acordo com a leitura que se faça da imagem.

*A Sessão* (figura 41) procura estimular o sentido de imagem projetada da silhueta, sugerindo um elemento ausente mais do que uma presença; pois elas indiciam um elemento concreto (mãos) que está fora do suporte onde elas se projetam. Como ícones a imagem sugere figuras animais e sinais obscuros. De forma geral elas ao mesmo tempo em que estimulam a interpretação, negam ou obscurecem seu sentido. *Jogo das Mãos* (figura 42) é um sistema composto de seis partes cuja continuidade é interrompida em cada uma dessas partes. Para apreender o sistema é necessário eliminar essas lacunas e formar a figura representada: uma espécie de enguia que morde a própria cauda, articulada pelas mãos, sugerindo uma recursividade ao sistema, próprio da forma circular, cíclica.

A presença das silhuetas em meus trabalhos ainda mantém seu sentido lúdico que em *Jogo das Mãos* lembra a brincadeira com barbantes de fazer desfazer estruturas. Como elemento indicial, elas representam também o agente (artista) e sua ação/reflexão sobre o papel.

Esse primeiro conjunto de imagens forma o início dos trabalhos e persistem em outros desenhos onde vão ser incorporados junto a novos elementos. A objetividade na construção dessas imagens não se refere ao seu sentido, elas, como todo o resto, são representações de situações não conectadas diretamente com uma noção de realidade, mas intimamente ligadas ao espaço bi-dimensional do papel. A noção de que eu deveria me impor limites e trabalhá-los como se o desenho fosse um exercício destinado a desenvolver uma certa capacidade, pela sua repetição constante, estava bastante presente. Porque é forte a evidência de que qualquer marca no papel em branco, independente de sua intencionalidade, é significativa, e por si só pode ser condicionante (paralisante). A utilização de imagens esquematizadas, estereotipadas, é uma forma de transferir ou direcionar a intencionalidade da interferência no desenho, exprimindo uma convenção, um reconhecimento que facilita a reunião num mesmo espaço de diversos tipos de imagens e ações.

### 3.2.2. São Jorge, o Cavalo e o Dragão

A representação da lenda de São Jorge surgiu a princípio como um projeto a ser executado exclusivamente por computador. A idéia era isolar os elementos mais conhecidos da lenda e fazer um painel de cada um, utilizando um meio tecnológico para representar um mito. Para isso foram criadas no computador a figura do dragão, que deriva de representações da pintura renascentista, e a figura do cavalo. A figura de São Jorge propriamente dita, permaneceu por um longo tempo sem ser executada, até que se optou pela utilização da imagem de um menino retirado de uma revista (Seleções do Reader's Digest). Daí surgiu a idéia de um *São Jorge Menino* (figura 43). A mudança para a representação de um São Jorge ainda menino foi de todo inconsciente e talvez motivada pela lembrança de infância, das casas que eu visitava e nas quais encontrava, no alto da porta de entrada, a figura do santo numa moldura ornamentada. Sua figura é objeto de culto e um objeto *kitsch*, dependendo de que forma nos posicionamos em relação a ela.

O conhecimento das origens dessa lenda e do modo como ela é considerada em nosso contexto, podem esclarecer os componentes de paródia nas representações que fiz dela. São Jorge é o santo guerreiro que representa as batalhas cotidianas que precisam ser enfrentadas para que possamos superar dificuldades. Na crença cristã, assim como Nossa Senhora das Dores, por exemplo, ele é a quem se pede auxílio nas horas difíceis.

A lenda de São Jorge é uma alegoria do bem contra o mal, representando de um lado o princípio civilizatório cristão do esclarecimento, do belo, e de outro a barbárie e o paganismo (Kothe, 1986: 29 e Male, 1990: 529). O dragão, meio réptil, alado e cuspidor de fogo, tem em si, alegoricamente, os quatro elementos da natureza (terra, fogo, água e ar), representando o incontrolável, a ânsia bestial. Segundo Émile Male (1990: 513), a lenda de São Jorge é um fragmento de epopéia, "Saint Georges est le Persée de L'Orient chrétien". Segundo a lenda, a cidade de Silène, na Líbia, vivia aterrorizada por um monstro; e para atenuar sua fúria eram oferecidos em sacrifício rapazes e moças. Um dia chegou em que a própria filha do rei teve de ser oferecida em sacrifício; e quando o monstro se encaminhava em direção a ela, surgiu São Jorge, que passava pela cidade, e que lutou com o monstro e o matou. Para Male, a figura da jovem pode representar a província de Capadoce evangelizada pelo mártir. A figura do dragão faz parte da tradição oriental que o ocidente adotou na representação de um monstro. O imperador Constantino se fez representar lutando com sua lança contra "le dragon du paganisme", de onde derivaria as representações de São Jorge (Male, 1990: 529).

A disputa entre o princípio civilizatório e a barbárie está presente em toda a narrativa masculina de direita (conservadora) no ocidente, como em histórias de *far-west* e policiais (Kothe, 1986: 29). No cinema brasileiro os exemplos específicos são *O Dragão da Maldade e o Santo Guerreiro* (1968-69), de Glauber Rocha, e *O Amuleto de Ogum* (1974), de

Nelson Pereira dos Santos. Na alegoria de São Jorge o bem subjuga o mal, purificando em nome do bem, através do sacrifício do dragão. É uma ação radical, belicosa, mas envolve o carisma das histórias de cavaleiros:

"Cette aventure chavaleresque n'egalait-elle pas les plus belles enterprises de Lancelot ou de Gauvain? Quel chevalier errant pourvait se comparer à Saint Georges?" (Male, 1990: 513).

No processo político-econômico brasileiro das últimas duas décadas o dragão tem simbolizado a disparada inflacionária no meio da qual vivemos e que parece demandar uma cruzada contra esse mal que atinge nossa sociedade. A maneira como são figurados os problemas em uma nação, por certo, é objeto de um estudo mais profundo do que o exposto aqui. Nesse caso específico, o "dragão da inflação" parece ser um apelo místico a um salvador, fruto da tradição católica do país.

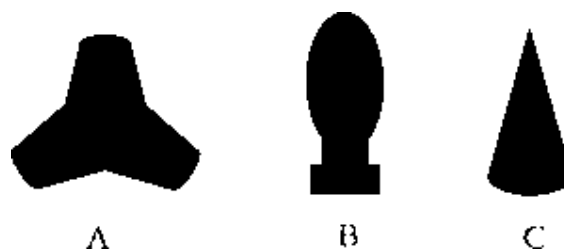
*São Jorge Menino*, dentro da perspectiva da lenda, desarticula a idéia de confronto entre duas forças opostas, apresentando um São Jorge infantil (só reconhecível pelo título do trabalho) e alheio ao destino que lhe reservamos. As duas silhuetas reforçam a idéia de manipulação: elas estão diretamente relacionadas ao círculo azul onde estão encerrados os elementos da lenda.

Outra versão do mesmo título (figura 67) é bem mais esquematizada. São dois painéis de aproximadamente 150cmx120cm, um com a imagem do dragão e o outro com a imagem do cavalo, ambos feitos no computador e ampliados por fotocópias. Ao centro dos dois painéis está a figura de São Jorge Menino, emoldurada em uma caixa de lata (como uma armadura), pintada à mão, cercado por estampas de animais e por uma metralhadora de brinquedo, agregada à imagem. O painel com o dragão traz alguns pictogramas utilizados em gráficos estatísticos, com o propósito de reforçar a imagem de "dragão da inflação". Nessa versão, a idéia de confronto é mais explícita, ainda que a figura do menino coloque a situação como um momento anterior a esse confronto. Se à figura do dragão podemos atribuir todas as características que se costumam associar à sua figura, a São Jorge e ao cavalo aqui representados faltam as características tradicionais do cavaleiro e da sua montaria, para que possam representar um conjunto de valores (honra, coragem, liderança, ordem, etc) que os capacite ao combate. Nessa paródia o que é negado ao santo e ao seu cavalo é o que fortalece o dragão.

Em outros desenhos vão ser utilizadas as imagens do dragão, do cavalo e do menino em contextos diferentes da representação da lenda de São Jorge e que serão analisadas a seguir como pertencentes a um outro conjunto de imagens. Algumas características das imagens aqui presentes vão persistir, como a lembranças do referencial mítico delas, mas em contextos diferentes do que foi acima exposto.

### 3.2.3. Os Pesos e Outras Imagens

Esse último conjunto de imagens corresponde ao *Segundo Bloco* (figura 46 a 57) e tem como iconografia básica três formas que chamo de pesos (figuras A, B, C). O peso A provém da esquematização da imagem de módulos de concreto utilizados na construção de diques e cuja figura utilizei pela primeira vez em *It's Lowered* (figura 45). Os pesos B e C derivam de uma granada de mão e de uma chumbada de pesca, respectivamente:



O aspecto mais importante desses elementos é a forma de utilização, sua função nos desenhos. Eles são representados através de um molde de papelão (*stencil*), o que garante e facilita a sua serialização. Sua primeira utilização nos trabalhos dessa série foi em *Dois Pesos* e *Dois Pesos de Ouro* (figura 46 e 47). Em ambos os trabalhos eles são representados como que gravitando no centro da folha, numa situação contrária a alusão de peso. Essas duas experiências iniciais determinaram o modo de utilização desses elementos icônicos, estereotipados nos trabalhos posteriores. Essas três formas constituem um sistema de significação e vão atuar como elementos subsidiários, criando "ligações", por assim dizer, entre uma imagem e outra.

A idéia de pesos leves que flutuam ou gravitam em torno de outras imagens, direcionando o olhar pela formação de linhas imaginárias, me parece ter vindo das observações do escritor Italo Calvino. Tratando da oposição peso-leveza, ele faz uma analogia com sua noção do papel do escritor e da literatura. Para ele a função do escritor é, num sentido figurado, retirar o peso das coisas. O sujeito em sociedade sente sobre si demasiadamente o peso das estruturas sociais, do cotidiano. A literatura, para Calvino, deveria dar a experiência de anulação desses pesos através da criação de situações (fantasias) que desligassem o sujeito do peso "real" de sua existência. Essa afirmação corresponde ao sentido de elevação espiritual, de transcendência relacionada à atividade artística, ao fato de que a criação literária projeta estruturas num espaço diferenciado, capaz de gerar expectativas (ilusões, fantasias) diferentes das que a realidade, num sentido objetivo, nos concede normalmente.

A criação dos meus pesos foi, me parece, uma reação inconsciente à visão poética de Calvino da relação entre a arte e as pessoas. Não pretendem ser, portanto, uma figuração óbvia de uma noção amplamente subjetiva.

A maneira como somos todos afetados e influenciados por determinados elementos (padrões) que nos marcam e que persistem como *moldes*, e que são utilizados em certos momentos como uma afirmação de saber e de reconhecimento, nos auxilia, em nosso meio, a sermos aceitos. A criação de um imaginário pessoal em arte parece situar-se como um deslocamento de sentido desses padrões, num nível muitas vezes obscuro (pré-linguístico?), escondendo seu elemento gerador e sua motivação. Para mim, alguns elementos só adquirem o *status* de decifrados quando sua utilização é estressada e é possível perceber as relações envolvidas na sua utilização. A seguir veremos alguns trabalhos que envolvem os pesos quando associados a outras imagens e a maneira como são utilizados.

Em *O Poder das Emanações* (figura 48) o peso é relacionado à figura da menina: ela está como saindo do papel e o peso parece gravitar em primeiro plano. A menina está envolta num halo cor-de-rosa e o peso em preto, num halo dourado, radiante. De um lado a menina emana o cor-de-rosa que convencionalmente é associado ao feminino; já no peso não existe uma correspondência convencional explícita, mas uma forma que pode sugerir um torso feminino de pernas abertas ou um pênis em ereção. A figura do peso é posta em oposição à figura da menina, de modo a suscitar relações de sentido contrárias às conotações de pureza e ingenuidade expressadas por ela. Essa oposição, como no caso dos desenhos das bolas, é relacional, comparativa; e na tentativa de tornar essa relação lógica é que podemos projetar, na inter-relação da figura do peso com a da menina, quaisquer analogias possíveis, levando-se em conta os elementos convencionais ali representados ou sugeridos.

A construção de imagens a partir da união de elementos apropriados, esquematizados e gestuais, é como um exercício das limitações dessas imagens em função das suas convenções de uso. A tentativa é mostrar que não existe na imagem uma leitura que lhe seja "natural", mas a fixação de um sentido decorrente de seu uso em um determinado contexto, e que ajuda a sustentar um conjunto de valores. Esse dado é, por certo, obviamente reconhecível, como o é a abrangência das convenções sobre o trabalho artístico e seus procedimentos.

A figura da menina aparece em outros trabalhos como *Lição de Vôo* (figura 53), *Sem Título* (figura 59) e *A Coleção* (figura 64).

O desenho *Cinema* (figura 49) apresenta o tipo de relação espacial constituída através da sobreposição de vários sistemas de significação e sugerindo movimento e gravitação dos pesos. Essa sugestão de gravitação, presente no *Primeiro Bloco*, é

dinamizada pelo acúmulo de imagens e formas nesse *Segundo Bloco*. Em *Cinema* temos as formas em preto; as formas em branco, e a figura do menino (o mesmo do desenho de São Jorge), transferida, no topo, à direita do desenho. Esses três sistemas de formas são sobrepostos e translúcidos (não se sabe qual está à frente ou atrás). Isso é facilitado pela gama expandida de tons, ou seja, pelas variações tonais que dissimulam o caráter esquemático das formas utilizadas (seu contorno) e a disposição casual da composição.

Esse pequeno desenho serviu como ensaio para a produção de um conjunto de trabalhos (figuras 50, 51, 53, 56, 59, 60, 61 e 70) que utilizam os pesos aliados a diversos tipos de imagens e onde se pode observar o retorno da união entre *representação-desenho* (figuras) e *ação-desenho* (traços e manchas) que caracterizam esse segundo bloco.

Em *Você Acredita em Signos?* (figura 51) a livre disposição e repetição dos elementos esquemáticos, permite simular movimentos ao redor da forma central, uma espécie de ampulheta translúcida que descreve na base uma espiral, onde é representado um peixe (figura 52). A pergunta do título, escrito à base do desenho, pode ser modificada para "Você acredita que essas formas possam significar algo?", o que é um posicionamento irônico e racional para um dado sensorial e intuitivo que é a percepção visual.

O desenho *Transporte* (figura 56) tinha como objetivo criar, associado às imagens transferidas do pára-quedista (figura 57) e dos peixes (figura 58), um movimento de manchas e traços que sugerissem uma trajetória, uma rota; numa outra conjugação dos aspectos indiciais com as imagens. Do mesmo modo é *Sem Título* (figura 59), que exprime uma profusão de marcas, formas e imagens que torna difícil a distinção de planos, gerando uma complexa rede de significações. Os pesos são mais um dentre os vários sistemas ali expressos.

O desenho mais significativo para mim desse estágio de acúmulo e complexidade na construção dos trabalhos é o *Poder do Dragão* (figura 60). Esse desenho estabelece a oposição entre esquema e descontrole (acaso) de uma forma complementar (o que torna o acaso menos acaso e o esquema menos rígido), utilizando quase todas as imagens presentes em meus desenhos até aqui.

A utilização cumulativa de imagens e formas, como a conjugação de um repertório, está presente nesses trabalhos finais e confere a eles o sentido alegórico de fragmentação e complexidade. A associação entre as diversas imagens possibilita a criação de diferentes rotas de sentido, a partir do posicionamento de cada interpretante.

*Armas do Desenho* (figura 70) é um trabalho de grandes dimensões e possui a mesma proposta de reunir as imagens utilizadas até aqui, bem como os diferentes métodos de produção delas: desenho de observação, transferência de imagens, cópia, etc. A união

desses diferentes elementos num só trabalho facilita com que se perceba as "ligações" entre essas imagens, suas origens e propósitos.

Bolas de praia, soldadinhos, arcabouços, silhuetas e estampas e a figura do dragão são imagens de um universo infantil mítico e essas evocações de infância são articuladas no espaço da arte, ou seja, dentro do status conferido ao objeto artístico, que também é sensível à noção de jogo, do exercício lúdico de arranjo e repetição de imagens e módulos. Mas não representam situações minhas passadas (não são fragmentos biográficos no sentido estrito do termo); são como fragmentos evocativos desse estado de ser que é a infância, e seu surgimento corresponde ao momento em que busquei coletar imagens e representá-las, privilegiando no espaço do desenho o esquema compositivo (o objeto, não a ação); ou seja, na busca de imagens básicas a criação dessas imagens convergiu também para um referencial básico: as representações da infância.

O fato da maioria dessas imagens terem sido apropriadas (reproduzidas, agregadas) reforça o sentido de evocação de uma origem, como já vimos, que a liga emocionalmente a um agente, a um uso anterior, a uma história, o que incrementa a sua leitura alegórica.

### 3.3. A Coleção Como Princípio Gerador das Imagens

A noção de coleção de imagens é muito presente na nossa cultura. Com a difusão das reproduções fotográficas a cultura artística ocidental gerou uma vasta coleção de imagens que produzem conceitos por si só, independente de seu objeto de origem, autêntico, insubstituível, que, muitas vezes, como no caso da arte antiga, já chegou até nós carente das características que lhe imprimiram seus executores. A arte grega é um exemplo disso, de como uma imagem sofre "metamorfoses" em seu conceito de forma e conteúdo decorrentes de seu uso em diferentes situações históricas e culturais: "O passado [...] na sua totalidade, chegou até nós sem cor", como afirma André Malraux (s/d: 40). A difusão de imagens gerou a discussão sobre os conceitos de originalidade e autenticidade; e a arte moderna, através da apropriação, vai fazer uso desse novo tipo de imagem (que já sofreu inúmeras gerações) para redefinir sua posição de objeto tido antes como essencialmente original e genial.

O sentido de *coleção* para mim é o termo que melhor exprime a ação de coletar imagens de diversas fontes e reuni-las, arranjà-las, num certo contexto. Mas ao contrário de uma coleção convencional, as imagens ou objetos que coleciono não estão sistematizados de acordo com sua função, mas descontextualizados e redefinidos, um procedimento bastante comum na arte.

A coleção no seu sentido tradicional pressupõe a organização sistemática de um determinado tipo de informação, às vezes de maneira hierarquizada e excludente, onde a lógica dessa organização determina o sentido da coleção. Esse sentido tem caráter obsessivo por parte do colecionador, às vezes patológico, que está sempre retornando uma busca e uma apropriação, que retira muito do poder de autonomia da coisa colecionada. Em conjunto, o significado maior, preponderante, não reflete a soma das partes, de suas especificidades, mas sim o processo formador da coleção.

A produção de imagens promove a instauração de um sentido que pode estar ligado a ela de maneira lógica ou não. Pressupõe o nosso conhecimento prévio das convenções pelas quais podemos associar a imagem a esse determinado sentido. A memória evoca esse conhecimento prévio (que nos foi já comunicado), faz com que possamos relacionar uma imagem com um fato ou idéia, usando nossa experiência pessoal passada, ou o senso comum em relação a ela. A memória está intimamente ligada ao ato de colecionar, pois uma coleção em geral pretende preservar nos objetos um pouco de história. Esse é o sentido que usualmente uma coleção possui. Quando observamos o trabalho de René Magritte, por exemplo, como uma coleção de imagens e figuras, vemos o que é paradoxal numa coleção tradicional: é possível preservar a imagem mas não um significado particular; à medida que se distancia sua relação de uso ou função (contexto), muda ou se perde esse significado particular da imagem.



Quatro trabalhos da série *Armas do Desenho* são intitulados *A Coleção* (figuras 64, 66, 68 e 69) e representam formas distintas de agrupamento de imagem e objetos. A figura 28 é dividida em seis partes, em papel translúcido, como envelopes, e em cada parte existe uma imagem, sugerindo a segmentação e classificação característica de uma coleção. Na figura 68 a coleção está expressa como uma caixa preta, um espaço em separado onde vão ser depositados (encerrados) os objetos, no caso estampas de animais. Em todos esses quatro trabalhos o título está escrito na base, direcionando a relação dos elementos com a idéia de coleção.

Ao constatarmos que as imagens desse projeto estão relacionadas a um universo infantil e que elas se conjugam através de opções formais (compositivas), estabelecendo relações de sentido não-objetivas e mesmo ilógicas, podemos observar que o sentido de coleção que procuro expor aqui, possui relação com a evocação desse universo infantil, visto que essa evocação e a coleção prescindem ou aludem à memória, às experiências pessoais vividas ou sugeridas ao observador pelos objetos e imagens.

O componente emocional, presente na evocação desse universo infantil em meus trabalhos, corresponde, segundo Peirce, ao tipo de *motivação* icônica de reconhecimento de imagens, de similaridades, e que depende, sobretudo, de nossa avaliação subjetiva de qualidades. O aspecto indicial, que está em constante oposição e que suplementa os aspectos icônicos nas minhas imagens (sobretudo no *Segundo Bloco*), corresponde a certas associações de imagens a traços e manchas e que motivam nosso olhar relacional à procura de relações de causa e efeito, mas que prescindem de um dado emocional; são motivados tanto pelo caráter elementar de associação de sentidos expressos nas imagens, quanto pelas palavras dos títulos dos trabalhos. O sentido de coleção é um termo que procura abrigar essa variedade de meios de produção, de imagens e formas que se unificam no espaço do desenho.

## Conclusões Finais

A análise da série *Armas do Desenho* procurou identificar os principais componentes presentes nas imagens por mim produzidas, na tentativa de conjugar prática artística e reflexão teórica a respeito desses componentes.

Podemos verificar que o desenho é utilizado aqui, e no seu sentido tradicional, como a conjugação de dois aspectos distintos, a mediação entre um projeto ou idéia e a prática em si, que redimensiona as projeções conceituais à realidade física dessa operação. O desenho nesse projeto é tido como *conceito* e como *prática*, sendo que o exercício e a continuidade das operações práticas de riscar, rabiscar, manchar, colar, transferir imagens, recortar, apagar; ou seja, o universo de ações que formam a idéia de desenho que temos é que é a parte fundamental na geração de novas idéias. É essa ação que impulsiona a mente a construir novas propostas que, dialeticamente, se confrontarão com a prática sucessivamente. Poderíamos dizer que o desenho é uma prática significativa? Sem dúvida, mas diante desse confronto entre idealização e a concreção, o desenho como prática é antes caracterizado por fazer de seu significado o produto dessa dialética.

Ao final desse projeto uma das conclusões é que, mesmo sendo o objeto de estudo o meu próprio trabalho, a reflexão realizada aqui contribui para o entendimento da prática do desenho, a partir de quem vivencia essa atividade.

O conteúdo pessoal dessa análise (ou auto-análise), que torna difícil o distanciamento crítico e uma visão imparcial, desinibida, é compensado, penso eu, pela apresentação dos trabalhos produzidos, que são o testemunho franco da união entre conceito e prática, estando sujeitos a críticas, deduções e interpretações tão pessoais e de difícil distanciamento quanto as do produtor. O adágio popular "um desenho vale por mil palavras" exemplifica a necessidade de estudo das formas pelas quais tal compressão, por assim dizer, se processa. A identificação das principais estratégias aqui utilizadas (principalmente paródia e alegoria), auxiliou a esclarecer, no estudo das minhas imagens, como podemos reconhecer ou estimular o potencial significativo de um desenho.

A prática do desenho está condicionada à sua própria história, como vimos na análise dos cânones de representação; a prática afirma ou nega as regras e os modelos de expressão elaborados e difundidos num determinado contexto. Os desenhos dessa série e esse estudo procuraram enfatizar o aspecto mecânico dessa esquematização, através do uso de repetições de imagens, da afirmação irônica dos esquemas criados aqui; ou seja, os componentes tradicionais do desenho são utilizados nos trabalhos dessa série de modo a privilegiar uma leitura crítica do contexto em que esses componentes estão inseridos.

O modelo de variáveis de Clive Ashwin, foi útil na tarefa de verificar características estruturais persistentes. Mas cabe ressaltar a necessidade de aprimorar esse modelo, adaptando-o à análise específica de desenhos artísticos, o que tornaria seu emprego mais eficaz no levantamento das preferências do executor na composição de seu trabalho.

Com o aperfeiçoamento do modelo de Ashwin, poderíamos pensar em proceder ao levantamento e o estudo das principais regras e modelos de composição e construção de imagens, presentes no desenho de principiantes e amadores (fora do circuito artístico e acadêmico); procurando relacionar essa prática à identificação da idéia de desenho presente em uma determinada sociedade ou grupo, quais os principais componentes condicionantes, quais os reprimidos. A espontaneidade da prática do desenho, disseminada em nossa cultura, é reflexiva dos valores dessa cultura, podemos supor; dessa forma o estudo dessa espontaneidade de expressão (não necessariamente original) poderia auxiliar no aprimoramento dos métodos de ensino do desenho.

## Referências Bibliográficas

- AGUILAR, Nelson. *Yves Klein*, in *Galeria Revista de Arte*, nº 16, 90-95. São Paulo, 1989.
- ARNHEIN, Rudolph. *Arte e Percepção*. Cultrix : São Paulo, 1986.
- . *Intuição e Intelecto na Arte*. Martins Fontes : São Paulo, 1989.
- ASHWIN, Clive. The Ingredients of Style in Contemporary Illustration: a Case of Study, in *Information Design Journal*, vol. 1, 51-67. Londres, 1979.
- BARTHES, Roland. *Elementos de Semiologia*. Cultrix : São Paulo, 1977.
- BENJAMIN, Walter. *Origem do Drama Barroco Alemão*. Brasiliense : São Paulo, 1974.
- BERGER, John. *Modos de Ver*. Gustavo Gilli : Barcelona, 1974.
- BLIKSTEIN, Izidoro. *Kasper Hauser ou a Fabricação da Realidade*. Cultrix : São Paulo, 1985.
- BURGIN, Victor. *The End of Art Theory: Criticism and Post- Modernity*. Macmillan: Londres, 1986.
- CALABRESE, Omar. *A Linguagem da Arte*. Editorial Presença : Lisboa, 1986.
- CALVINO, Italo. *Seis Propostas Para o Próximo Milênio*. Companhia das Letras : Rio de Janeiro, 1991.
- CAUDURO, Flávio Vinícius. *Semiotics and Design: For an Intertextualized Dialogical Praxis*. University of Reading, Department of Typograph and Grafic Communications : Londres, 1990.
- DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Martins Fontes : São Paulo, 1991.
- DOR, Joël. *Introdução à Leitura de Lacan*. Artes Médicas : Porto Alegre, 1992.
- DURAN, Gilbert. *A Imaginação Simbólica*. Cultrix : São Paulo, 1988.
- ECO. Umberto. *Obra Aberta*. Perspectiva : São Paulo, 1976.
- . *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*. Nova Fronteira : Rio de Janeiro, s/d.
- EHRENZWEIG, Anton. *A Ordem Oculta da Arte*. Zahar : Rio de Janeiro, 1969.
- EPSTEIN, Isaac. *O Signo*. Série Princípios, Ática : São Paulo, 1988.
- FAGES, Jean Batista. *Para Compreender Lacan*. Editora Rio : Rio de Janeiro, s/d.
- FAVARETTO, Celso. *Tropicália, Alegoria, Alegria*. Editora Kairós : São Paulo, 1979.

- FOUCAULT, Michel. *Isto Não é um Cachimbo*. Paz e Terra : São Paulo, 1988.
- . *Micro-Física do Poder*. Graal : Rio de Janeiro, 1992.
- FRANCIS, Richard. *Jasper Johns*. Abeville Press : New York, 1984.
- GABLIK, Suzi. *Magritte*. Thames & Hudson : New York, 1985.
- . *Has Modernism Failed?* Thames & Hudson : New York, 1991a.
- . *The Reenchantment of Art*. Thames & Hudson : New York, 1991b.
- GADAMER, Hans-Georg. *A Atualidade do Belo*. Tempo Brasileiro : Rio de Janeiro, 1985.
- GODFREY, Tony. *The New Image*. Abeville Press: New York, 1986.
- GOMBRICH, E.H. *Art and Illusion: a Study in the Psychology of the Pictorial Representation*. Phaidon Press : Londres, 1977.
- HANSEN, João Adolfo. *Alegoria: Construção e Interpretação da Metáfora*. Editora Atual: São Paulo, 1986.
- HARVEY, David. *A Condição Pós-Moderna*. Loyola : São Paulo, 1992.
- HILL, Edward. *The Language of Drawing*. Prentice-Hall : New Jersey, 1966.
- HUTCHEON, Linda. *Poéticas do Pós-Modernismo*. Imago : Rio de Janeiro, 1991.
- IVERSEN, Margaret. *Saussure Versus Peirce: Models for a Semiotics of Visual Art*, pág. 82-94, in *The New Art History*, organizado por A.L. Rees e F. Borzello. Camden Press : Londres, 1986.
- JONES, Stephen. *A Arte no Século XVIII*. Círculo do Livro : São Paulo, s/d.
- KOTHE, Flávio R. *A Alegoria*. Ática : São Paulo, 1986.
- KRAUSS, Rosalind. *The Originality of The Avant-Gard and Other Modernist Myths*. The MIT Press : Londres, 1989.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *O Pensamento Selvagem*. Editora Papyrus : São Paulo, 1989.
- LEVIN, Ira. *Beyond Modernism: Essays on Art From the 70's and 80's*. Harper and Row: New York, 1986.
- MACHADO, Arlindo. *A Ilusão Especular: Introdução à Fotografia*. Brasiliense : São Paulo, 1984.
- MALLE, Émile. *L'Art Religieux du XIIIe Siècle em France*. Librairie Armand Colin : Paris, 1990.
- MALRAUX, Andre. *As Vozes do Silêncio, Primeiro Volume*. Livros do Brasil : Lisboa, s/d.

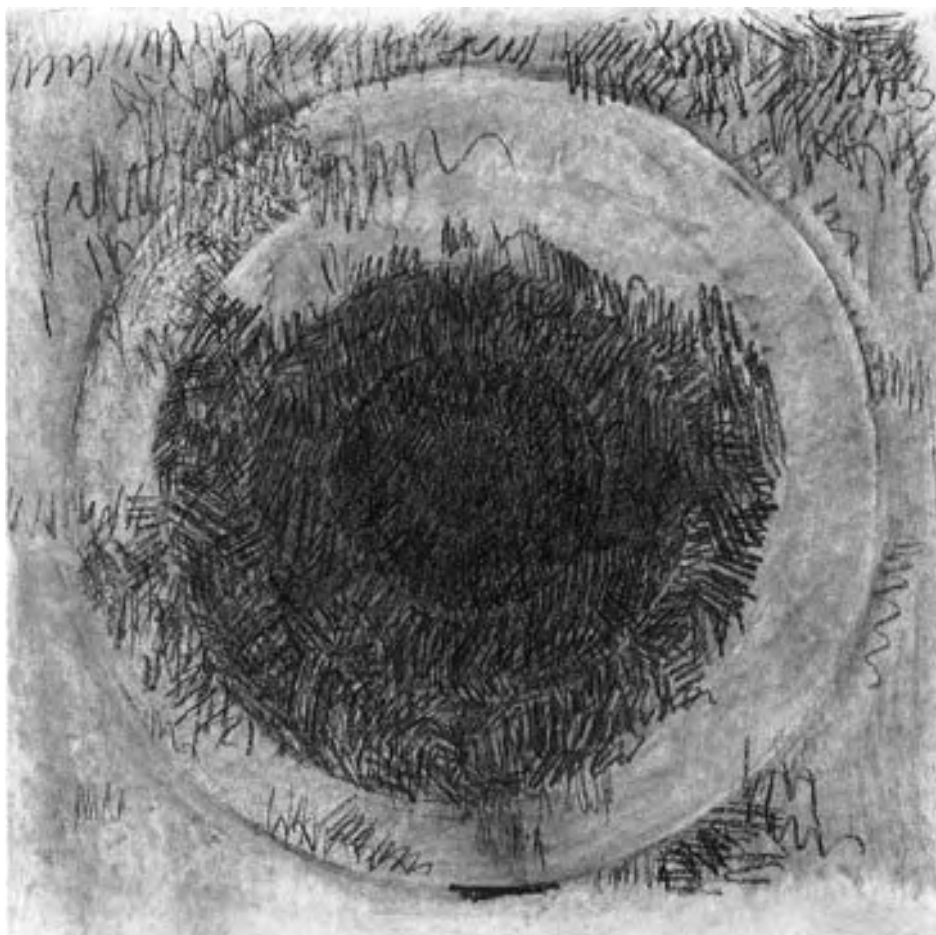
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Textos Seleccionados*, Coleção Os Pensadores. Victor Civita: RJ, 1984.
- NEWMAN, Michael. *A Critical Lexicon of Selected Terms from the Discourse of Post-Modernism*, In Post Modernism. ICA Documents n° 4, 38-51 : Londres, 1986.
- PEIRCE, Charles Sanders. *Textos Escolhidos*. EDUSP : São Paulo, 1975
- PONGE, Roberto et alii. *O Surrealismo*. Editora da Universidade : Porto Alegre, 1991.
- ROSE, Bernice. *Drawing Now*. Metropolitan Museum of Modern Art : New York, 1976.
- , Bernice. *Alegories of Modernism: Contemporary Drawing*. Metropolitan Museum of Modern Art : New York, 1993.
- ROSEMBERG, Harold. *On the De-definition of Art*. New York, 1974.
- ROSENTHAL, Nan. *The Drawings of Jasper Johns*. Thames & Hudson : Washington, 1980.
- SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de Lingüística Geral*. Cultrix : São Paulo, s/d.
- SHAPIRO, Meyer. *El Arte Moderno*. Alianza Forma : Madrid, 1988.
- WALKER, John A. *Dream Work and Art Work*. Leonardo, vol. 16; n°2, 109-114. Gran-Bretanha, 1983.
- WÖLFFLIN, Henrich. *Conceitos Fundamentais da História da Arte*. Martins Fontes : Rio de Janeiro, s/d.
- XAVIER, Ismail. *Alegoria, Modernidade, Nacionalismo*. in Revista Novos Rumos, n° 16 : São Paulo, 1990.
- ZÍLIO, Carlos. *A Querela do Brasil*. Funarte: RJ, 1989.

Imagens



1. Skin. Jasper Johns (1975), carvão sobre papel.

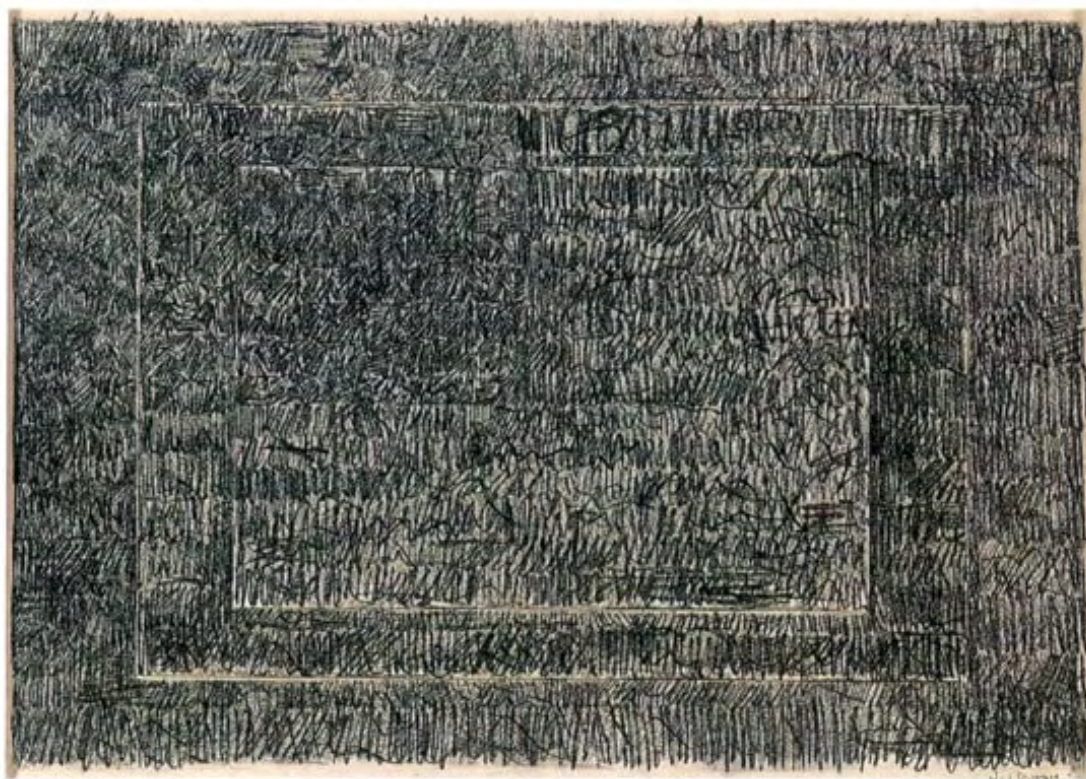




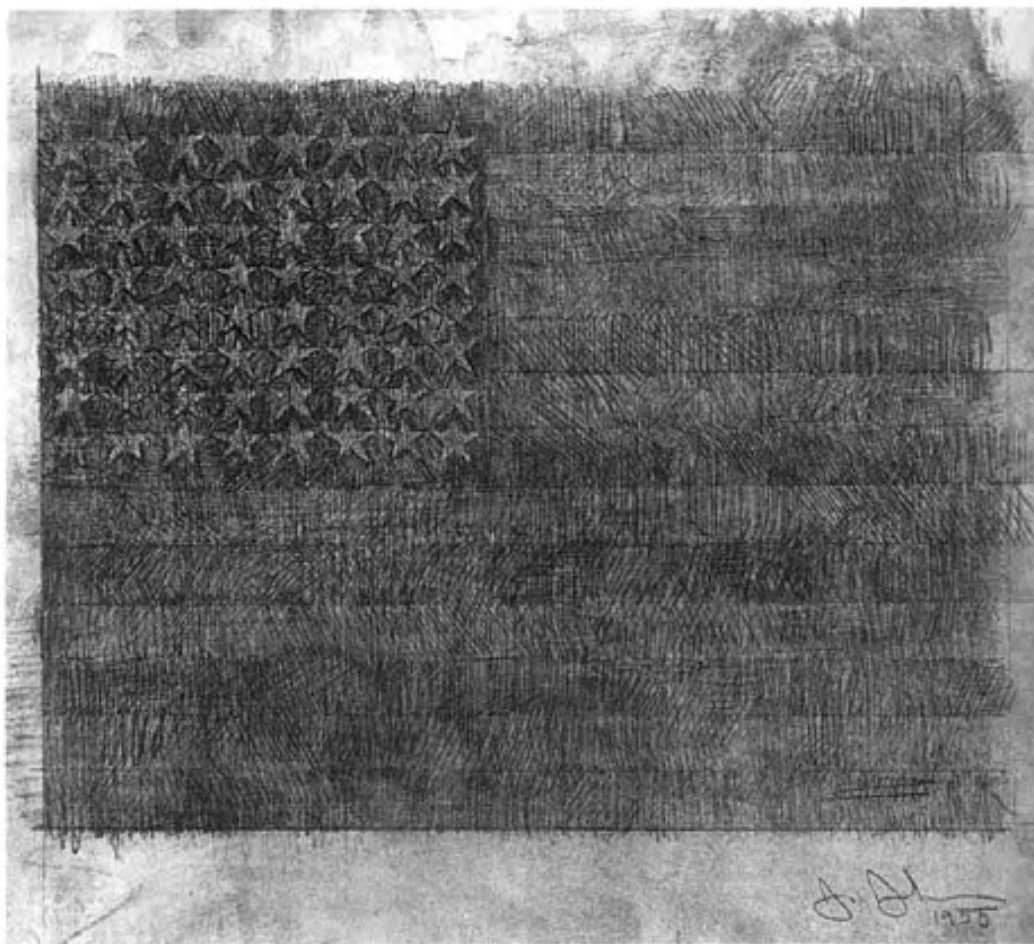
2. Target. Jasper Johns (1958), grayon sobre papel.



3. Flag. Jasper Johns (1975), lápis e aguada de grafite sobre papel.



4. Three Flags. Jasper Johns (1960), carvão, pastel sobre cartão.



5. Flag. Jasper Johns (1955), grafite sobre papel.





6. Diver. Jasper Johns (1963), carvão e pastel sobre papel.



7. Sem Título (1988), desenho sobre papel, 170 X 120 cm.



8. Sem Título (1988), desenho sobre papel, 170 X 120 cm.



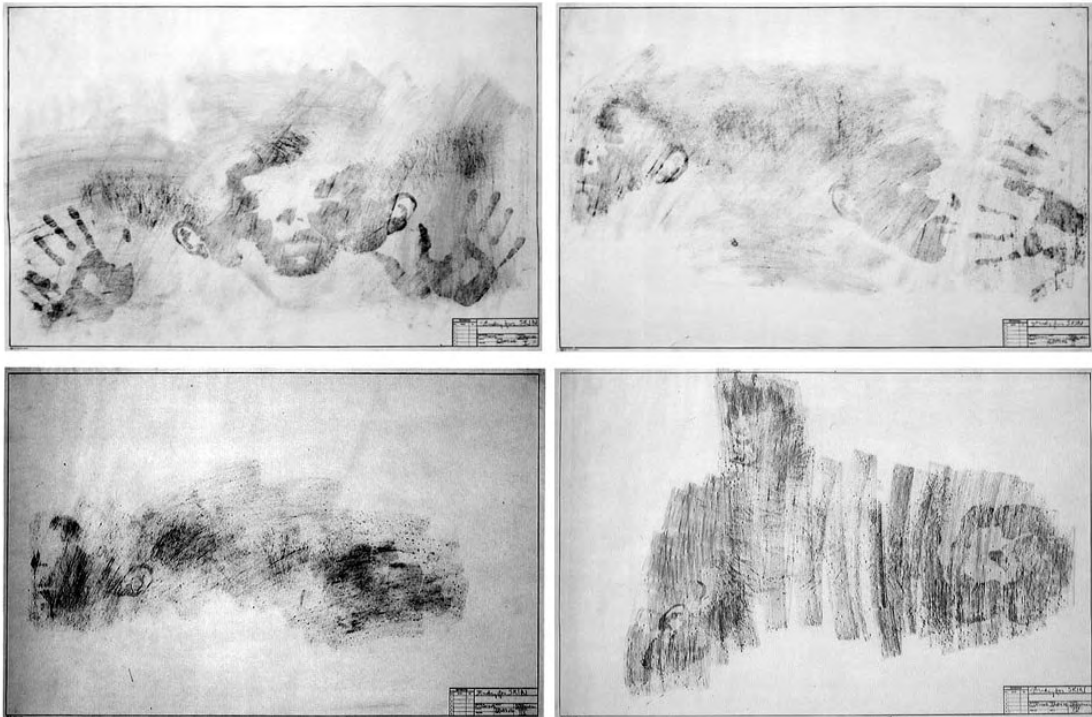


9. Sem Título (1988), desenho sobre papel, 160 X 120 cm.





10. Minha Altura Ideal (1988), desenho sobre papel, 200 X 220 cm.



11. Study for Skin I-IV. Jasper Johns (1962), grafite e óleo sobre papel.



12. Antropometria. Yves Klein (1961), tinta sobre tela.



13. Meu peso ideal (1988), desenho sobre papel, 200 X 100 cm.

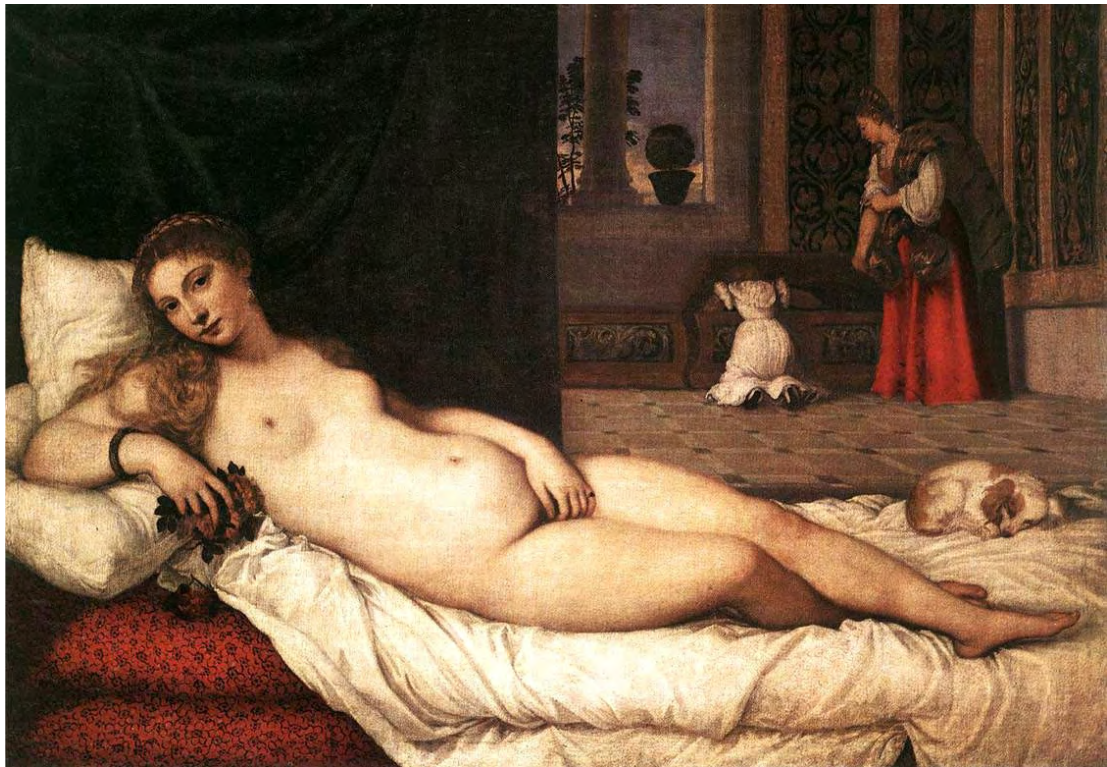




14. Colagem de Max Ernst (1934).



15. Roda de Bicicleta . Marcel Duchamp(1913), ready-made em madeira e metal.



16. Vênus de Urbino. Ticiano (1538), óleo sobre tela.



17. Olímpia. Claude Manet (1863), óleo sobre tela.





18. Persimmon. Roberto Rauschenberg (1964), combine painting sobre tela.



19. As Sabinas. Jacques Luis-Davi (1794-99), óleo sobre tela.



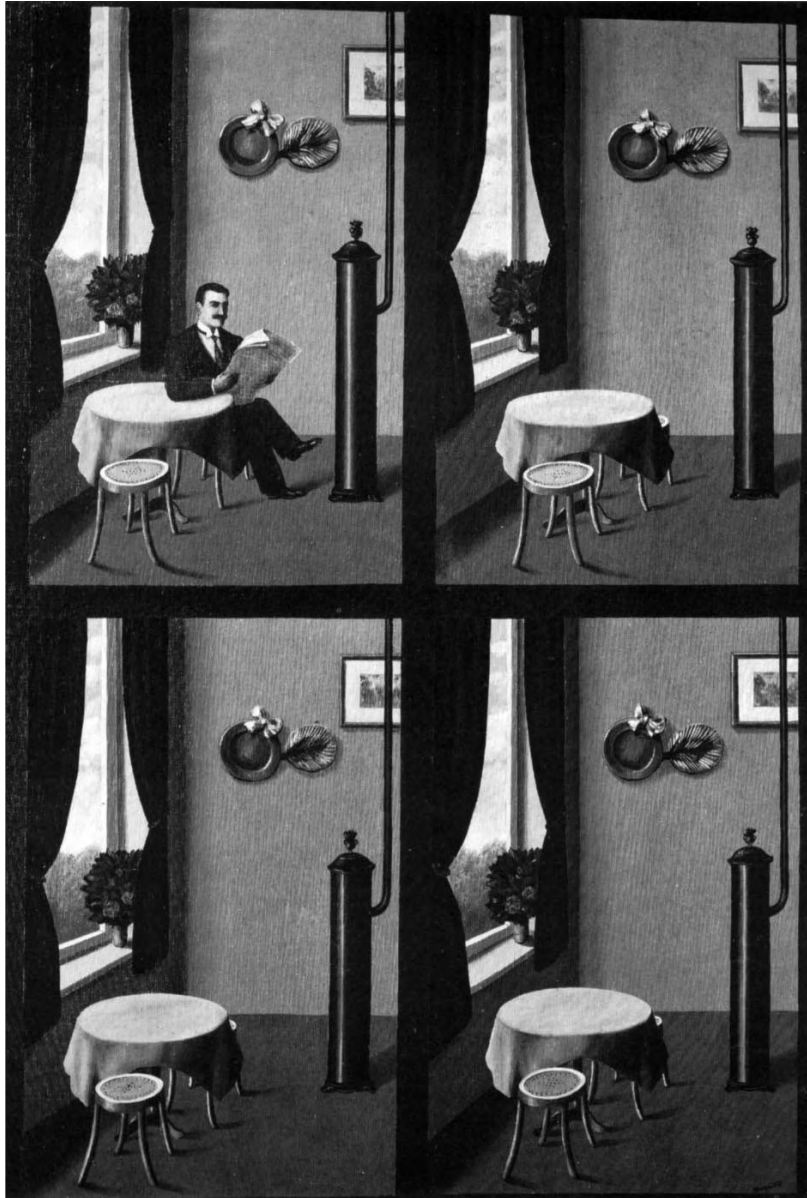
20. Les Promenades d'Euclide. René Magritte (1955), óleo sobre tela.



21. La Clef dês Songess. René Magritte (1936), óleo sobre tela.



22. La Gravitation Universelle. René Magritte (1943), óleo sobre tela.



23. L'Homme au Journal. René Magritte (1927-28), óleo sobre tela.



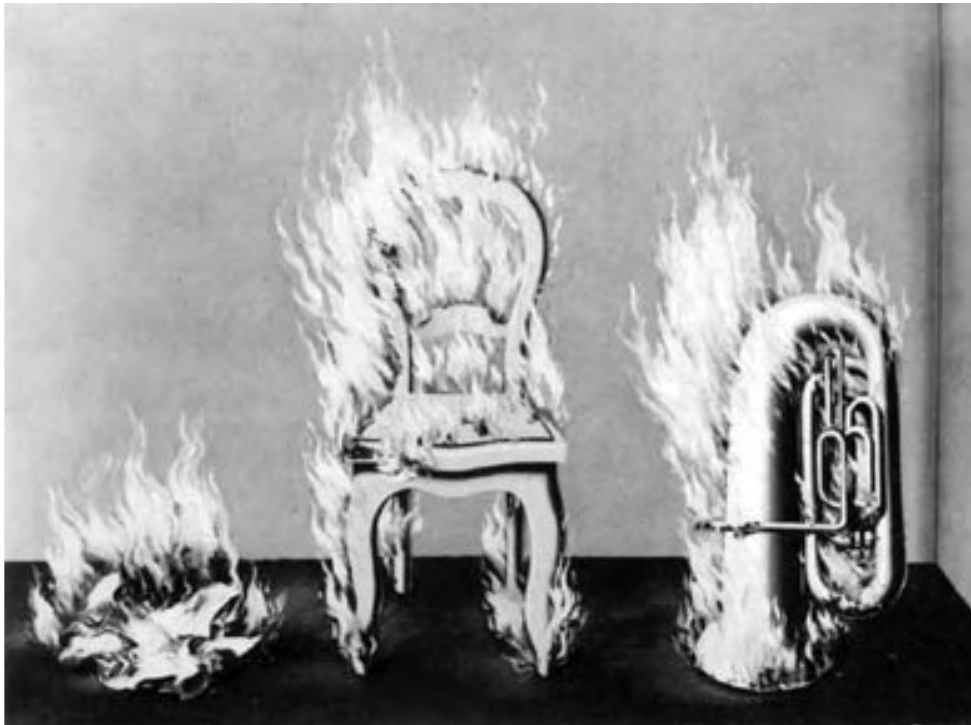


24. Les Amants. René Magritte (1928), óleo sobre tela.



25. Le Jockey Perdu. René Magritte (1942), óleo sobre tela.

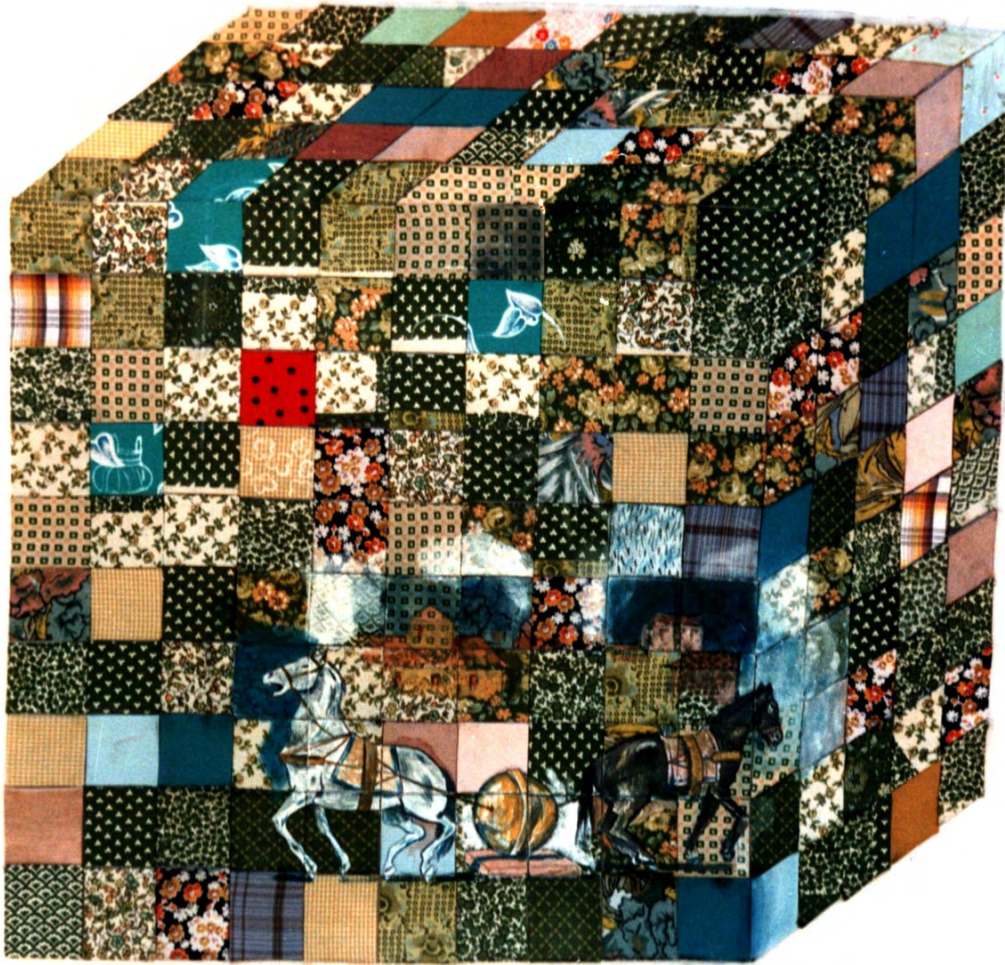




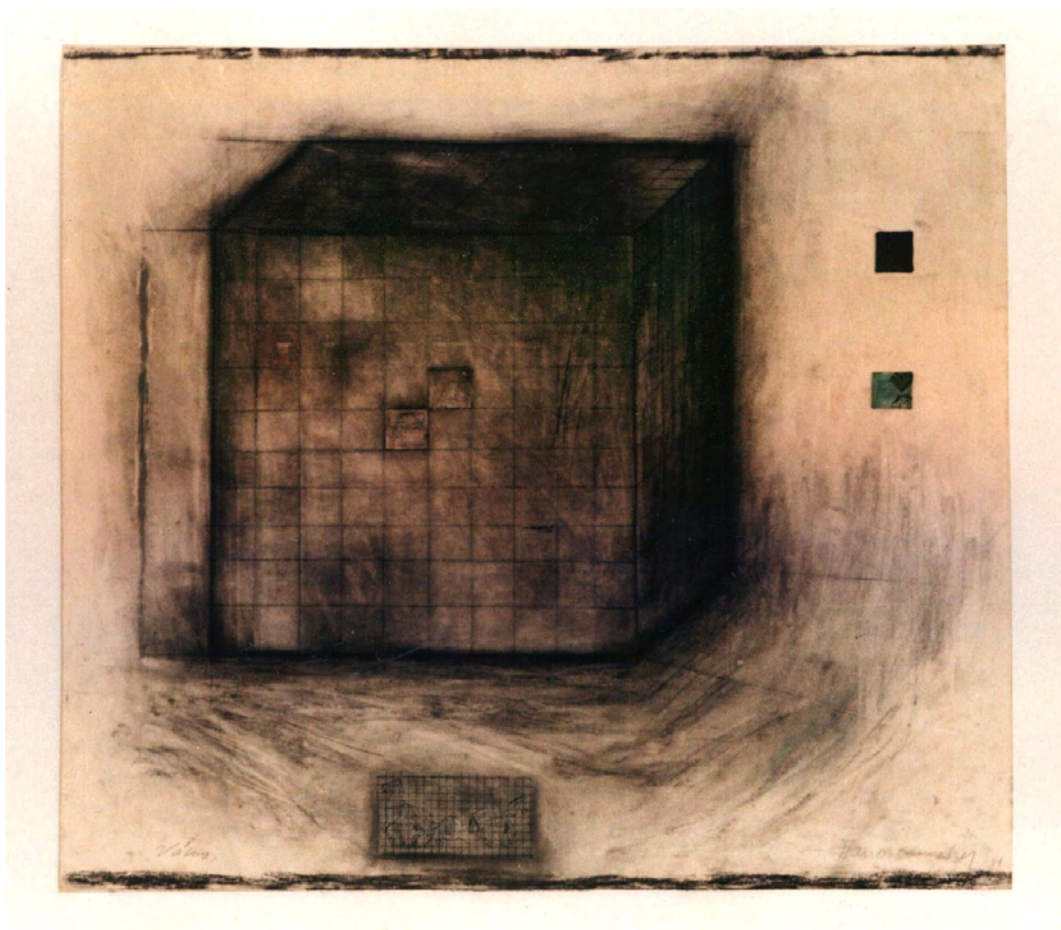
26. L'Échelle du Feu. René Magritte (1933), óleo sobre tela.



27. Le Blanc-seeing. René Magritte (1965), óleo sobre tela.



28. Vácuo (1991), pintura sobre tecido. 80 cm x 80 cm.



29. Vácuo (1991), Desenho sobre papel. 120 cm x 100 cm.

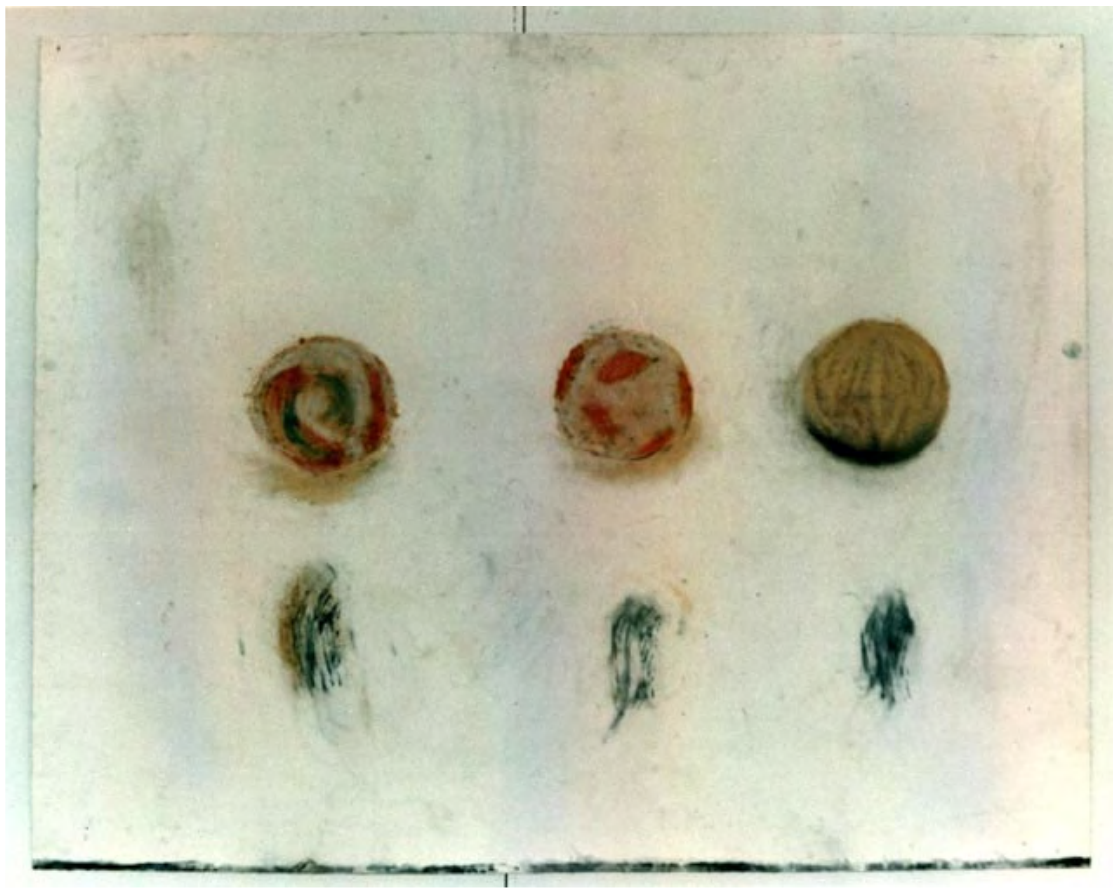




30. 2 Bolas (1992). Desenho sobre papel. 70 cm x 50 cm.



31. Sem Título (1992). Desenho sobre papel. 70 cm x 70 cm.



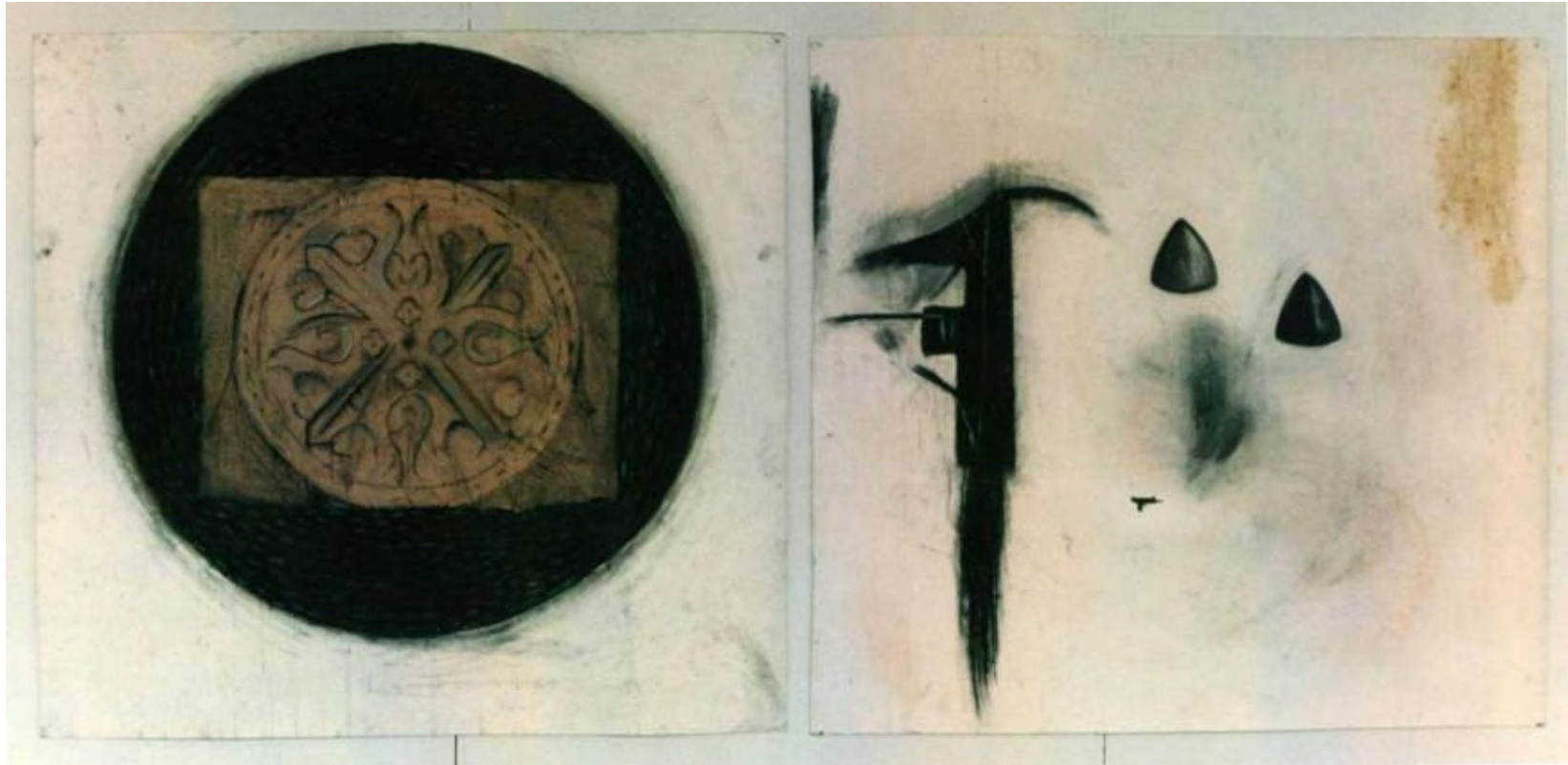
33. 3 Bolas (1992). Desenho sobre papel. 120 cm x 110 cm.



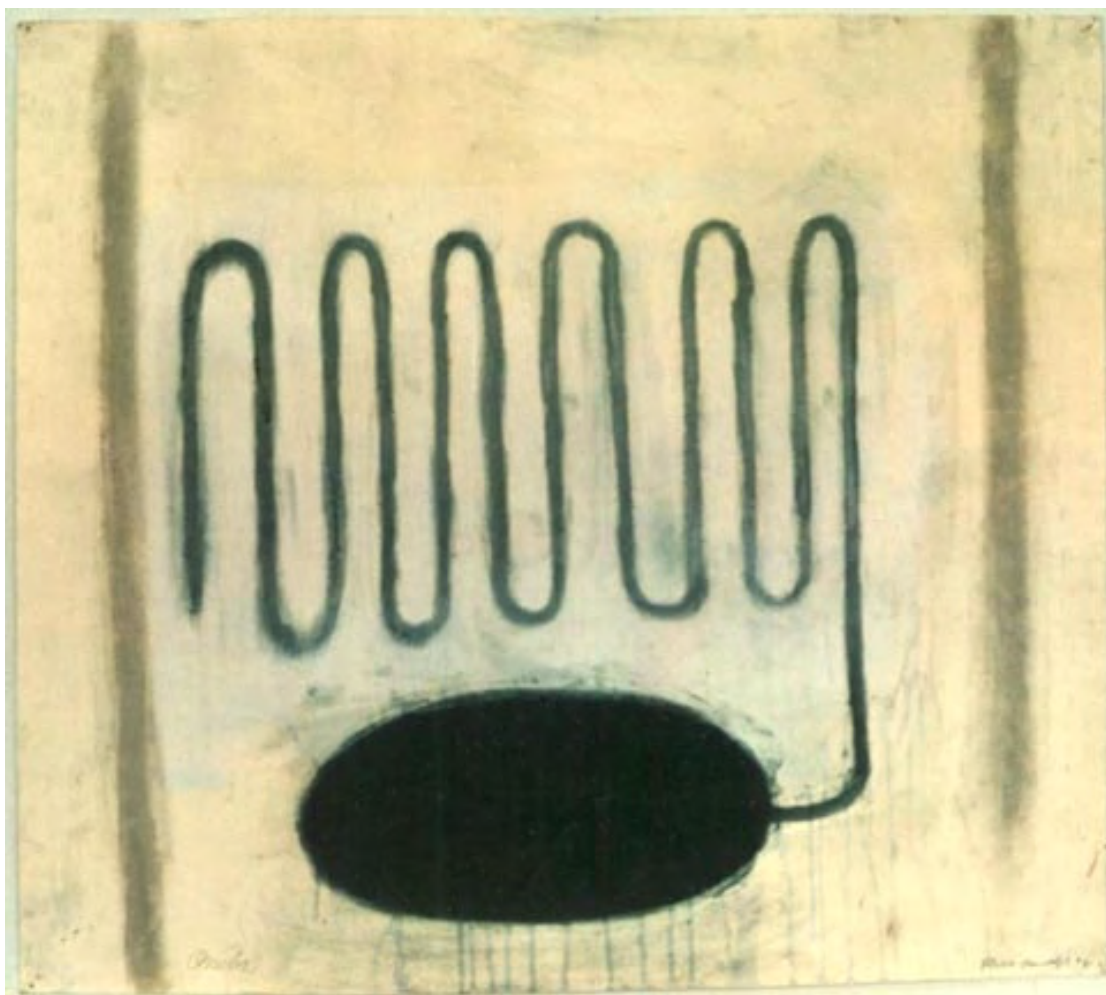


33. Equação (1992). Pastel, carvão e impressão. 110cm x 110cm.





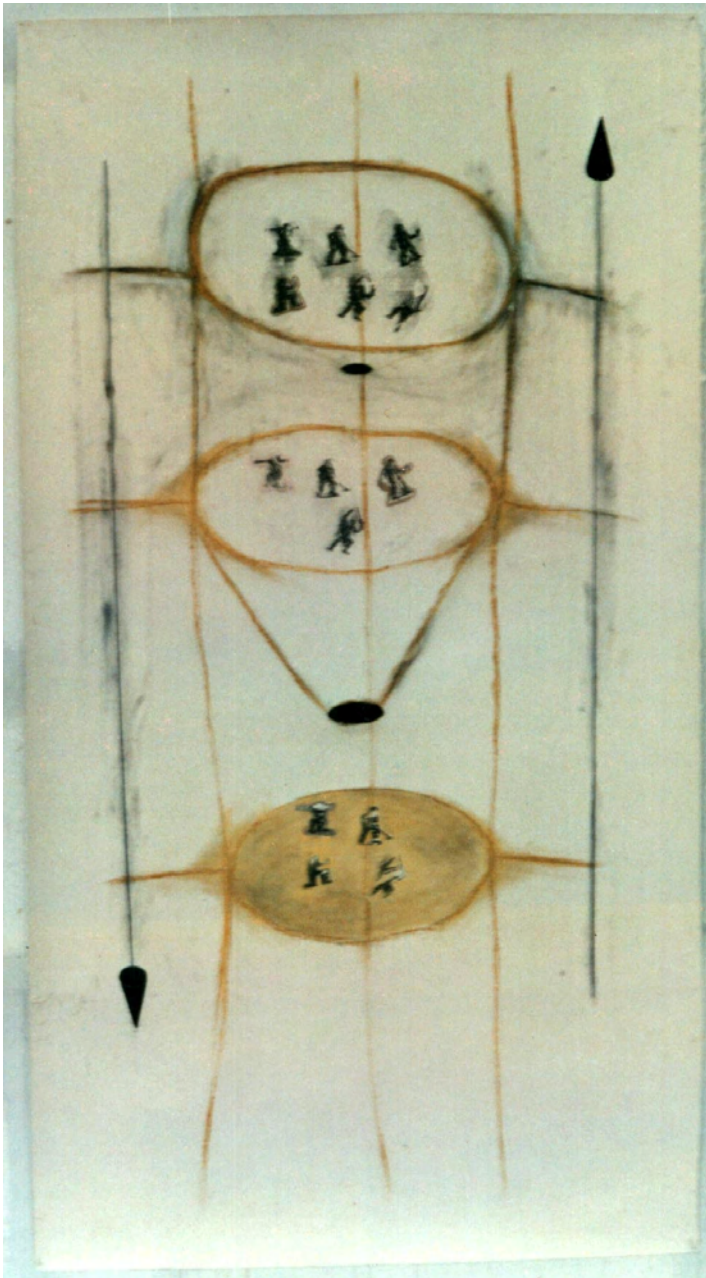
34. Alvo (1992). Pastel, grafite, colagem e pigmento. 100cm x 220cm.



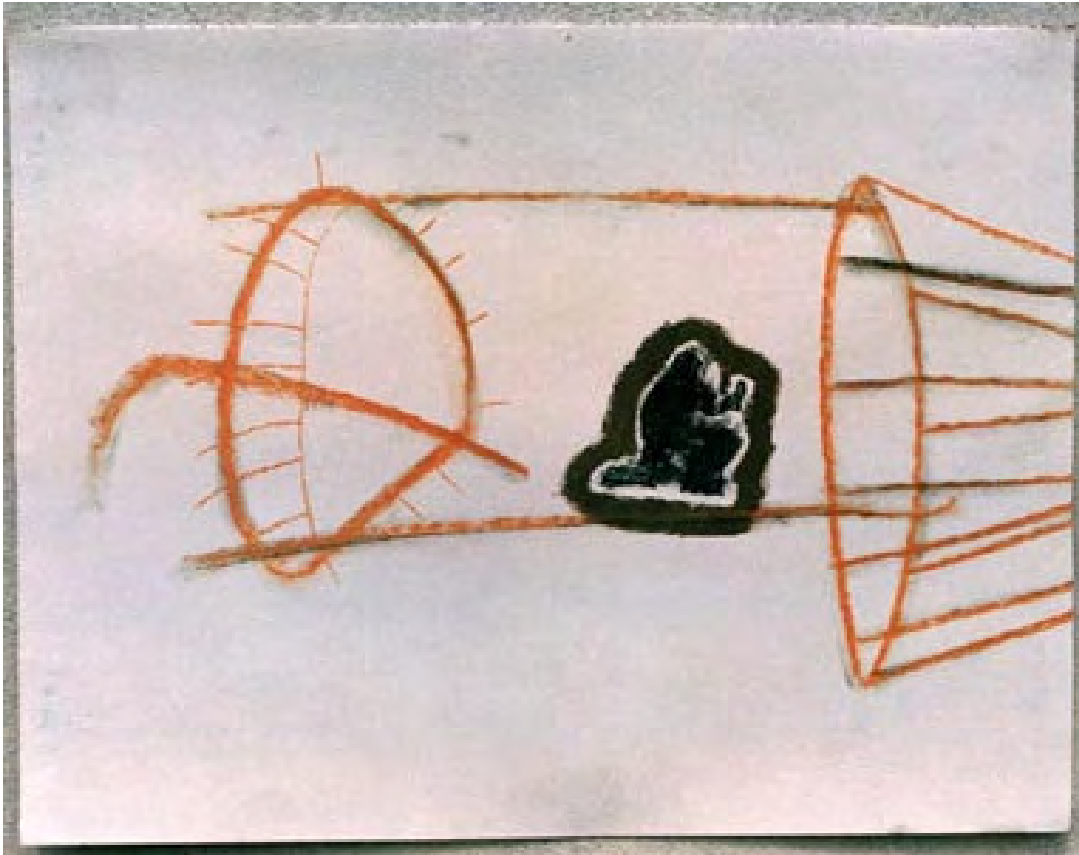
35. Onda (1992). Pastel e pigmento sobre papel. 50cm x 50cm.



36. Soldado Perdido (1993). Pastel, papel carbono e transferência. 50cm x 70cm.

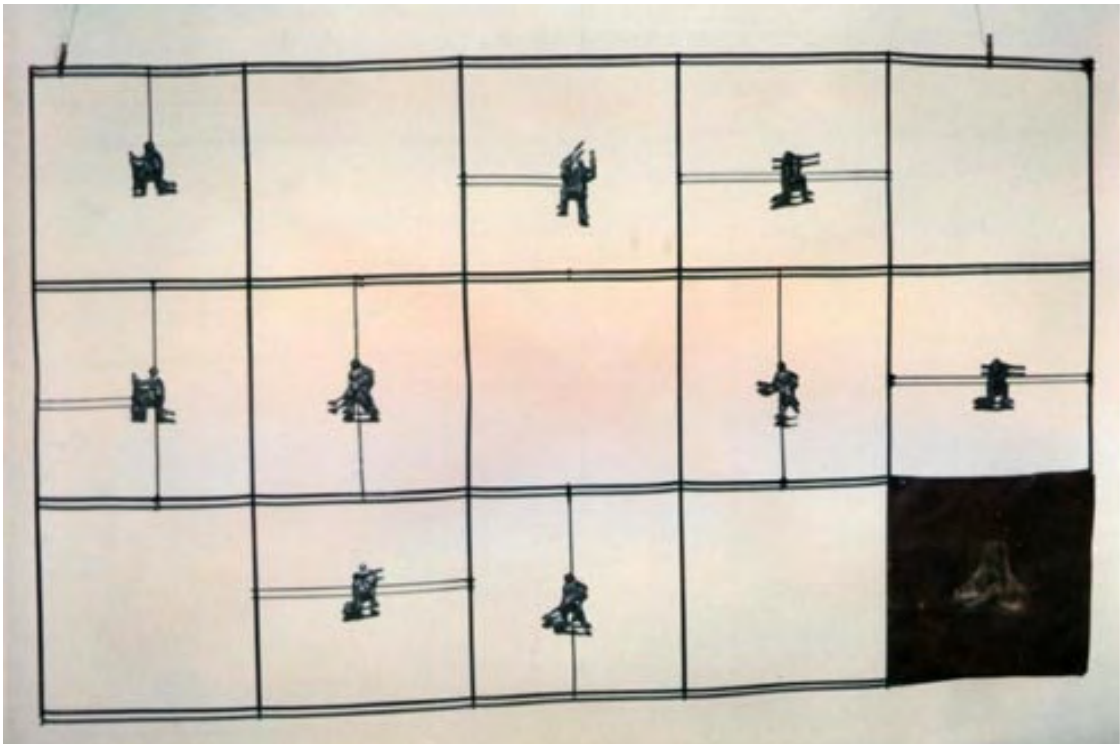


37. Ampulheta (1993). Pastel, grafite e transferência. 180cm x 100cm.



38. Armadilha (1993). Desenho sobre papel. 15cm x 12cm.





39. Prisioneiros (1993). Ferro e chumbo. 60cm x 100cm.

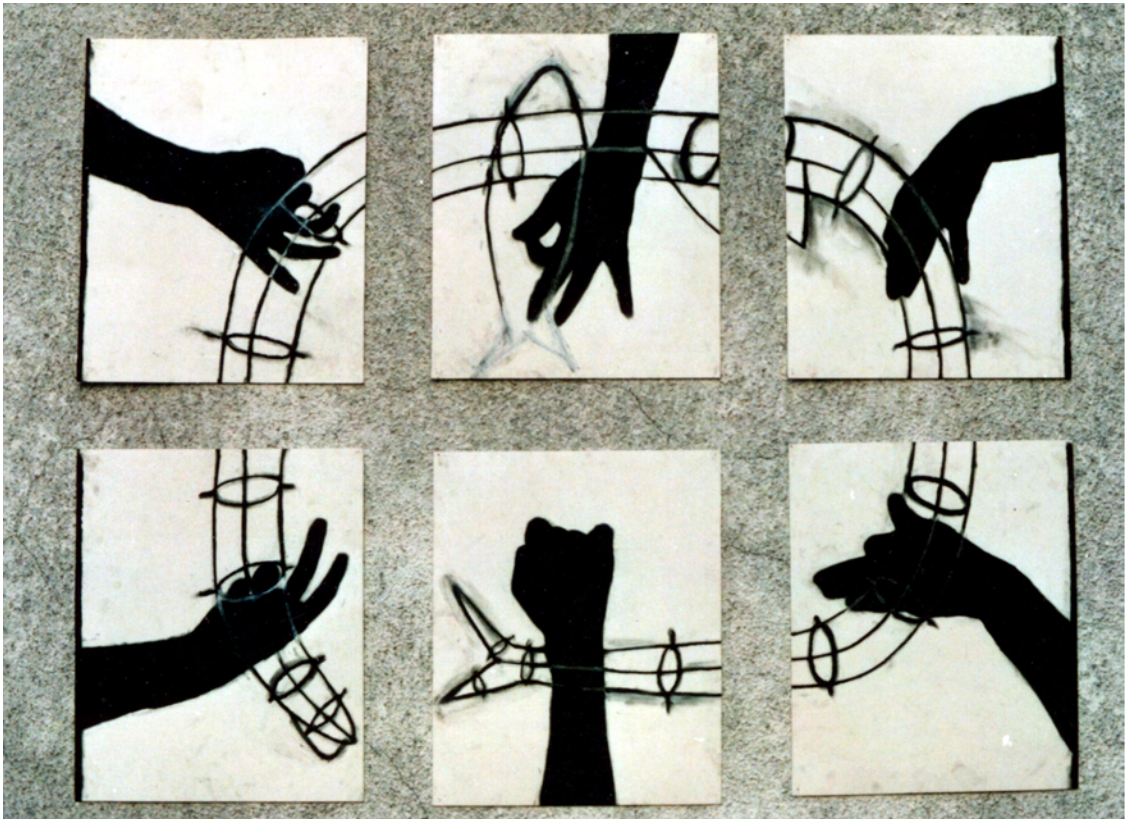


40. O Guerreiro (1993). Pastel e pigmento. 110cm x 100cm.



41. A Sessão (1993). Pastel. 110cm x 110cm.

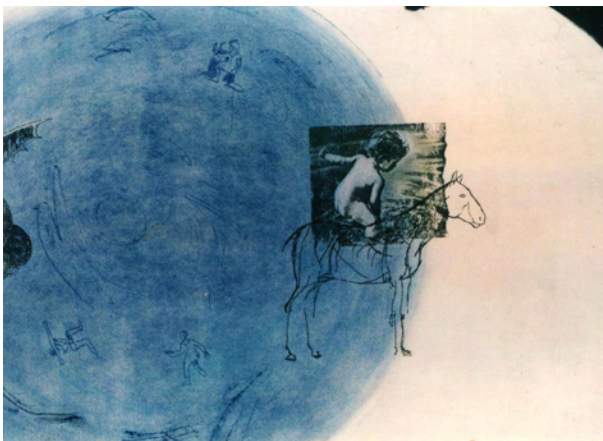




42. Jogo das Mãos (1993). Pastel. 22cm x 30cm, cada parte.



43. São Jorge Menino (1993). Pigmento, pastel, papel carbono e transferência. 110cm x 110cm.

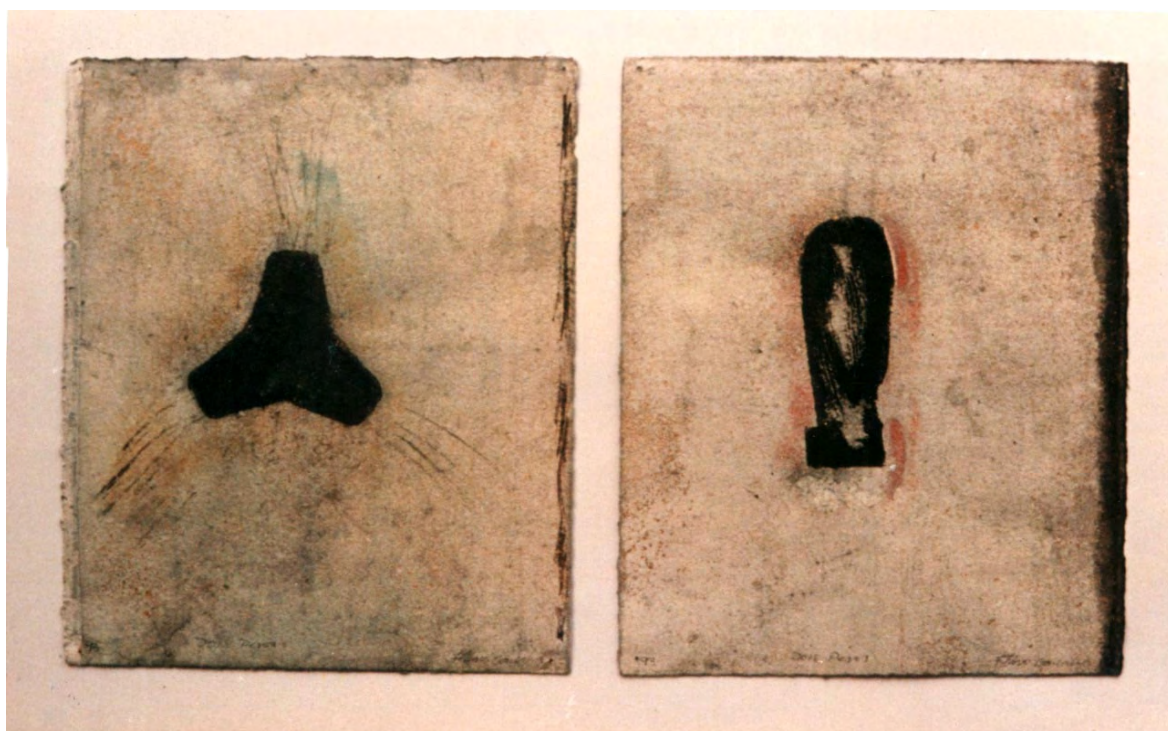


44. Detalhe da figura 43..



45. It's Lowered (1992). Desenho sobre papel. 100cm x 100cm.





46. Dois Pesos (1993). Acrílica e nanquim. 24cm x 20cm, cada parte.



47. Dois Pesos de Ouro (1993). Acrílica e pastel. 24cm x 21cm.



48. O Poder das Emanações (1993). Paste, acrílica e papel carbono. 26cm x 21cm.



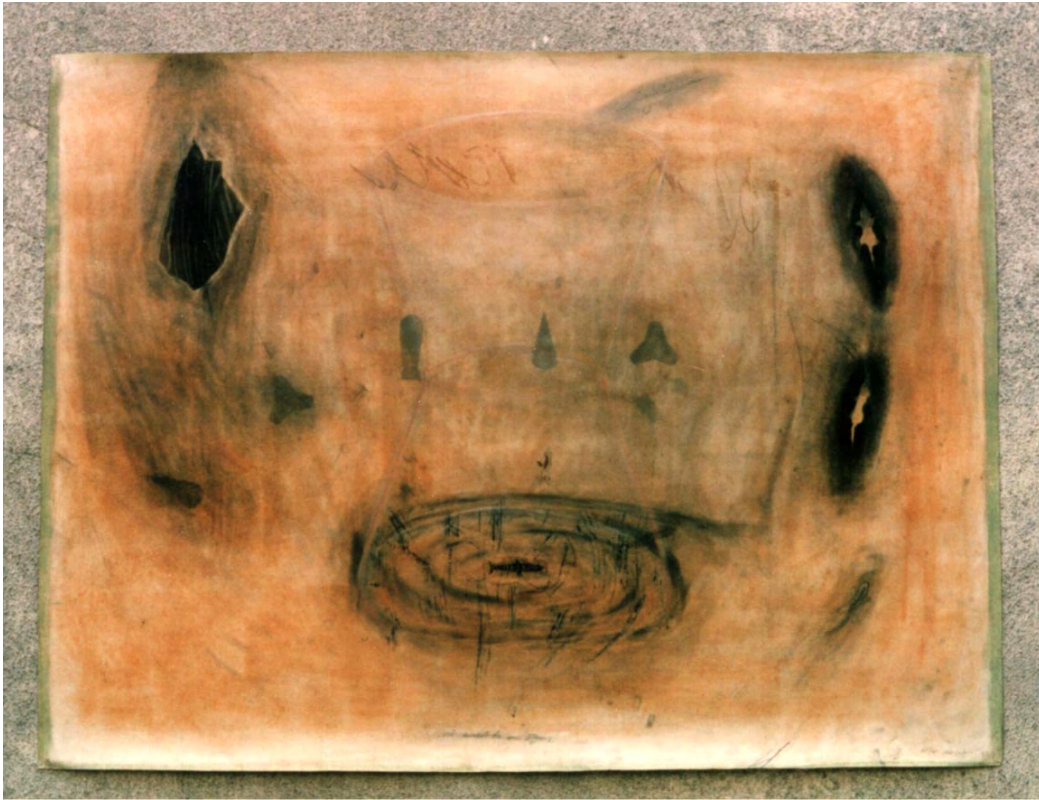


49. Cinema (1993). Desenho sobre papel. 30 cm x 21 cm.



50. O Peso como Espectro (1993). Acrílica, pastel, grafite e acrílica. 25cm x 20cm.

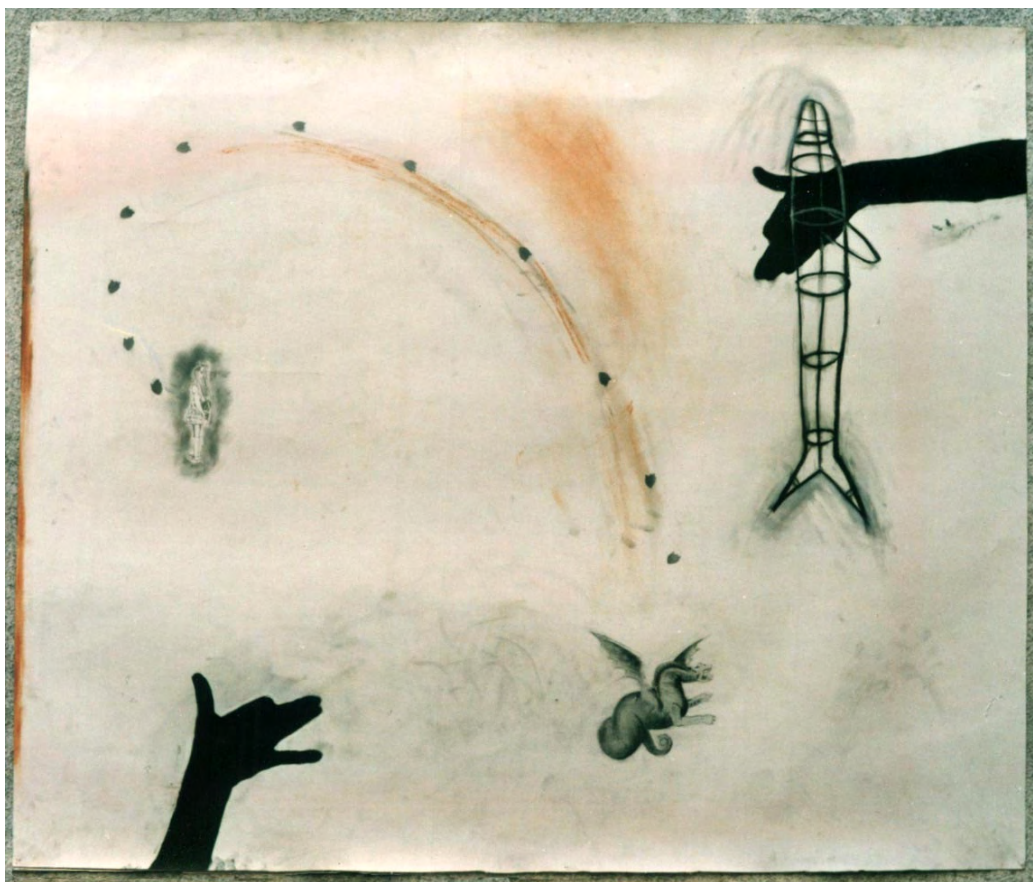




51. Você Acredita em Signos? (1993). Pastel, grafite, pigmento, transferência e papel carbono. 100cm x 120cm.



52. Detalhe da figura 51

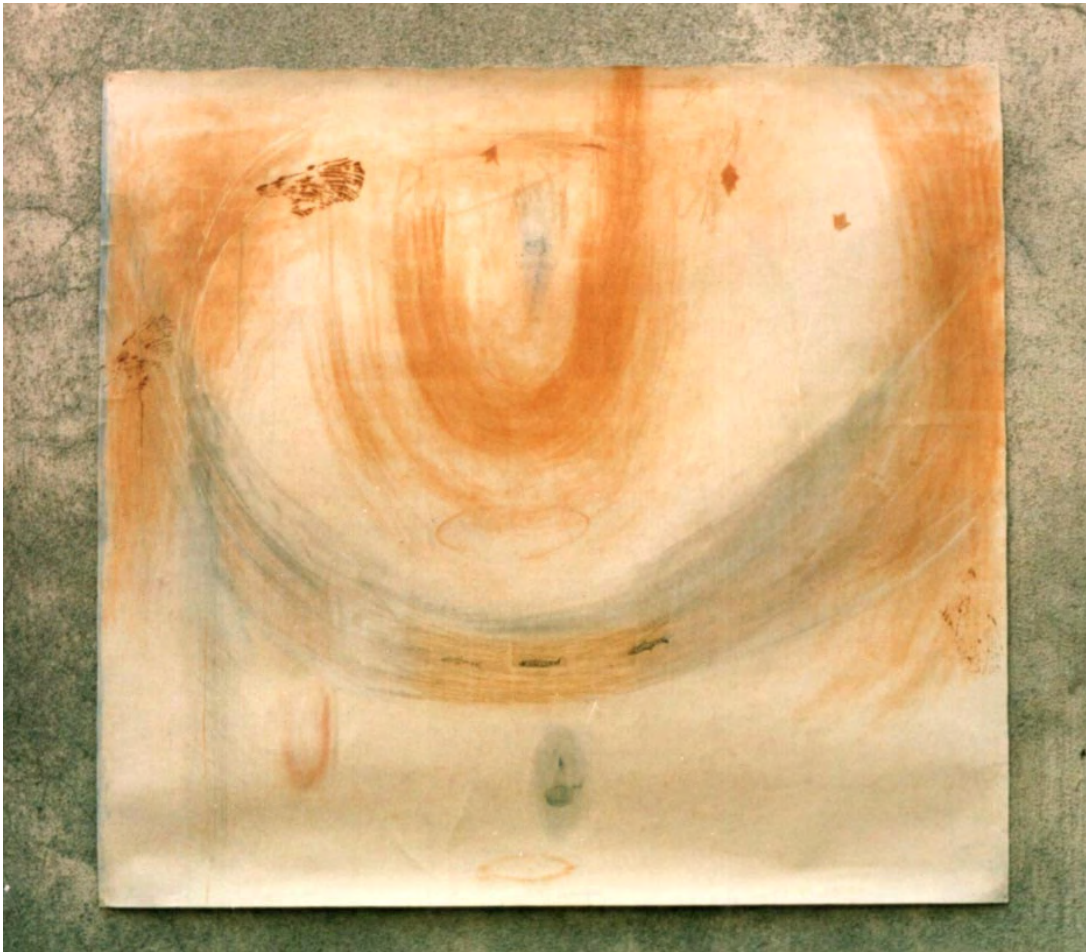


53. Lição de Voo (1993). Pastel, pigmento e grafite. 120cm x 130cm.



54 e 55. Detalhes da figura 53.





56. Transporte (1993). Pastel, grafite, acrílica, impressão, pigmento e transferência.  
150cm x 150cm.



57 e 58. Detalhes da figura 56.

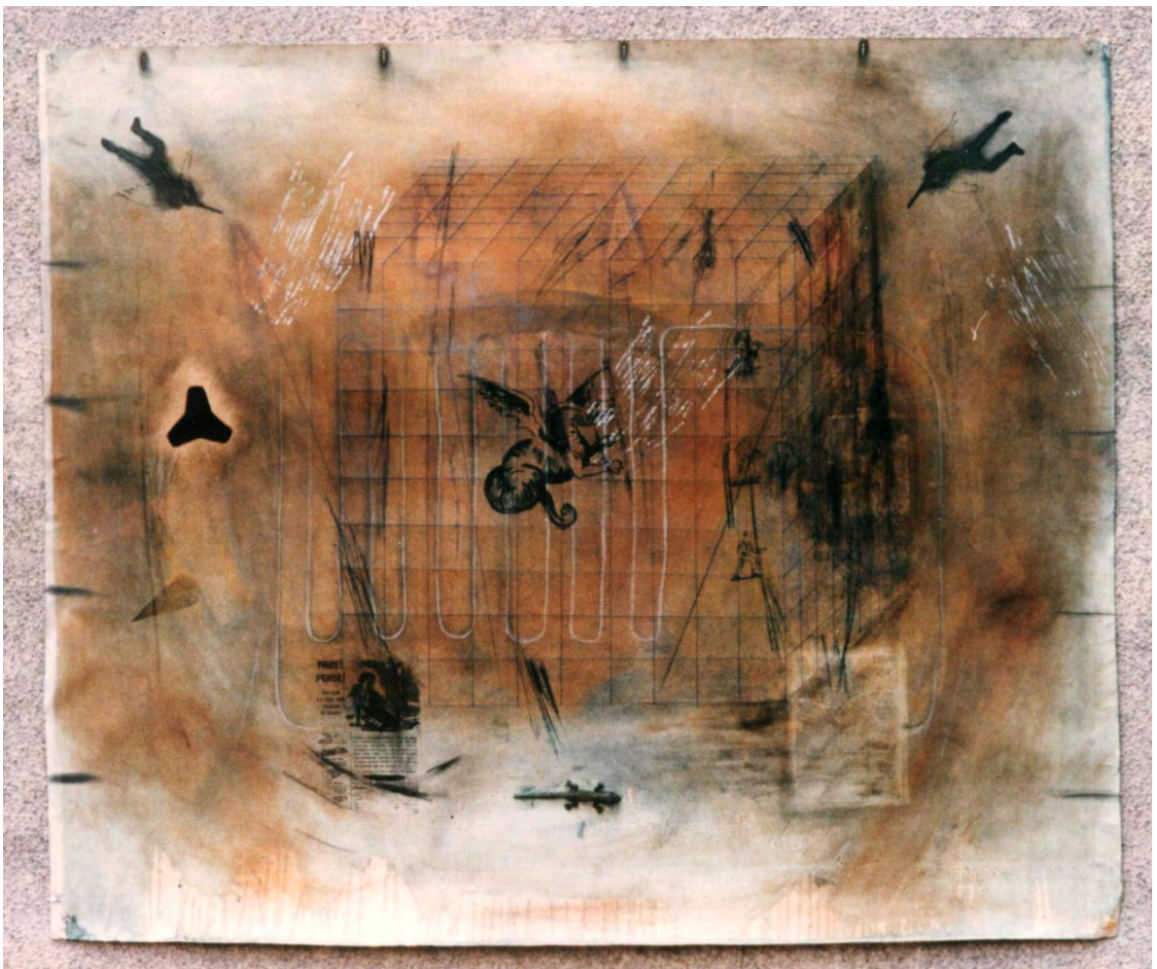


59. Sem Título (1993). Pastel, grafite, impressão e pigmento. 150cm x 120cm.





60. O Poder do Dragão (1993). Pastel, grafite, pigmento lavado, acrílica e papel carbono. 91cm x 100cm.



61. Pare! Pense! (1993). Pastel, papel carbono, pigmento lavado, transferência, grafite e impressão. 105cm x 120cm.

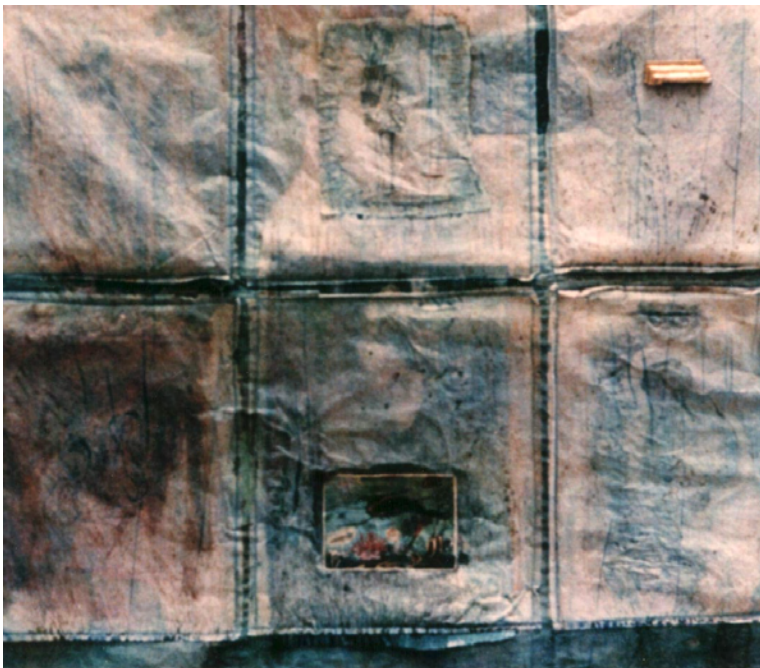


62 e 63. Detalhes da figura 61.





64. A Coleção (1993). Tecido, papel, colagem e acrílica. 50cm x 50cm.



65. Detalhe da figura 64.



66. A Coleção (1993). Desenho sobre papel. 100 cm x 100 cm.





67. São Jorge Menino (1993). Fotocópias ampliadas, latão, acrílica e colagem.



69. A Coleção, borboletas (1993). Pastel, impressão, grafite e colagem. 70cm x 90cm.



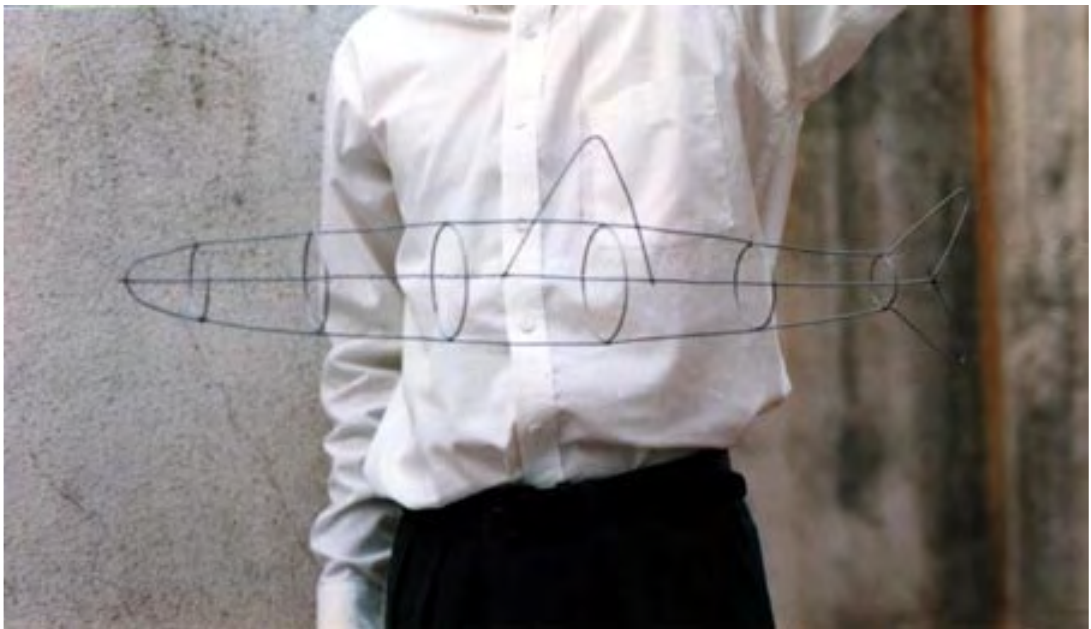


70. Armas do Desenho (1993). Pastel, grafite, colagem, pigmento lavado, acrílica e transferência. 240cm x 360cm.



71 e 72. Detalhes da figura 70.





73. Peixe (1993). Arame. 80cm x 15cm x 9cm.



74. A Justiça (1993). Chumbo. 80cm.



