

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES - DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
PROJETO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS - ÊNFASE DESENHO

JOGOS DE DESENHO

YUJI SCHMIDT

Orientadora: Profa. Umbelina Barreto

Banca Examinadora:
Prof. Eduardo Vieira da Cunha
Prof. Carlos Augusto Camargo

PORTO ALEGRE, DEZEMBRO DE 2008.

Agradecimentos

Obrigado a Umbelina Barreto, pela grande ajuda ao longo do curso de artes visuais e nesta última e importante etapa, a Carusto Camargo e Eduardo Vieira da Cunha pelas dicas de trabalho e leitura, a Rock Barcellos pelo auxílio com idéias e a Carlos e Aiko Schmidt pelo eterno suporte.

Lista de imagens

1. Tríptico a nanquim - 6
2. Composição mesclada - 6
3. Texturas e drapeamentos - 7
4. Transições Elementares - 8
5. Madeira e água - 8
6. Steinberg - Sem Título - 9
7. Scott McCloud - Diagrama - 10
8. Preto e branco n°3 - 11
9. Natureza morta - 14
10. Carrinho de mão - 15
11. Díptico preto e branco - 19
12. Jogos em estágios - 20
13. Jogos em estágios - 21
14. Jogos em estágios - 21
15. Jogos em estágios - 22
16. Peça 1 - 22
17. Configuração 1 - 23
18. Configuração 2 - 23
19. Montagem do jogo - 25
20. Universo 1 - 27
21. Universo 4 - 28
22. Detalhe do coringa 2 - 28
23. Universo 7 - 29
24. Universo 2 - 30
25. Detalhe do coringa 4 - 30
26. Universo 5 - 31
27. Detalhe do coringa 5 sup. esquerdo - 32
28. Detalhe do coringa 5 inferior - 33
29. Universo 8 - 34
30. Detalhe do coringa 6 - 35
31. Universo 9 - 36
32. Detalhe do coringa 7 - 37
33. Universo 6 - 38
34. Detalhe do coringa 8 - 39
35. Detalhe da junção das peças - 39
36. Universo 3 - 40
37. Universo 01 - 41

Sumário

| | |
|-----------------------------------|----|
| 1. A trajetória do desenho | 4 |
| 2.1 Jogos de desenho | 16 |
| 2.2 Concepção e regras do jogo | 22 |
| 2.3 Questões internas | 27 |
| 2.4 Formato de exposição | 43 |
| 3. Interlocuções com outras áreas | 44 |
| 4. Conclusão | 45 |
| 5. Referências bibliográficas | 46 |

1 – A trajetória do desenho

Este projeto é algo que, de certa maneira, sintetiza aquilo que sou como desenhista. Permite uma visão geral que abrange todas as experiências artísticas que vivi desde a primeira vez que segurei um lápis e todo o tipo de desenho que realizo hoje, dentre quadrinhos, ilustração, design gráfico, trabalhos artísticos e outros. O enorme tempo utilizado na leitura de histórias em quadrinhos e na análise de cada desenho, cada quadro e página. Minhas buscas, treino e estudos na faculdade. Meu conhecimento, minhas dúvidas e minha ignorância. A espontaneidade e o planejamento. A dedicação e a negligência. Ainda agora, grande parte de minha trajetória e personalidade são visíveis.

Considero importante, antes de explicar o projeto, apresentar ao leitor um breve histórico contendo minhas experiências mais importantes com o desenho, para familiarizá-lo com meu processo de trabalho.

Desenhos animados, livros ilustrados e histórias em quadrinhos japoneses foram os primeiros meios que prenderam minha atenção, e viriam a constituir minha base como desenhista e mesmo minha base cultural, na mesma medida ou, talvez até mais forte, que seus equivalentes ocidentais. Embora nestes meios atuem inúmeros artistas, cada qual com suas diferenças estéticas e processuais, é possível listar, dentre suas características constantes que mais me marcaram: a forma da narrativa, a justaposição de imagens, a estilização de formas, as tentativas de expressar movimento a partir de imagens estáticas, a utilização de retículas para expressar textura e meio-tons em páginas impressas em preto e branco,

assim como o próprio preto e branco. São elementos que ficaram impregnados na minha forma de pensar o desenho e que carrego até hoje. A faculdade de artes visuais, entretanto, me introduziu a novas maneiras de pensar, desde seu princípio, sendo que muitas delas contrariavam minha lógica.

Ao lembrar a mentalidade que possuía como aluno no início da faculdade de artes visuais, reconheço hoje que eu era um infeliz clichê, com um perfil de aspirante a quadrinista profissional buscando conhecimento técnico e específico da área. Ao enfatizar e valorizar aspectos como o gestual, o acaso, a expressividade e a não necessidade da representação, embora me dispusesse a

aprendê-los, percebi um enorme choque de pontos de vista, assim como uma grande dificuldade de aceitar a nova forma de interpretar a estética. Para tal, senti que deveria deixar de fazer o que vinha fazendo até então. Mas como abandonar algo que sentia tanta necessidade de ser mantido e aperfeiçoado? Apesar dessa mentalidade, aceitei (em parte) a nova visão e trabalhei com base da mesma, esperando compreendê-la. Ao me aproximar da metade do curso, ainda muito apegado à representação rígida da realidade e, de certa forma, cansado de minha postura defensiva, decidi ir de encontro àquilo que aparentava ser o menos compreensível dentro do universo das artes: a abstração. Isto não significava que havia passado por cima do antigo apego. Pelo contrário, ao mesmo tempo me agarrava como podia às minhas referências primárias de desenho – como um mergulhador que necessita de ar sendo bombeado para seu escafandro ao mergulhar em um meio hostil ou desconhecido – atitude que se traduziu na escolha constante das ferramentas típicas do quadrista: o nanquim, o pincel e o papel. A motivação para a utilização deste material de caráter enxuto, básico, surgiu também do desejo por algo que fosse o mais simples possível, uma simplicidade que permitisse o entendimento da arte mesmo para alguém na condição de aluno, assim como da procura de algo universal e consistente, que pudesse ser retratado pelo mais simples dos materiais. Foi a partir destas idéias inseguras que dei início

a uma caminhada mais concreta na busca por uma identidade artística.

Diversos elementos os quais mantive ou retomei posteriormente já se mostraram em um de meus primeiros trabalhos partindo da nova iniciativa. A desconstrução das formas foi um dos primeiros destes elementos que descobri, apesar de não possuir a consciência na época. Apesar disso, ela foi literal. Parti de três desenhos a nanquim que representavam uma casa internamente. Um mesmo ambiente por três ângulos levemente diferentes, retratados de forma estilizada, com base estética no quadrista americano Frank Miller. Os desenhos foram cortados em pequenos quadrados irregulares e suas peças resultantes, por sua vez, misturadas e redispostas em uma única composição. A ausência de meio-tons resultante do auto-contraste permitia que os brancos e pretos dos três desenhos se fundissem, criando uma composição totalmente nova que, embora desfizesse as regras da perspectiva e da representação, ainda assim possuía a minúcia de detalhes, riqueza de formas, texturas e efeitos ilusionísticos que faziam sentido dentro da realidade em que se encontravam anteriormente. O produto resultante parecia ter se tornado mais do que era mesmo dentro de minhas limitações de visão artística. Era possível ainda desfazer a composição e criar uma totalmente nova, ao mudar a disposição das peças.



1. Tríptico a Nanquim - nanquim sobre papel, 3 desenhos, 30 x 50 cm cada, 2005



2. Composição resultante da mescla dos três desenhos anteriores

Apesar de o trabalho ter gerado diversas idéias e descobertas, retornei as peças a seus estados anteriores, restaurando as composições originais.

Outro momento marcante dentro do curso de artes visuais foi a cadeira Criativo I, ministrada pelo professor Nico Rocha. Com sua ajuda e com base neste trabalho anterior, iniciei uma busca pela abstração de forma consciente. Embora não tenha sido uma prioridade, os trabalhos produzidos durante este período tornaram-se uma expansão da composição resultante do Tríptico a Nanquim. De fato, este havia sintetizado aquilo que, para mim, deveria ser mantido ao adentrar no território desconhecido. Escolhendo então dentre determinadas qualidades visuais que permaneceriam, com a liberdade proporcionada às formas pela ausência de contornos sendo um fator determinante, realizei o seguinte desenho:



3. Texturas e Drapeamentos - nanquim sobre papel, 44,5 x 32,5 cm, 2005

Embora aqui muitos dos elementos ainda se prendam às suas funções, já é perceptível a mudança que, progressivamente, substituiria o pensamento anterior. Textura, drapeamento, sobreposição e transparência, além da fusão e divisão de formas. São alguns dos pontos elementares que fariam a visualidade desvincular-se e tomar o lugar da representação e da significação, gradualmente.



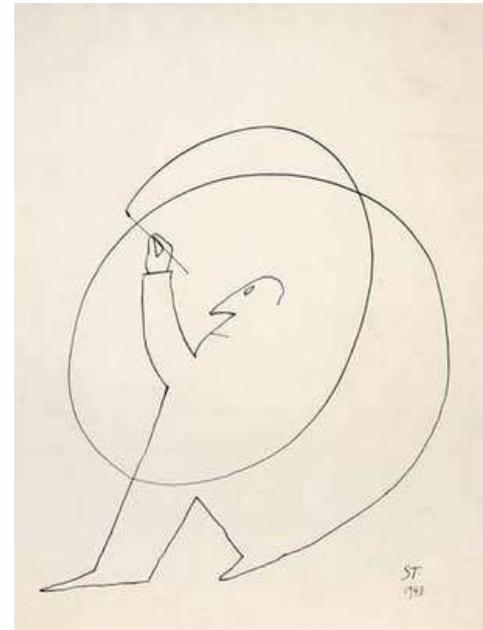
4. Transições Elementares - nanquim sobre papel,
100 x 70 cm, 2005



5. Madeira e Água - nanquim sobre papel,
100 x 70 cm, 2005

Embora já estivesse bastante distante do que fazia inicialmente como desenho, havia ainda questões a serem trabalhadas. Na cadeira Criativo II, ministrada pela profa. Umbelina Barreto, percebi que não sabia como surgiam os desenhos feitos até então. Ao trabalhar questões como a criação de um referente, cheguei à conclusão de que, embora houvesse certas regras às quais obedecia, não havia motivos, uma fonte, ou "alma" para o trabalho. Não estava claro o que o tornava vazio, entretanto, parecia mesmo haver ali uma lacuna. O trabalho vinha sendo regido, em suma, pelas poucas impressões que obtive de meu primeiro trabalho de abstração.

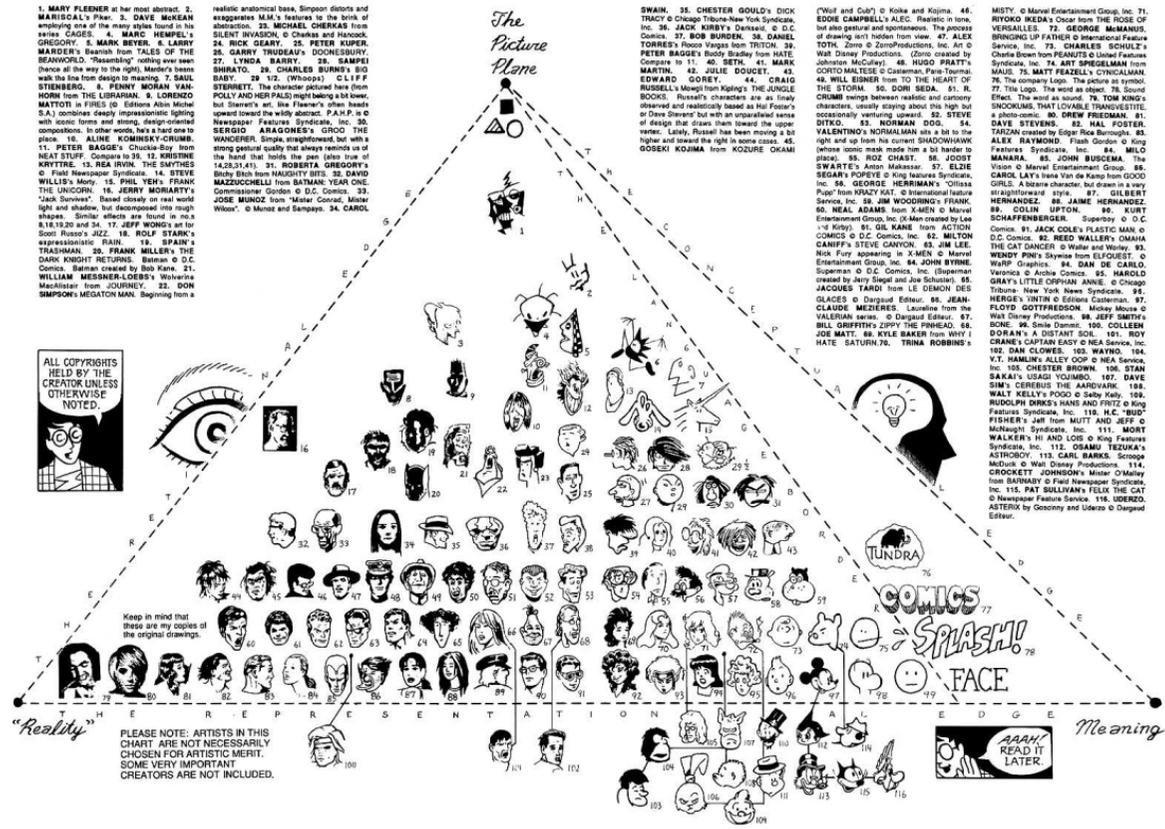
Depois de certo tempo, passei a questionar a própria representação, algo que me é muito caro e que, provavelmente, jamais deixarei de fazer, de alguma forma. Juntamente com o trabalho realizado na faculdade, e que se caracterizava por abstrações, prosseguia com meu treino de estudos da figura humana e da perspectiva. De certa forma, este trabalho paralelo permeava também o outro e, da mesma maneira como não aparentava existir uma razão para realizar os desenhos de abstração, a representação parecia ter também perdido seu sentido. Por que representar daquela forma? O “daquela” refere-se às regras perspécticas e de proporções que há muito existem e que constituem grande parte daquilo que conhecemos por desenho. Elementos com os quais inevitavelmente temos contato no dia-a-dia, por meio das artes visuais (obras em museus, catálogos, livros), da publicidade (cartazes, propagandas na televisão, revistas e em outdoors) e outras mídias (como cinema e quadrinhos). Fui apresentado, então, ao trabalho de Saul Steinberg - mais conhecido por seu trabalho como cartunista e ilustrador para o jornal americano *The New Yorker* - e seus questionamentos em torno da representação, algo que remetia também a Magritte e seu cachimbo, sua casa que escurecia durante o dia, seu espelho que refletia a visão do espectador.



6. Saul Steinberg - *Sem Título*, nanquim sobre papel, 1948.

No caso de Steinberg, o impacto foi consideravelmente maior, pois este lidava diretamente com o desenho, enquanto que Magritte utilizava-se principalmente da pintura. Seus desenhos pareciam exclamar: “linhas são apenas linhas, não importa o que elas próprias tentem afirmar e como tentem disfarçar”. Lembrei então de uma leitura recente, *Desvendando os Quadrinhos*, onde o quadrinista Scott McCloud ilustrava numa tentativa bastante didática uma maneira de organizar e situar as formas primárias de desenho, utilizando-se de exemplos de colegas quadrinistas.

Através de um diagrama triangular, situou palavras, símbolos e conceitos na extremidade direita; à esquerda a representação rígida e similar ao olhar renascentista; no topo, desenhos que, por vezes, a relação com a realidade se dá mais pelo olhar do espectador que pela intenção de representação propriamente dita. Ao centro estavam todos aqueles considerados como pontos intermediários dentre os três extremos.



7. Scott McCloud - Desvendando os Quadrinhos - M. Books, 1993

De acordo com sua afirmação e seu diagrama, a abstração é onde as linhas e formas podem atingir o máximo de sua sinceridade, ser elas mesmas e não outras coisas.

A partir destes artistas e idéias apreendidas, cheguei a um inevitável questionamento: “então, o que vim fazendo e buscando até hoje com o desenho é, de certa forma, uma falsificação?” Uma idéia equivocada de estar criando algo novo, um universo à parte, algo que estimula a imersão do espectador. Ciente (mas não totalmente consciente) destas idéias decidi explorar aquilo que havia descoberto, mesmo com a sensação de estar indo por um caminho já trilhado. Passei a pensar em maneiras de mostrar a realidade de outra forma. A partir do livro *Seis Propostas para o Próximo Milênio*, de Ítalo Calvino, busquei trabalhar a representação da realidade enfatizando cada uma das cinco palavras que compunham o livro: Leveza, Rapidez, Exatidão, Visibilidade e Multiplicidade. Creio eu não ter compreendido completamente estas palavras. Os trabalhos resultantes ainda eram calcados na representação, mudando apenas o gestual do pincel, de desenho para desenho. O objeto retratado ainda era reconhecível e, como resultado, obtive trabalhos que não diziam nada, apenas mostravam-se como exercícios para aperfeiçoamento da técnica com o pincel. O objeto que construí com a intenção de referente não tinha participação de forma alguma, e sua presença era como uma desculpa para ter algo a ser retratado. Ou seja, todo o princípio do trabalho fora baseado unicamente na representação. E pior: não havia razão alguma para esta representação.



8. Preto e Branco Nº3 – nanquim sobre papel,
44,5 x 32,5 cm, 2006

Mais tarde, fui estimulado a utilizar não só a primeira camada do papel, mas multiplicá-las, com o auxílio de uma base acrílica branca, pela sobreposição de materiais. Desta forma, poderia ir além do que vinha fazendo até então. A explanação era de que, tudo aquilo que poderia ser feito na arte utilizando materiais convencionais por si só já havia sido realizado ao longo de sua história.

Para adquirir verdadeiramente uma forma de expressão única, dever-se-ia criar soluções buscando a desconstrução desta arte tradicional, e estas então caracterizariam de fato uma manifestação da personalidade do artista, assim como levariam a obra um passo adiante na sintonia com a contemporaneidade.

Estas eram razões mais do que compreensíveis, mas, por outro lado, ao utilizar a nova ferramenta, sentia como se estivesse desfazendo tudo aquilo a que me apegava. A iniciação, em verdade, foi algo doloroso. A base acrílica desfazia as formas criadas pelo pincel e pelo nanquim e, sobre o vácuo deixado por ela, criava novas formas, novamente através do nanquim. Felizmente (para a minha mentalidade na época), a base não se resumia apenas a isso. Diluindo-a em água ou utilizando pouca quantidade no pincel, era possível também deixar resquícios do que ali havia antes, possibilitando sua reinterpretação, evitando, quando necessário, a perda total.

Um fator que auxiliou na assimilação da nova ferramenta e idéia foi ter conhecido o trabalho do sul-africano William Kentridge. A teimosia em manter idéias, materiais, grafismos, formas, repetir procedimentos e retornar a soluções antigas é algo que, embora não explicitamente, sempre esteve presente na minha forma de fazer. Entretanto, o contato com a obra do artista em questão

possibilitou-me levar esta característica a um nível de consciência maior, tornando-a um recurso. As animações mostram todas as etapas da produção de um de seus desenhos, passando por correções, modificações, sobreposição de material, dentre mudanças em geral. A obra, porém, não é o desenho, mas o vídeo, que mostra cada fase de sua execução, como que afirmando que, embora o resultado final possa ser completamente diferente, cada estágio da produção pode ser uma obra em separado, tão ou mais plástica ou com valores e detalhes compositivos.

A partir da relação entre a nova seleção de materiais, segui com o processo da desconstrução da realidade, do desenho regrado e da lógica desgastada, chegando a uma nova fase dentro das abstrações. Foram eliminados o cenário, o ponto de fuga simulado e, em parte, o próprio modelo, restando agora apenas as formas abstratas e os objetos flutuando no papel. Já que não havia a necessidade da representação fidedigna, não havia a necessidade de me ater aos limites do papel. Senti que deveria, então, passar do papel tamanho A3, onde tinha começado meus experimentos, aos tamanhos A2 e A1. As formas poderiam então expandir-se mais livremente. Seguindo o mesmo raciocínio, mas internamente ao papel, diminuí a proporção das formas, para que pudesse empregar a maior quantidade de informação possível. Algum tempo depois percebi, no

entanto, que, embora ainda me ativesse a tamanhos predefinidos de suporte, esta necessidade de ampliação não partia meramente da necessidade de colocar maior quantidade de imagens dentro dos limites do papel, mas do caráter expansivo da arte abstrata, herdado da fotografia aérea, como demonstrado por Philippe Dubois em *O Ato Fotográfico e Outros Ensaios*.

Ainda que o tipo de abstração que passei a realizar não o explicitasse, em todos os trabalhos do período utilizei modelos, criados

a partir de prévias composições de objetos não relacionados.

Surgiram então, dois tipos de composições, que descrevo a seguir, a partir de textos redigidos em 2008, na intenção de trazer à tona processos inconscientes. Embora certas lógicas compositivas não tenham persistido até meu projeto de graduação, parcialmente em função da mudança do material, a influência destas formas de fazer persiste, reconfigurando-se em outras soluções.

**"A - Composição simples abstrata tipo 'natureza morta':
composição onde o modelo ainda é reconhecível.**

Parto de um modelo, retratando-o inicialmente com nanquim, em auto-contraste, de forma realista, para que seja possível reconhecer o objeto sem tornar o desenho por demais calcado na representação. Simultaneamente, tento abstrair e quebrar a forma utilizando as possibilidades plásticas do pincel, me atendo mais à estética das texturas e manchas geradas pela etapa anterior que à reprodução. Procuro, no entanto, manter partes do objeto reconhecíveis, para que persista a presença do modelo. Em seguida, procuro, com tinta acrílica, explorar as possibilidades plásticas do desenho gerado em nanquim. Não tento reproduzir as cores da realidade, mas criar um diálogo entre as formas do nanquim e as cores em acrílica. A tinta acrílica aqui possui maior importância na sua capacidade de desfazer as formas antigas, por sua sobreposição. Sua presença se faz, portanto, mais como desenho e forma bidimensional que como mancha. Ela possibilita enfatizar ou esconder os atributos da composição gerada pelo nanquim.

Procuro manter o enquadramento e o ângulo do objeto retratado o mais simples possível, para que se assemelhe a uma natureza morta, para que remeta à tradição do desenho e da pintura e contraste com a abstração complexa, ressaltando as características destoantes da arte na tradição (período clássico x modernidade). As formas simples também possibilitam criar relações mais complexas na abstração com maior facilidade.



9. Natureza Morta - nanquim e acrílica sobre papel, 50 x 35cm, 2006

B - Composição abstrata com entrelaçamentos e 'janelas'

Parto de um modelo, da mesma forma que na composição simples, utilizando o nanquim, em alto-contraste. O tamanho maior do papel permite uma composição maior, portanto trabalho com elementos que podem ser visualizados à curta e à longa distância. Tanto a disposição do modelo como o ângulo que é retratado tornam-se mais complexos.

Aqui busco tornar mais minuciosa e detalhada possível a composição, para contrastar com o tamanho e para que as formas possam se expandir o máximo possível. Para acrescentar mais detalhes, crio uma série de elementos figurativos ou não-figurativos que aumentam ou diminuem de tamanho, se entrelaçam e se fundem. Estes elementos inicialmente respeitam as formas primárias do modelo, mas à medida que vão preenchendo e ocupando o espaço no papel, vão também se sobrepondo, a si mesmos e ao modelo, desfazendo-o, escondendo-o ou explicitando-o.

A tinta acrílica é utilizada aqui para criar "janelas" que possibilitam acrescentar e sobrepor novos elementos no desenho, tornando o entrelaçamento dos elementos mais complexo e possibilitando criar novos planos em um espaço que foi totalmente preenchido. Estes planos podem surgir e sobrepor-se infinitamente."



10. Carrinho de Mão - nanquim e acrílica sobre papel,
50 x 35cm, 2007

Embora as janelas descritas anteriormente tenham surgido simplesmente como artifício da desconstrução, é possível estabelecer aqui mais um paralelo com as histórias em quadrinhos, em função da persistente forma retangular.

Até aqui, já havia atribuído aos trabalhos maior consistência de estilo, assim como uma linearidade na linguagem. Inúmeras idéias surgiram posteriormente, para trabalhar a mesma temática: a desconstrução do modelo e do desenho. Mas isto parecia continuar trabalhando como uma desculpa para movimentar o pincel. Certamente, minhas dúvidas e reflexões estavam andando em círculos, não por falta de razões para desenhar da forma que o fazia, mas pela falta de um direcionamento, de um objetivo, de uma linha de pesquisa. A solução viria apenas ao realizar este projeto.

2.1 – Jogos de Desenho

O que significa o título acima? Certamente, "jogo" não é uma palavra de simples definição, ao contrário do que aparenta sua grafia. "Desenho", por sua vez, é outra palavra com significado demasiadamente amplo, o que torna a tarefa de apreender a essência do projeto algo de extrema complexidade sem a prévia noção do mesmo. Para dar início à reflexão, consultemos primeiramente a palavra "jogo" no dicionário, em função de nossa maior familiaridade com a segunda dentro do campo das artes. *Michaelis, O Moderno Dicionário da Língua Portuguesa*, apresenta diversos significados, dos quais selecionei os mais amplos e abrangentes:

"**1** Brincadeira, divertimento, folguedo. / **4** Maneira de jogar. **5** Conjunto de regras a observar, quando se joga. / **9** Cartas ou peças para jogar. / **13** Aposta. / **16** Movimento das peças de um mecanismo. / **18** Mec Conjunto ou série de peças, da mesma espécie, que fazem parte de um mesmo mecanismo, máquina etc., como o *jogo de pesos de uma balança; um jogo de molas etc.*"

UOI - Michaelis. Site. Disponível em:
<<http://michaelis.uoi.com.br/>>
Acesso em: 02 de dez. 2008.

Alguns dicionários também mostram as palavras "ludíbrico", "manha" e "trocadilho".

Além das significações convencionalmente atribuídas a esta palavra, ela tem o poder de acumular outros significados, por estar contida na essência de incontáveis processos em nossa realidade. Esta amplitude de funções foi buscada para dar ao projeto direcionamento, o qual explicarei por meio das significações antes apresentadas. De fato, todo jogo é uma brincadeira, e este não foge à regra (embora o divertir-se caiba mais à reação do espectador). Ele possui suas próprias regras internas, dadas através de sua observação. É composto por diversos desenhos, os quais representam aqui as peças e, para ser jogado, o jogador deve selecionar para ter em sua manga as cartas que este julgar apropriadas. É uma aposta na medida em que o espectador pode tentar adivinhar seu significado ou seu mecanismo. O que há ali é uma máquina constituída por vários componentes, conjuntos de engrenagens com um funcionamento interno único. Pode ser também um quebra-cabeça, se assim preferir chamar aquele que o tem em mãos. Ele apresenta caminhos, pistas e soluções, e ao espectador cabe escolhê-los para criar seu próprio desenho mental. Restam então as palavras "ludíbrico", "manha" e "trocadilho". Embora aparentemente duvidoso, elas estão também ali contidas, e regem de forma decisiva o andamento das interrelações entre espectador e objeto. Ludibriar é enganar,

zombar e, como inúmeros jogos, existem soluções possíveis, soluções verdadeiras e soluções falsas. Essas relações se dão por meio do mostra-esconde criado pelos desenhos. "Será?" é uma das palavras que mais virá à mente do espectador ao visualizar cada uma das obras, enquanto as mesmas desafiam seu raciocínio e poder de imaginação. Cabe a ele dar seus palpites, enquanto arrisca ser ludibriado. Em "manha" estão contidos "segredo" e "ardil". Apesar de todas estas pistas, regras e segredos, porém, destravar deles a resposta não é uma regra essencial para estabelecer relações e trocas. Pelo contrário, é possível que nem exista uma resposta, o que sem dúvida deixará muitos confusos. Aos que se sentirem dispostos a tal, no entanto, haverá ali diversas peças, jogos dentro de jogos e opções para entretê-los. "Trocadilho", por sua vez, descreve de forma bastante literal o funcionamento deste jogo. As peças apresentadas mostram-se em determinadas posições, deslocam-se, criam conexões que podem ou não ser reais e realizam entre si trocas de significados conceituais e estéticos.

A intenção do projeto é dar ao desenho a oportunidade de se materializar através da essência do jogo. Assim como o jogo possui caráter diverso, assim é o desenho que através dele surgiu. É dada ao espectador a chance de viajar pela história da arte, do renascentismo ao modernismo e à contemporaneidade, através de uma interface

intrigante. Ele servirá aos puros apreciadores do desenho, àqueles que se julgam capazes de atingir a chave de seu significado (ou àqueles que se entretêm meramente buscando-o), assim como aos que apreciam os veículos artísticos mais recentes, como a arte sequencial e o cinema. Há aqui a expressão do desejo de cruzar meios artísticos diversos num único resultado. Da mesma forma, os caminhos que abrange são múltiplos. Acima de tudo, é uma sintetização de tudo aquilo que considero importante e deveria ser mostrado. Ou ocultado.

Jogos frequentemente chamam a atenção e causam imersão total do ser humano, pois exigem concentração, esforço e raciocínio. São parte do cotidiano de todos, movimentam uma quantia incalculável de capital todos os dias e, desde a antiguidade até, provavelmente, o fim da humanidade, existirá. Embora muitas vezes ganhar seja o objetivo em um jogo, é mais apropriado afirmar que o ponto principal seria o lazer proporcionado pelo andamento deste. Embora frequentemente simples em suas regras, sua influência chega a tal ponto que nações inteiras se organizam e criam revoluções econômico-culturais para abrigá-lo, como é o caso dos Jogos Olímpicos. Muitos resultados dessa influência podem ser também negativos, onde indivíduos são levados ao limite da consciência e da sanidade pelo vício ao jogo, da mesma forma que o alcoolismo e outras relações de necessidade doentia. Isto só evidencia que a essência deste elemento

está arraigada nos sentimentos mais primitivos do ser humano. Obviamente, suas primeiras manifestações remontam a um passado distante. De acordo com a *Grande Enciclopédia Larousse Cultural* (1995), na antiguidade, este fato se caracterizava por "competições esportivas ou dramáticas, originalmente de caráter litúrgico, que se realizavam em presença da multidão." Estas incluíam luta, corrida, pugilato, disco, corrida de carros, etc., e eram realizadas em honra de Júpiter, e ocorriam na Grécia antiga de quatro em quatro anos, como ainda hoje.

O filósofo Huizinga, em 1938, escreveu seu livro *Homo Ludens*, no qual argumenta que o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quando o raciocínio (*Homo sapiens*) e a fabricação de objetos (*Homo faber*), então a denominação *Homo ludens*, quer dizer que o elemento lúdico está na base do surgimento e desenvolvimento da civilização.

Huizinga define jogo como: 'uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana.

WIKIPEDIA. Site. Disponível em:
<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo>>
Acesso em: 01 de dez. 2008.

2.2 – Concepção e regras do Jogo

Um dos trabalhos anteriores que fora essencial para o desenvolvimento do projeto é um desenho de composição contínua, que foi designado como uma obra díptica.

Aqui, partindo de um cenário construído com diversos objetos, ao invés de um modelo apenas, realizei um desenho inicial a nanquim. Dividindo o desenho verticalmente em dois pedaços iguais, trabalhei cada pedaço como um desenho independente, procurando tornar as composições harmoniosas dentro de cada uma. Isto permitiu focar nas formas, e não em seu significado. Apesar de sua condição como obras separadas, ainda guardavam uma relação entre si, com o modelo e com a composição inicial que, apesar de não explícita, transparecia ao justapô-las. Neste tipo, decidi manter as obras apenas com a primeira camada em nanquim, sem utilizar a tinta acrílica, pois a divisão por si só já desconstruía o modelo e a realidade. A junção posterior, no entanto, não se fazia óbvia e nem permitia visualizar por completo o modelo da mesma forma que antes, pois cada uma possuía características independentes. O que havia ocorrido era uma divisão e um retorno. Não eram o mesmo desenho, entretanto mantinham uma ligação reconhecível.



11. Díptico Preto e Branco - nanquim sobre papel,
2 peças de 31x50cm cada, 2007

Desta forma, para criar os Jogos, ao já conhecido *modus operandi* do construir e desconstruir, acrescentei a nova forma, a partir da desconstrução física do desenho, assim como sua reconstrução e reordenação. Explicarei então como se dá sua produção.

Estágio 1:

A etapa inicial consiste na escolha do modelo. Não há nenhum significado aparente no objeto escolhido, além da plasticidade de suas formas. Ao ver objetos (frequentemente aqueles que estão ao meu redor), o que avalio e tento prever são as possibilidades plásticas ao convertê-los para um plano bidimensional onde só existe o preto e o branco. Logo, o que visualizo é o contorno, os vazios que surgem de determinados ângulos e como posso ou não preenchê-los, se posso repetir parte ou o todo das formas, se posso modificá-los, etc. Em seguida, ao iniciar o desenho, procuro alternar entre retratar fielmente as formas do modelo e abstraí-lo - de acordo com o que julgo ser apropriado plasticamente - pois a partir do momento em que apreendo as formas básicas do objeto pela memória, só tornarei a olhar para o modelo para me guiar na transposição do posicionamento e enquadramento no papel. O desenho agora é a presença mais importante, e não o plano tridimensional, as múltiplas cores e tons claros e escuros do objeto (embora a luz e a sombra tenham certa importância), nem sua utilidade, nem sua história. A primeira fase da desconstrução, portanto, ocorre já no primeiro contato com o papel.

Para este projeto decidi trabalhar não com um objeto só, mas com um cenário, fato que explicarei mais tarde. Neste ponto, temos

um desenho simples, apenas nanquim sobre uma folha tamanho A1.



12.

Estágio 2:

O segundo estágio consiste em, assim que o desenho inicial ficar pronto, cortar o papel em quatro partes iguais. Em seguida, mudo a ordem dos quatro quadros, junto-os com fita adesiva e o resultado é o retorno ao formato inicial do papel, agora com uma quebra da composição. Neste estágio, o espectador perceberia que o desenho foi recortado e embaralhado.



13.

Entretanto, para confundi-lo, utilizando a composição desconstruída, faço um novo desenho por cima, ligando novamente pelo desenho as quatro folhas separadas. Inicialmente, eu pretendia simplesmente criar formas abstratas que se sobrepusessem às iniciais, com aparência semelhante, mas aparentemente, linhas retas simples se destacam mais do desenho anterior e sua adição cria duas formas de percorrer o desenho com o olhar. Desta forma, se faz presente na composição dois tipos de desenho, em dois tipos de planos: o desenho perspectico, que proporcionará a imersão do espectador dentro do cenário; e o desenho

aéreo - que chamo desta forma, pois flutua acima do plano do desenho da perspectiva e se expande lateralmente, permitindo ao espectador acompanhar com o olhar um trajeto de elementos abstratos e desconexos.

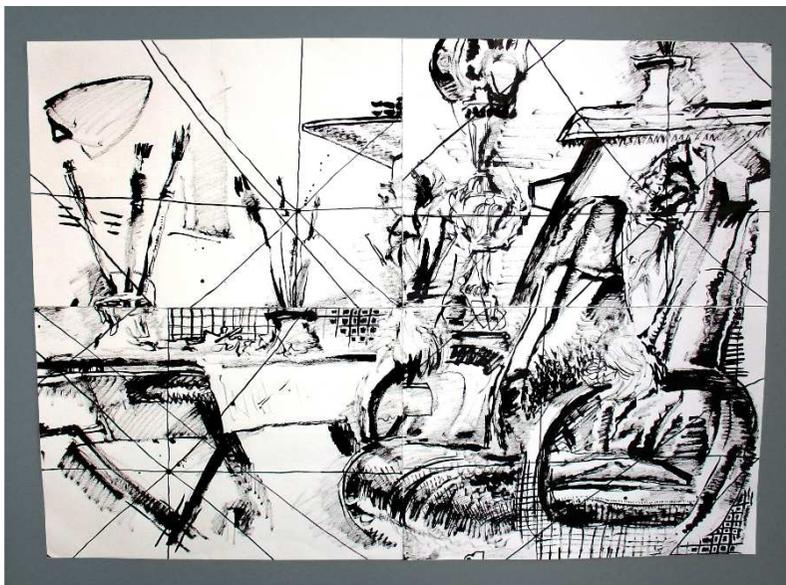


14.

Como não faço idéia de onde seria mais apropriado posicionar as linhas, pois não há um modelo, opto pelo acaso: respingo o nanquim em diversos pontos do papel aleatoriamente e, a partir dos pingos, estendo as linhas. Dos pingos maiores estendo "asteriscos", ou seja, linhas que partem em oito direções diferentes ou, dependendo do ponto de vista, quatro linhas que percorrem todo o papel e se cruzam exatamente onde

está o pingo. Já dos pingos menores estendo uma ou duas linhas. As diversas linhas que agora regem esta forma de organização servirão também na próxima etapa. Para não me ater somente às linhas para religar as folhas divididas, crio em alguns pontos uma continuação das formas do desenho perspectivico, de um papel para outro. Estas formas não necessariamente existem ou fazem algum sentido como objetos.

Embora o retorno das peças às posições de origem evidencie a conexão, há desta vez uma tensão e um estranhamento criado pelas linhas descontinuadas.



15.

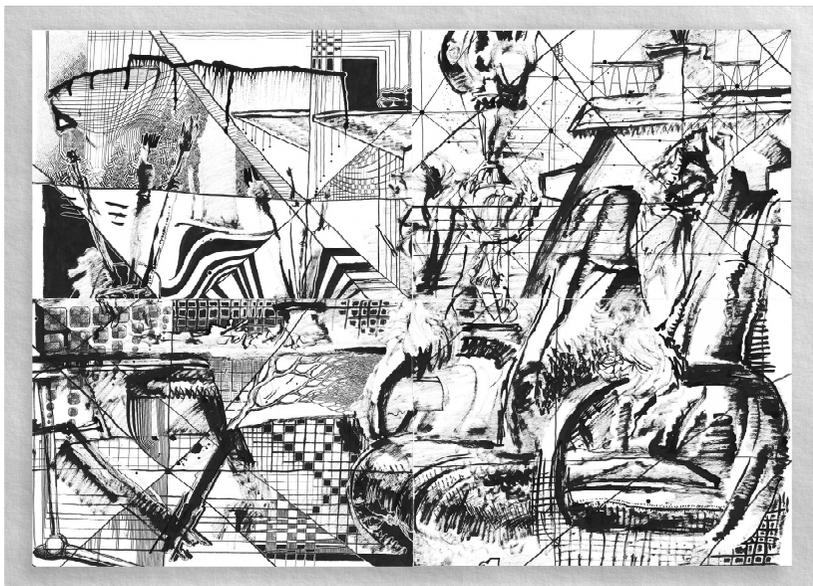
Estágio 3:

No terceiro estágio, separo novamente as folhas. Partindo de cada uma, e visualizando-as como composições independentes, desenho por cima. As linhas feitas no segundo estágio servem também para delimitar áreas no desenho. Grande parte da lógica utilizada para criar as abstrações feitas nesta etapa consiste em realçar as linhas ou ignorá-las, utilizá-las como limite ou extrapolá-las. Para reforçar a sensação de desenhos separados, às vezes crio molduras imaginárias que ora aparecem, ora permitem que as formas as ocultem ou ultrapassem.

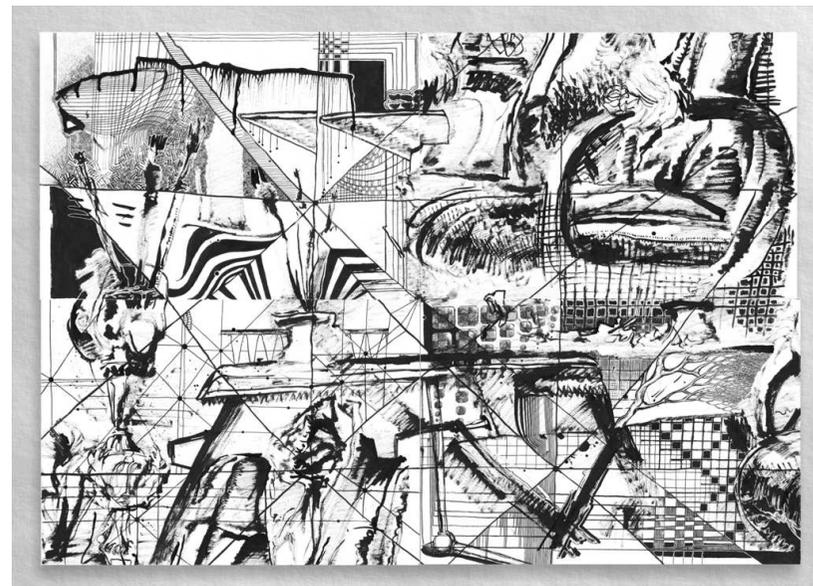


16. Peça 1 - nanquim sobre papel, 31x50cm, 2008

Após a conclusão do tratamento aplicado a cada peça, o conjunto encontra-se desta forma, nas duas montagens distintas seguintes:



17.
Configuração 1 - A perspectiva como regra



18.
Configuração 2 - A linha como regra

Estágio 4:

Chegando a esta fase, há uma obra completa, com seus desenhos dentro de desenhos, divergências e afinidades. As duas ordens de montagem permitem agora dois tipos visualização, determinados pela forma como as peças se conectam. A primeira forma de ordenação, que consiste em encaixar as formas provenientes do desenho inicial baseado no modelo. Aqui, as linhas contínuas realizadas na segunda ordenação da montagem se desencontram, criando a sensação de que, mesmo o modelo estando reconhecível, há algo de "errado". A segunda ordenação, por sua vez, de maneira controversa, cria uma harmonia maior dentro do desenho. Embora as formas iniciais do modelo estejam desconectadas, os traços contínuos abrem caminhos para o olhar, servindo de guia para acompanhar as formas irreconhecíveis. As formas aqui assumem uma maior importância como expressividade gestual.

Apesar desta divisão em duas formas diferentes de montagem e estética, em ambos os casos criei propositalmente conexões e desconexões, para que não se resumam em apenas um tipo de linguagem, embora para cada ordenação, uma delas predomine.

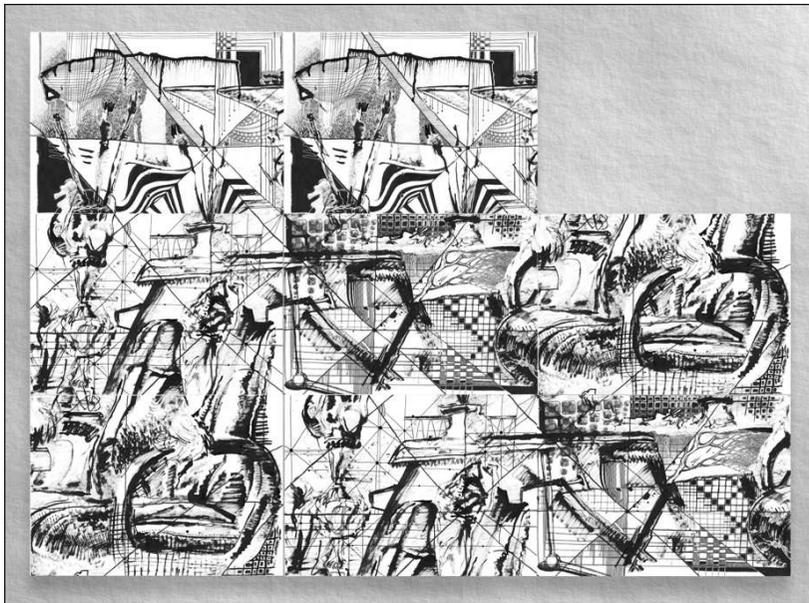
Pela natureza dupla da forma de produção, é possível agora não se ater apenas a duas formas de montagem. Utilizando a

lógica dos dois padrões visuais, é possível produzir diferentes composições através da mescla das duas ordenações, chegando a montagens em que ambos coexistam, entrem em conflito, podendo também controlar a predominância de cada estética. De certo modo, isto pode ser visto como mais uma tentativa de mesclar ou conciliar as duas lógicas de desenho aqui existentes (renascentismo e modernidade), tentativa esta que se evidencia mesmo internamente a cada peça.

Estágio 5:

Embora a obra produzida fosse já interessante por suas múltiplas possibilidades de montagem, estas ainda eram poucas e, dificilmente isto seria percebido se apresentasse uma série de desenhos diferentes com as mesmas características. A solução seria talvez alterar o desígnio da obra, exibindo-a como interativa. Isto, entretanto, ia contra o que havia planejado. O desenho deveria ser contemplado, não manuseado. Suas formas internamente complexas haviam sido criadas justamente para isto. Ademais, a interação é um fator por demais marcante, que tiraria certamente a importância do desenho como objeto de contemplação. A solução a que cheguei, então, foi acrescentar uma cópia de cada peça ao conjunto. Os lados conectáveis permitiram também este acréscimo, sem

causar estranhamento, tornando as novas peças parte do todo. Pode-se então visualizar as várias possibilidades de conexão dentro de uma mesma composição, sem a necessidade de deslocar suas partes. Não apenas isso, pois as ligações realizadas por diversos lados possibilitam também a inclusão de pontos não conectáveis como parte da composição.



19.

A composição resultante funciona como um labirinto, por onde o espectador viaja com o olhar, procurando por portas que levarão a outros territórios, entrando em becos sem saída, em busca da "solução". As formas que deixam um fragmento de imagem em

determinada parte do desenho podem formar outra imagem completamente diferente em outra área e em contato com outras formas. São múltiplas realidades dentro de um único universo, partindo de um único modelo.

Estágio 6:

O novo formato sem dúvida era mais interessante, mas, apesar disso, ao acrescentar uma cópia de cada peça original e equilibrar a composição de forma harmoniosa, restava ali uma lacuna. As possibilidades de conexão haviam criado automaticamente um formato: um retângulo incompleto, com duas colunas de três desenhos cada e uma de dois, deixando acima da última um espaço vazio. Tendo um número par de peças, seria possível organizá-las de maneira que formassem um retângulo completo. Entretanto, isso poderia em muito as possibilidades de gerar caminhos dentro do desenho. E sua composição, ainda que tivesse sofrido a mudança da adição das cópias, demandava um formato semelhante ao inicial, em função, provavelmente, de ter tido como modelo um cenário, além da óbvia disposição proporcionalmente menor, com o mesmo formato.

A princípio não havia desenho a ser colocado, pois tudo o que era necessário para resolver o quebra-cabeça estava lá. Para completar o formato, poder-se-ia adicionar

mais uma cópia. Porém, indo por este caminho, sendo a última cópia mais uma das anteriores e, formando um número ímpar, não haveria a necessidade de fechar a composição na forma do retângulo. Pelo contrário, ele poderia expandir-se enquanto houvesse conexões possíveis por intermédio de novas cópias. Entretanto, desta forma o desenho se banalizaria e perderia o impacto individual, pois à distancia necessária para apreender o todo, o mínimo se diluiria e o médio se tornaria um padrão, uma textura. O primeiro formato pareceu-me mais enxuto e continha todo o estranhamento e possibilidade de imersão necessários, assim como o potencial possível de ser explorado. Na realidade, este trabalho contém um muito da veneração ao desenho, aos detalhes, à firmeza (ou leveza) da mão e à grande variedade de grafismos possíveis de serem expressos pelo pincel (ou pela tinta por si só) e ao fazer e desfazer das “regras” do desenho. Certamente me sentiria decepcionado se estes não pudessem ser apreciados na forma final do trabalho.

Surgiu então a idéia de criar um desenho que resolvesse o enigma (ou dificultasse ainda mais a sua resolução). Este último desenho serviria para preencher o vazio deixado pelo formato, reforçando a idéia de uma composição única, além de amarrar os fios do desenho que estavam soltos. Tendo em mente a imagem de um barbante amarrado em círculo, formar-se-ia deste modo um ciclo, um conjunto coerente dentro de si mesmo.

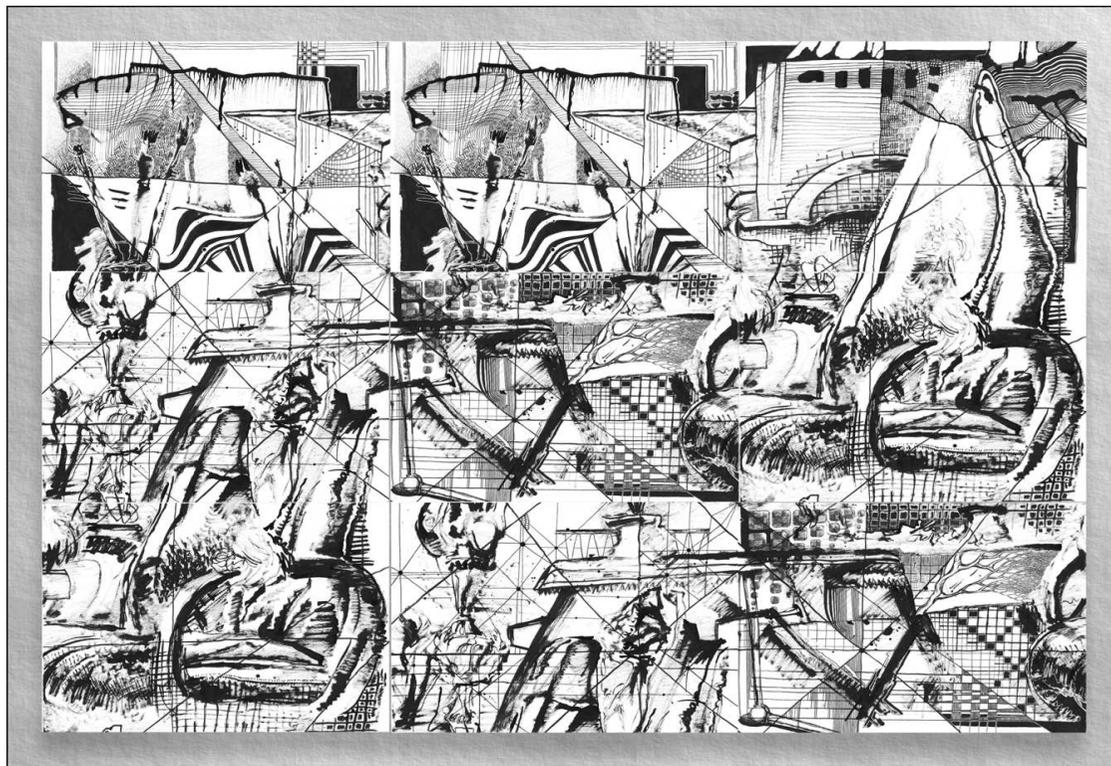
Assim foi criada a peça denominada "coringa" e, com sua inclusão. Sua inclusão gerou, no entanto, diversas questões. Evidentemente, esta peça foi realizada com o intuito de harmonizar as demais, afirmá-las como composição única e gerar dúvidas em função de uma composição aparentemente única ter partes exatamente iguais se repetindo. Mas por que posicioná-la naquela lacuna? Através das múltiplas ligações, não seria possível fazê-lo em qualquer outro posicionamento? O fato de aquela disposição das peças parecer a mais harmônica não servia como um fator determinante. Algumas peças realmente não poderiam ser combinadas de outra forma, pois nem todos os seus lados estabeleciam continuidade. Mas haveria sempre o coringa para unificar a composição. Estas conclusões levaram-me então a criar diferentes coringas em diferentes disposições.

O restante do projeto estava determinado por si só. Criar coringas em cada uma das posições da grade de nove peças. Isto mostraria a variedade de universos criáveis com este jogo. Seriam apresentados nove jogos, um para cada coringa.

Apresentarei a seguir os pontos que julguei importantes e questões internas aos jogos que surgiram durante a criação das novas peças estratégicas, a partir de sua ordem de concepção.

2.3 – Questões internas

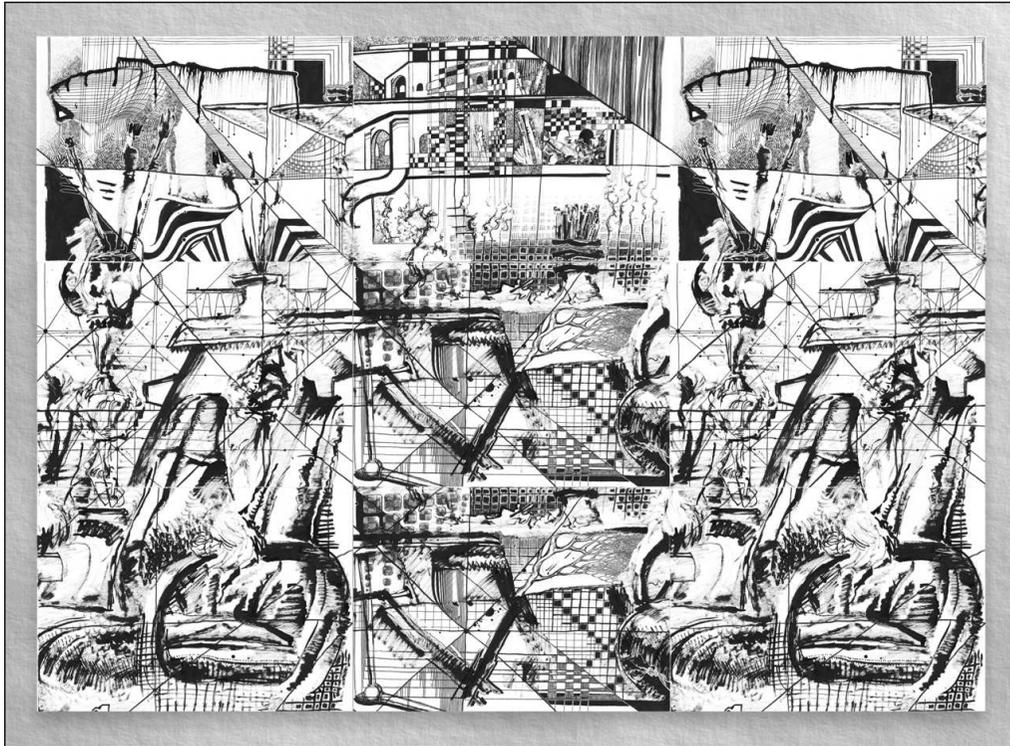
Coringa 1 - Conjunto 1



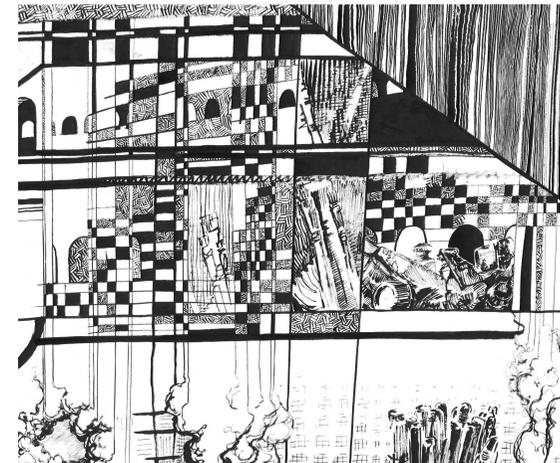
20. Universo 1 - Nanquim sobre papel 150 x 105 cm, 2008

Este conjunto foi o primeiro a ser criado. Para manter a coerência com os outros componentes, continuei tanto o desenho de perspectiva quanto as formas abstratas e as linhas. Neste caso, decidi manter o maior número de conexões possíveis em ambos os tipos de perspectiva, pois embora houvesse conexão em diversas partes, a predominante parecia ser a aérea. Para reforçar a noção de cenário e criar maior equilíbrio, impedindo que o desenho se tornasse simplesmente um acúmulo de texturas, dei maior ênfase à extensão do desenho como simulação das formas concretas do modelo.

Coringa 2 - Conjunto 4



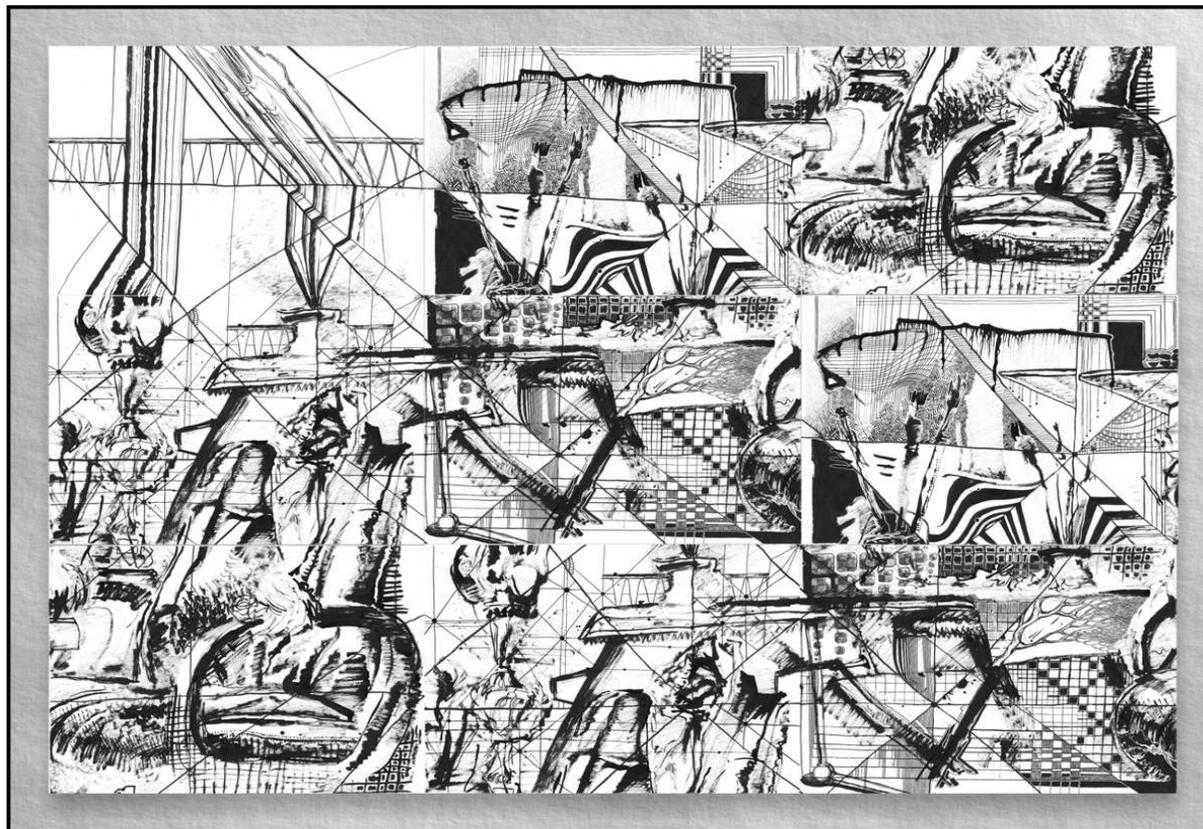
21. Universo 4 - Nanquim sobre papel 150 x 105 cm, 2008



22. Detalhe do coringa

Neste coringa, assim como em outros desenhos do projeto, coloquei elementos auto-referentes, como materiais de desenho, não necessariamente aqueles que utilizo. Estão contidos dentro de uma "construção", e podem ser visualizados pelas janelas. Isto representa elementos presentes no projeto, como a idéia de universos compartimentados, ou janelas que levam a outras realidades.

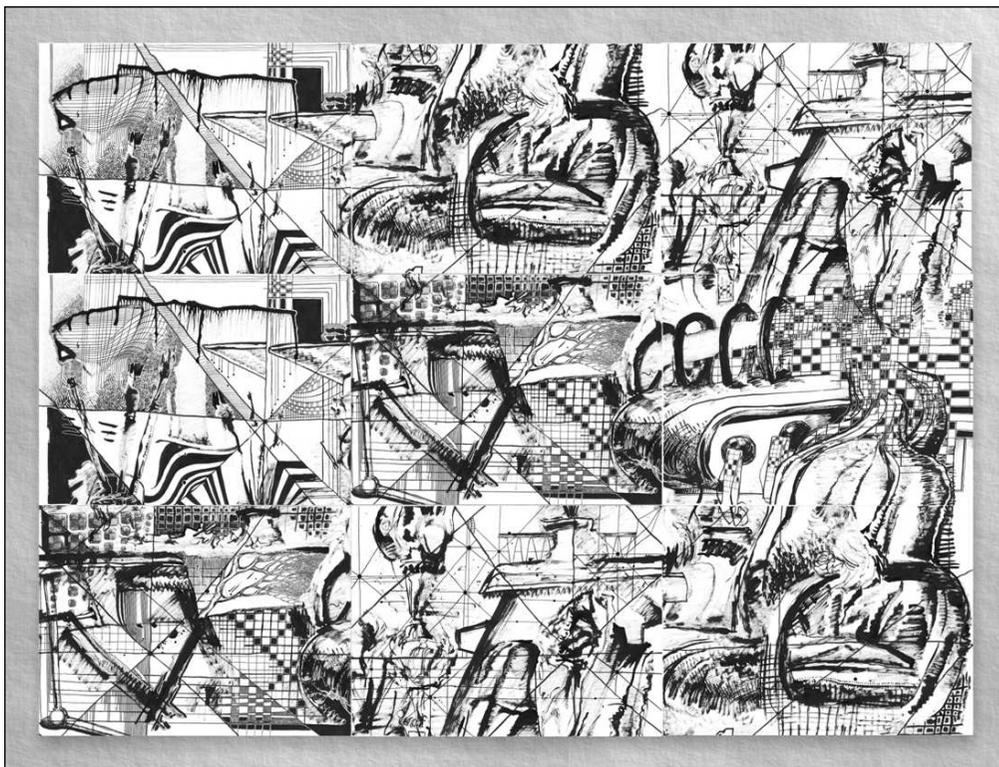
Coringa 3 - Conjunto 7



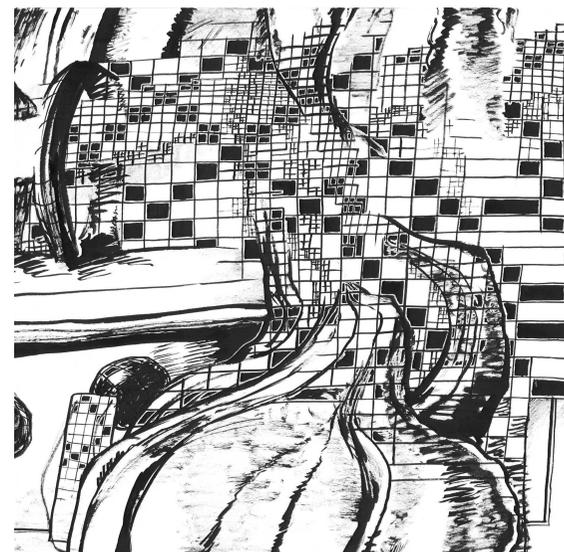
23. Universo 7 - Nanquim sobre papel 150 x 105 cm, 2008

À medida que fui criando os coringas, percebi que cada um gradativamente assumia temáticas, embora não claras. Aqui mostro a mesma referência ao material do artista, entretanto, distorcido pelas linhas. O desenho pode se transformar em qualquer coisa, não importa se tenha um modelo, ou seja, em parte realista. É apenas um desenho. Após dividir a peça com as linhas-guia, utilizei-as como uma espécie de prisma ou cristal que distorce os elementos visualizados através deste. Mas, novamente, isto é apenas um desenho e, mesmo com um efeito simulado de distorção, há uma cerca que passa inalterada através dos objetos.

Coringa 4 - Conjunto 2



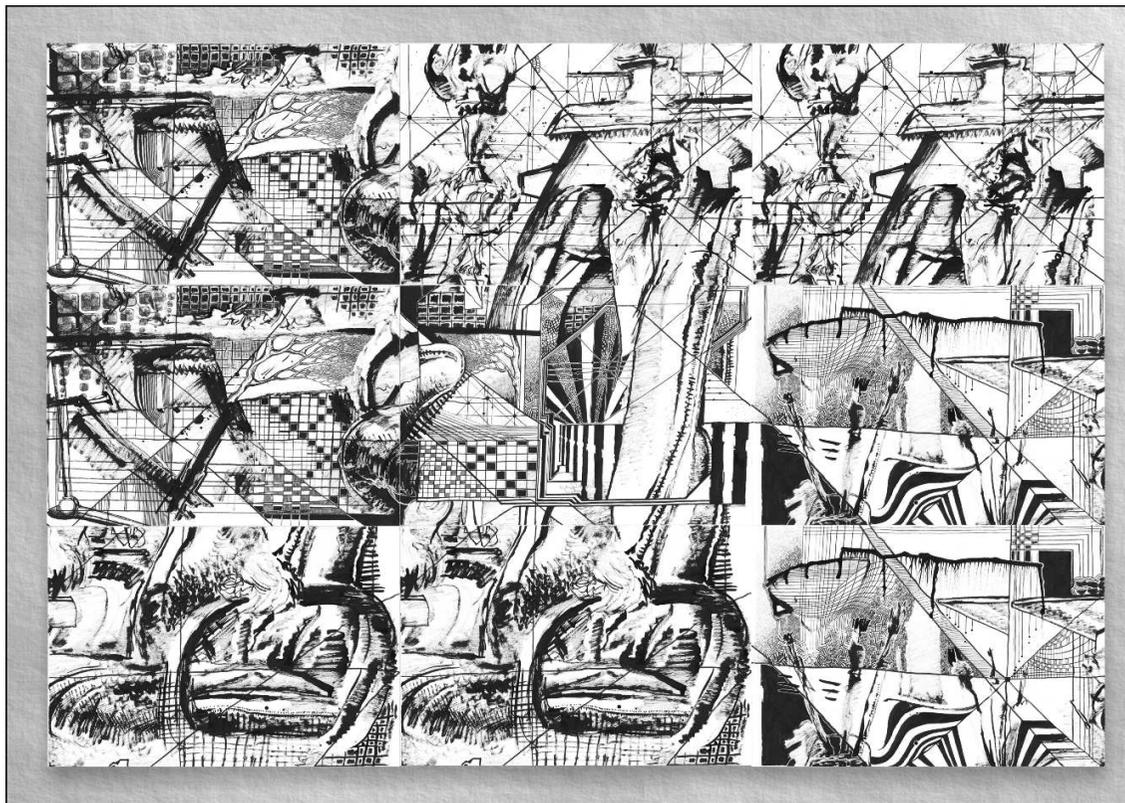
24. Universo 2 - Nanquim sobre papel 150 x 105 cm, 2008



25. Detalhe do coringa

Aqui, o coringa repete um padrão apresentado pela peça ao lado esquerdo, enquanto dá continuidade às formas dos desenhos superior e inferior. Estes últimos, originalmente são diretamente ligados, o que torna o coringa uma expansão deste cenário. Um universo dentro do universo. O padrão iniciado na peça à esquerda, um quadriculado rigidamente retilíneo, tem seus quadrados divididos em múltiplas partes, que criam efeitos de luz e sombra de acordo com as formas que delinham. A divisão dos quadros ocorre sempre de quatro em quatro, rigidamente. Isto pode ser entendido como uma representação da digitalização e sua capacidade de ampliar e diminuir imagens, muito embora não possa manter, em grande parte dos casos, sua forma original intacta.

Coringa 5 - Conjunto 5

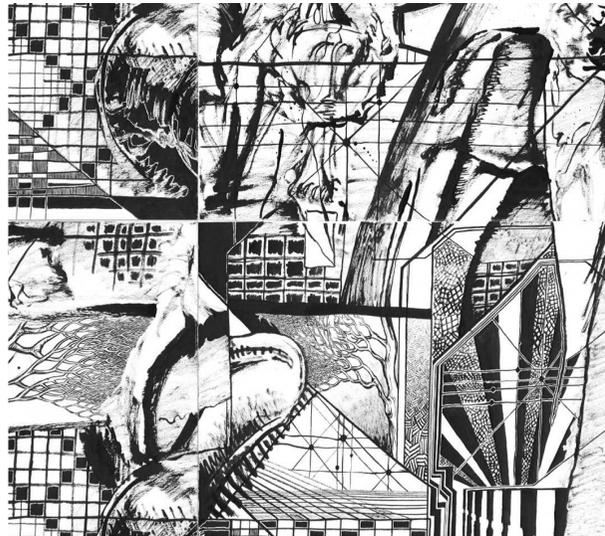


26. Universo 5 - Nanquim sobre papel 150 x 105 cm, 2008

Passando pelo caminho dos coringas até chegar ao centro do jogo, percebi que o coringa, sendo um artifício criado para gerar coerência, por que não então explorá-lo ao máximo, da forma mais explícita possível? Decidi então posicionar todas as peças ao lado de suas respectivas cópias. Quatro das peças, entretanto, não poderiam ligar-se diretamente ao desenho, e apenas quatro poderiam fazê-lo, em função do formato padronizado. A solução foi utilizar as potenciais continuidades, através de linhas invisíveis. Tentei aqui reproduzir a direção das linhas, formas e texturas das peças que não tinham ligação direta com a peça central.

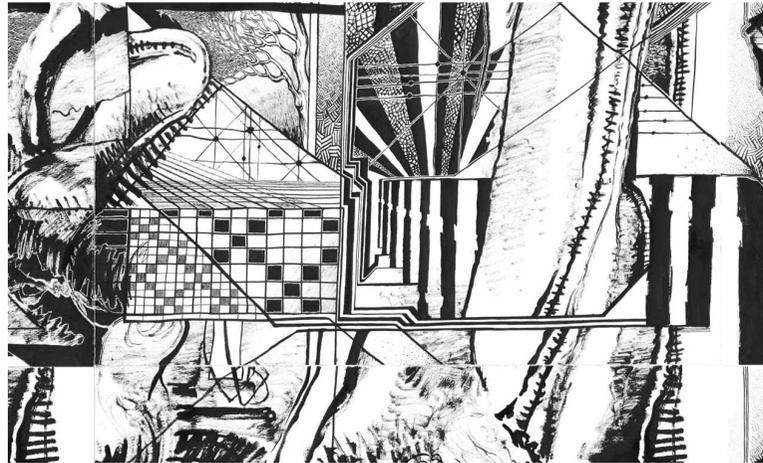
Em alguns pontos, como os limites do papel, fatalmente presentes, foi necessário fingir que que fossem também parte do desenho, pois bloqueavam a continuidade das peças nas extremidades diagonais. Para tal, repeti-as, transformando em padrões ou tratei-as como mero detalhe, que não impedia que os próprios desenhos buscassem a continuidade, "passando por baixo" das folhas.

Muito desta lógica pode ser compreendida através da obra de Brian O' Doherty (1934 - costumava ser conhecido como Patrick Ireland), *No Interior do Cubo Branco*, onde descreve a condição de interferência que os trabalhos artísticos possuem entre si e o entorno. Em relação à conceitualidade, a delimitação do campo que rege esta interferência é relativa a cada caso, mas no que diz respeito a questões estéticas e visuais, elas possuem um padrão mais definido e manipulável. É este tipo de campo que utilizo em meus trabalhos. Embora sejam desenhos realizados em folhas separadas, as evidências visuais apresentadas pelas peças e sua disposição interna passam a afirmar o contrário.



27. Detalhe do canto superior esquerdo do coringa

Aqui passei a tomar consciência também da relação do desenho com a condição física do papel. Pode-se dizer que o desenho é um elemento virtual, enquanto o papel é o elemento que o prende à realidade. A presença do suporte parecia uma condição vital do desenho. Entretanto, utilizei-me de uma série de estratégias para "enganar" o espectador.

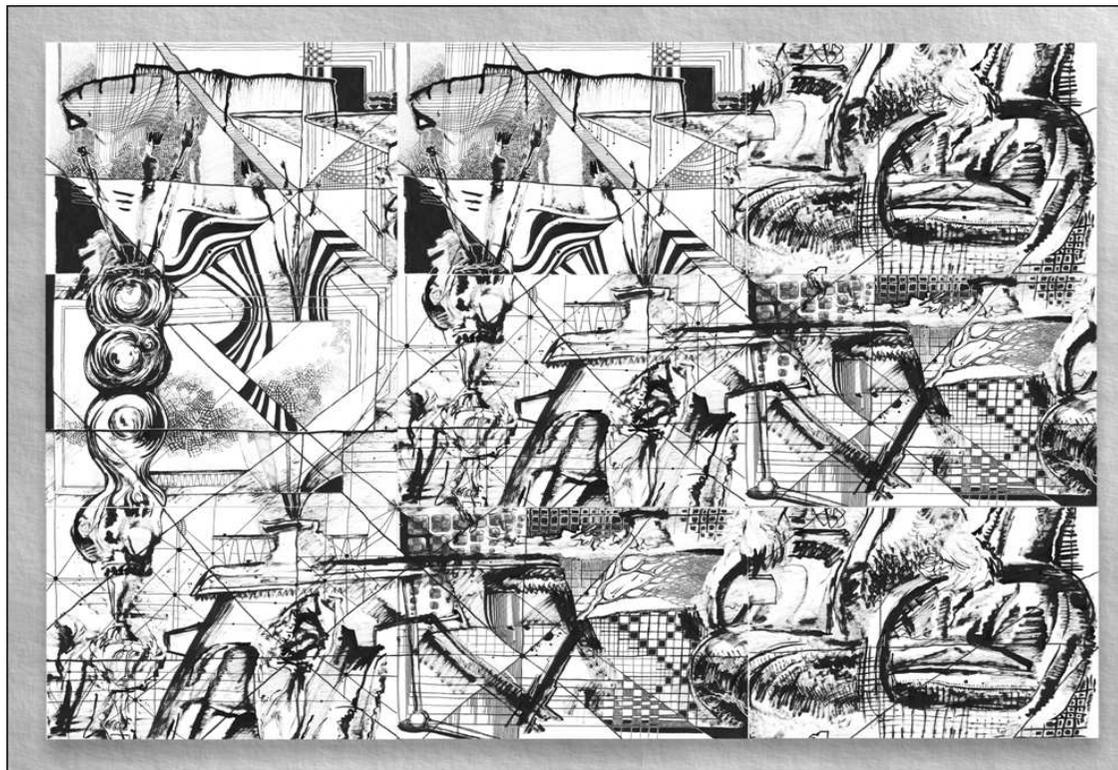


28. Detalhe da extremidade inferior do coringa

Inconscientemente, incorporei elementos contidos no livro *Arte Virtual*, de Oliver Grau. Após ler as descrições das primeiras obras que apresentavam características da virtualidade na arte, percebi afinidades de meu trabalho com a arte ilusionista e com a arte de imersão, cujas manifestações iniciais provêm dos séculos XIV e XV.

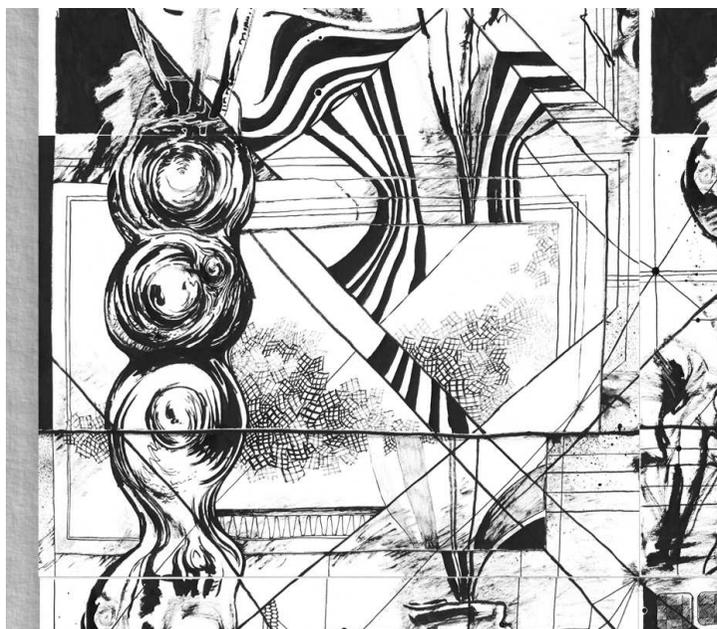
Os Jogos de Desenho, apesar de serem, em parte, cenário, possuem obviamente um caráter gestual forte. Mesmo em momentos regidos pela perspectiva, o vínculo com a abstração e com a bidimensionalidade é forte. A possibilidade de “adentrar” no cenário desenhado é muito menor que em pinturas minuciosamente realizadas para tal fim, por todas as características que seu material e estilo permitem emular do plano real. Embora o objetivo da arte de imersão seja a provocar a sensação de estar em um ambiente completamente diferente, uma viagem virtual, todos são iguais no sentido de tentar ludibriar o observador. Este atributo é, no entanto, utilizado aqui com uma finalidade diferente da imersão.

Coringa 6 - Conjunto 8



29. Universo 8 - Nanquim sobre papel 150 x 105 cm, 2008

Após muitas tentativas de ocultar as junções de papel para papel, criando uma continuidade das linhas e manchas do desenho antigo para o novo, percebi que isto era um tipo de ilusionismo. Entretanto, muitas vezes, pela irregularidade das margens ou por erros de posicionamento, não foi possível, em todos os momentos, disfarçar estes limites. Diante desta circunstância, decidi incorporar também estes limites como elemento plástico. A partir do coringa 5, onde surgiram as primeiras tentativas e, passando ao 6, onde apresentei esta questão como o tema principal da peça, passei a incluí-los em cada novo coringa, porém, de forma mais sutil.

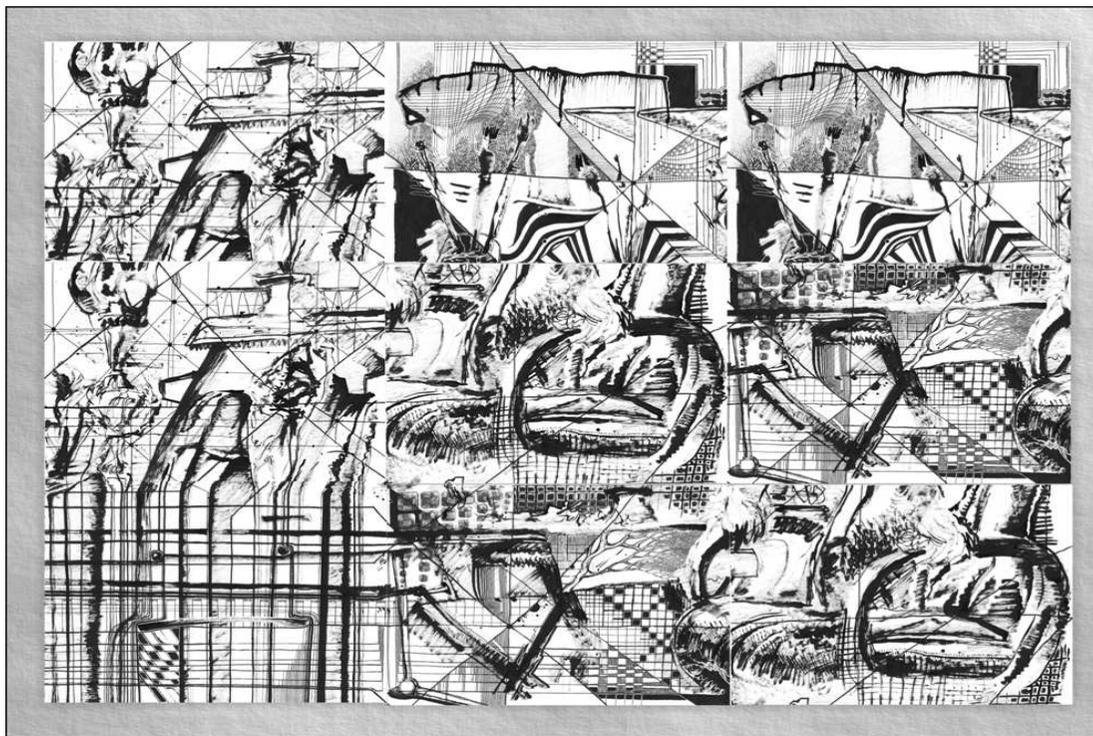


30. Detalhe do coringa no conjunto

Utilizei mais de uma forma para apresentar os limites. Desde simular finos fios de sombra resultantes da luz sobre o papel (normalmente de cima para baixo) até falhas no encaixe das seções continuadas (pequenos deslocamentos; texturas que visivelmente são parte de uma mesma composição, mas que não se somam; elementos que possuem continuidade através dos limites, mas que logo ao lado apresentam formas descontínuadas, dentre outros). Os limites desenhados não serviram apenas para incorporar os limites reais como parte do desenho, mas também para desviar a atenção dos próprios, tornando mais confusa a identificação e menos nítidos os desenhos como peças individuais.

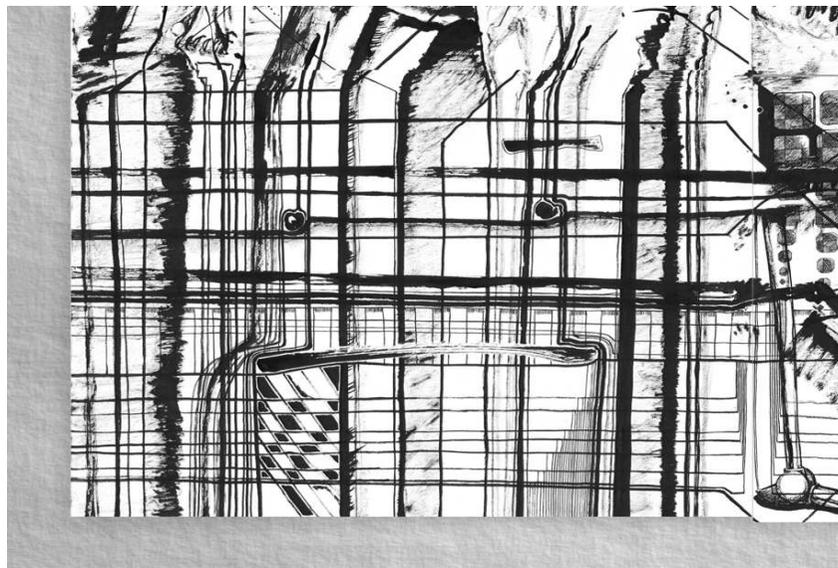
Isto também é uma lógica proveniente do antigo ilusionismo, ao tentar ocultar qualquer elemento que possa empurrar o espectador de volta à realidade. O sentido, no entanto, se dá na tentativa de reforçar o conjunto como uma obra única.

Coringa 7 - Conjunto 9



31. Universo 9 - Nanquim sobre papel 150 x 105 cm, 2008

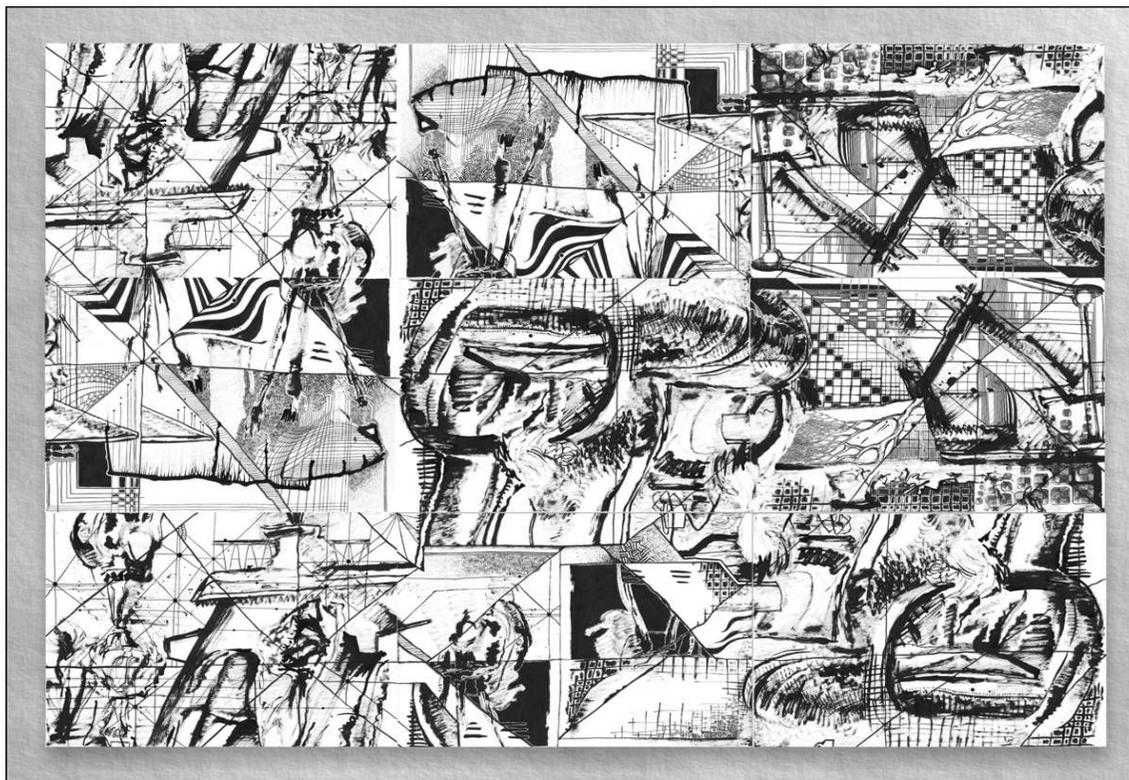
Neste conjunto, o novo coringa funciona como uma sobreposição das duas peças diretamente ligadas, uma acima e outra à direita. Ao invés de criar um cenário que se tornasse a extensão das duas peças, decidi estender as linhas das respectivas até o fim, como que estivessem caindo. No caso, a peça superior deixa suas linhas caírem verticalmente, e a peça mais à direita estende suas linhas horizontalmente, em direção à extremidade esquerda do conjunto. Para evitar que se divergissem demais e evidenciassem as extremidades do coringa, dei às linhas uma mudança de direção pouco após a passagem de suas peças à nova superfície, para manter o efeito sem depender exclusivamente dos limites do papel como limite gráfico. Aqui, portanto, eles foram ocultados.



32. Detalhe do coringa no conjunto

Ao centro estão formas que alteram o rumo das linhas, como pedras que desviam o fluxo da água de um rio. São duas manchas e um traço horizontal que parecem formar um rosto. Em *Desvendando Os Quadrinhos*, Scott McCloud afirma que pessoas sempre se reconhecem em formas abstratas, embora muitas delas não representem necessariamente seres humanos. De tal forma somos centrados em nós mesmos que, havendo dois pontos e uma linha, somos capazes de enxergar uma face, e até mesmo imaginar sentimentos vindos da mesma. Embora muito provavelmente isto seja mais uma ilusão.

Coringa 8 - Conjunto 6



33. Universo 6 - Nanquim sobre papel 150 x 105 cm, 2008

Este conjunto representa uma tentativa de quebrar as regras do jogo. Mas afinal, quais são as regras? Peças foram postas de ponta-cabeça, algumas conectadas a outras com as quais não possuíam conexão, e outras foram ligadas pela coincidência, embora não fossem intencionalmente correspondentes.

O coringa deste jogo repete um desenho criado pela junção de quatro peças não correspondentes. A repetição da forma em uma superfície única afirma-a como desenho e como realidade. Na extremidade superior desta peça, ao deixar que uma das peças invada invertida o novo território, a inversão é da mesma forma validada.



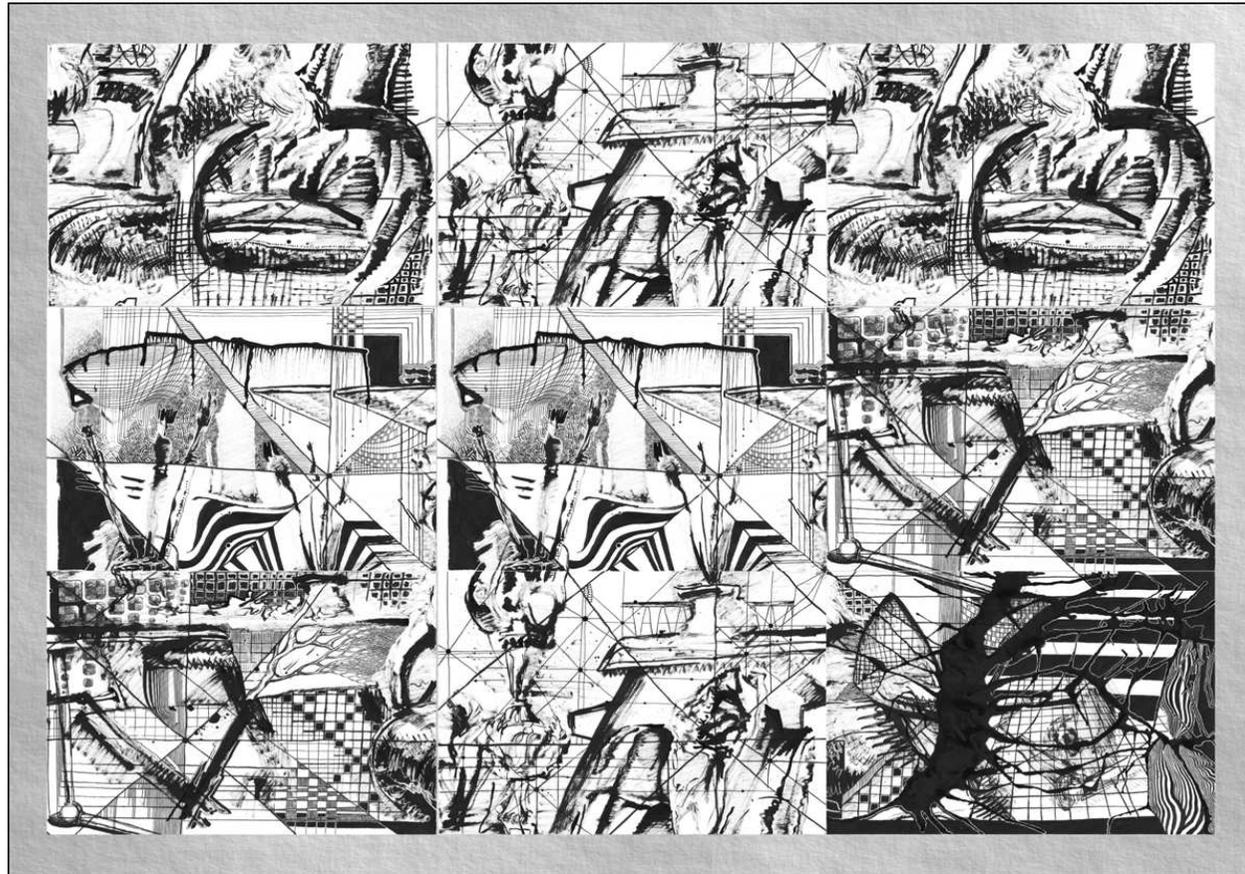
34. Detalhe do coringa no conjunto



35. Detalhe da junção das peças

A intenção do conjunto é afirmar a trapaça como alternativa em um jogo. Afinal, regras são criadas para serem seguidas, mas não fazê-lo é uma opção sempre existente em qualquer situação da vida. Desde que o outro lado não perceba, é claro. Em outras palavras, tudo aqui é desenho e, não importando as regras que o regem, sempre o serão.

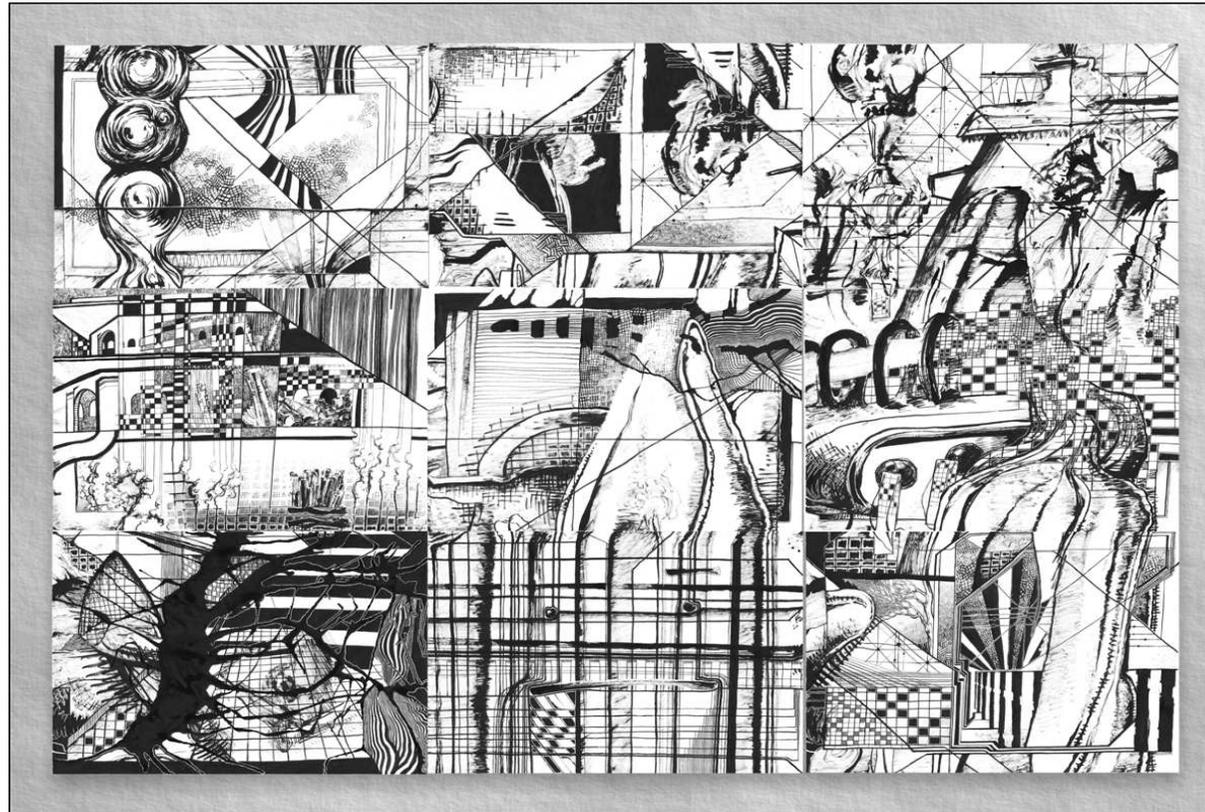
Coringa 9 - Conjunto 3



36. Universo 3 - Nanquim sobre papel 150 x 105 cm, 2008

A forma predominante neste quadro é uma mancha. Aqui, ela é a regra. As formas abstratas, os padrões e as linhas são (ou não) delimitados por sua presença. Entendo como a representação da irracionalidade como regra. Talvez, uma simbologia do caráter da natureza, que, em meio ao caos, dá à luz todos os tipos de elementos, vivos ou não, sendo estes representados pelas formas que surgem por entre seus "braços".

Conjunto Coringa - Conjunto 01 - Um Novo Universo



37. Universo 01 - Nanquim sobre papel 150 x 105 cm, 2008

Para finalizar, decidi apresentar os desenhos coringa todos em um conjunto só. O fato de terem sido criados a partir das peças antigas torna-os conectáveis também. Este conjunto serve para causar estranhamento e familiaridade. Não será possível reconhecer nele um lugar, um cenário, apenas distorções de formas aparentemente sem sentido. Ao mesmo tempo, são resquícios dos conjuntos antigos, que estimularão o espectador a tentar recordar suas origens e pensar sobre como e por que se conectam. A função maior deste conjunto, apresentado ao final, é

equivalente à dos coringas, funcionando como uma peça chave que afirma o todo com uma composição e como jogo, desta vez com relação a todos os outros conjuntos.

Há um ponto que foge ao padrão, no entanto. Uma das peças aqui presentes (a primeira da terceira coluna, da direita para a esquerda) é uma das primárias. Juntamente com o código binário que caracteriza a numeração e a ordenação do conjunto coringa, são o indício de um reinício do processo, e a explicitação de uma característica essencial dos jogos cuja condição é o ciclo. Meu *modus operandi* também o envolve, pela constante busca de aperfeiçoamento e conciliação de padrões e universos muitas vezes divergentes (ocidental x oriental, arte x quadrinhos, o bidimensional x tridimensional, abstrato x figurativo, etc.) que sempre retorna às origens, atrás do reaproveitamento de conhecimento esquecido e tentando novamente solucionar os problemas não resolvidos. Estes problemas estão também sempre visíveis nos desenhos. Neste sentido, o projeto tem relação com a afirmação de Rosalind Krauss em *La originalidad de la Vanguarda y otros mitos modernos*, em que a autora demonstra que os problemas (alguns deles de patamar espiritual) sempre transparecerão, através da "janela". Tanto as peças como os conjuntos, em seu formato e internamente, apresentam e representam retículas. São elementos criados para simular a realidade que, em sua forma calculada, científica, não conseguem eliminar dúvidas profundas do ser humano. Daí surge a comparação de Krauss, ao compará-las à visão da janela retratada pelos artistas simbolistas: A janela, sendo transparente, permite a passagem da luz - ou do espírito. Entretanto, também reflete aquilo que está à sua frente, bloqueando sua passagem, congelando, confinando em seu espaço e o duplicando. Fluxo e congelamento, representando a vida e a morte, realidades inevitáveis. É a "cristalização da realidade na arte". É a alma do autor confinada, que é oferecida ao espectador.

O que podem significar e o que ocasionam as tentativas anteriormente descritas de ocultar os limites do papel? As margens que evidenciam o confinamento além do plano do suporte da realidade codificada são empecilhos superados, de forma mais eficiente, desde a invenção e o desenvolvimento dos panoramas. Esta superação, no entanto, é relativa, pois não importa se os limites da imagem produzida são ocultados. Todos são tentativas de apreender a infinitude da retícula, que, "do outro lado" do papel estende-se indeterminadamente, evidenciando o tamanho real da arte e colocando o trabalho do artista como um ínfimo recorte da mesma.

2.4 – Formato de exposição

Os conjuntos serão justapostos e terão uma ordenação para a leitura, indicado por sua numeração. O sentido regendo os conjuntos será da esquerda para a direita. Já os desenhos coringa, apesar de terem sido realizados na ordem mostrada anteriormente, decidi apresentá-los da seguinte maneira: pensando em suas mudanças de posição a cada novo conjunto, seus respectivos jogos serão expostos de modo que os deslocamentos ocorram de cima para baixo e da direita para a esquerda. A partir destes dois ordenamentos de visualização, represento os sentidos de leitura ocidental e oriental e minha realidade como indivíduo criado em meio a um ambiente bilíngue e bi cultural. Como afirmado anteriormente, o conjunto coringa será exposto no final do percurso.

3 – Interlocuções com outras áreas

O já explícito diálogo realizado com o universo dos quadrinhos pode ser visto de diversas formas em Jogos de Desenho. Citando um caso específico, grande parte dos mangás (quadrinhos nipônicos) não possui cenários com mais que um ponto de fuga, o que ressalta a bidimensionalidade das formas, assemelhando-se nesse sentido aos Jogos. E de forma generalizada, há a lógica da justaposição e, visto que cada peça, além de apresentar continuidade, é também um novo cenário, é evidente a relação com a forma de construção de uma página de arte sequencial. Quadrinhos são posicionados lado a lado em uma grade que, dependendo da necessidade, é quebrada para abrigar cenas maiores e mais impactantes ou de maior importância. Sua composição final, no entanto, é sempre subordinada aos limites do papel retangular da página impressa.

A narrativa também se faz presente nos Jogos, embora não seja necessário seguir um sentido de leitura, podendo o espectador "lê-los" na direção que desejar. Como metáfora, os conjuntos podem ser identificados como páginas e, o projeto inteiro, como uma revista.

De certa forma, histórias em quadrinhos são uma espécie de jogo, com suas próprias regras (sentido de leitura, simbologia, conhecimento específico, etc.), que devem ser

seguidas para sua apreensão.

O cinema também compartilha com o trabalho elementos semelhantes, como sua apresentação de narrativa quadro a quadro, de maneira semelhante aos quadrinhos. A narrativa, entretanto, não é um elemento essencial, como explicitam certos momentos que abordam mais a conceitualidade de um acontecimento na história, apresentando sucessões de imagens desconexas e, muitas vezes abstratas, da mesma forma que muitos exemplos na vídeo arte e no cinema experimental.

A digitalização da arte é abordada aqui por meio da numeração apresentada ao lado dos conjuntos. Ao término de um ciclo, acrescenta-se mais um dígito, e o processo inicia novamente. É um meio que está diretamente ligado à criação de regras, sistemas, jogos. As cópias, assim como este projeto escrito, foram realizadas por meios digitais e, certamente, e com exceção da gravura, não o seria possível fazê-lo com tal facilidade e fidelidade antes da era da informação. Ao menos, não com desenhos.

Na literatura, há um exemplo de uma tentativa de unir arte à lógica: *O Jogo das Contas de Vidro*, de Herman Hesse, um ensaio de ficção filosófica. No ano de 2200, no pequeno estado de Castália, personagens giram em torno de um jogo que unia a arte à ciência, através da música e da matemática.

4 – Conclusão

Este projeto possibilitou esclarecer questões referentes ao desenho e sua interação com o suporte e o formato museográfico. Ele tornou-se mais do que apenas desenho e mais que uma experimentação sobre a forma de expor. O desenho é uma forma de arte completa e profunda, bastando ao artista apenas ter a disposição para querer explorá-la. Em sua simplicidade, é capaz de evidenciar pontos de vista, o gosto e o desgosto, as qualidades e limitações do autor. O resultado é uma mensagem passada pelo artista, alterada pelo timbre de sua personalidade.

Muitos buscam na arte uma idéia talvez equivocada da inovação, da criação que torna obsoleto todo o tipo de manifestação artística anterior. É natural para o artista ter este tipo de ideal, ainda hoje, em função de séculos de admiração e mistificação da figura do artista criador. É evidente, no entanto, que as circunstâncias atuais no campo das artes não têm mais sintonia com este tipo de postura. É possível que o artista atual seja um indivíduo que aponta questões, mais do que aquele que cria lógicas completamente novas. A inovação contemporânea aparentemente se volta para o interior do artista, e não para fora. Talvez certos ideais de criação passem a não ser mais vistos como necessários para a arte. Acima de tudo, o artista é um indivíduo cuja necessidade de fazer arte é parte essencial de seu ser e, da mesma maneira, a arte pode se bastar com essa idéia.

Ao refletir sobre estas questões, pude descobrir mais sobre a arte como forma de expressão e que, ao criar, queira ou não queira, o artista sempre estará imprimindo a sua marca. Ainda assim, fazemos parte de uma grande rede artística que engloba o mundo em sua amplitude. Estamos ligados pela arte. Na sociedade atual, compartilhamos dos mesmos conhecimentos, sentimentos e dúvidas. Embora ainda criemos, estamos ao mesmo tempo trilhando caminhos já traçados, já vividos por outros.

Além da necessidade inevitável de se fazer arte, os sentimentos que melhor definem um artista, embora tenham mudado diversas vezes ao longo do tempo, nunca divergiram do desejo de buscar o novo, de desvendar mistérios e desbravar caminhos. Não apenas no sentido de aperfeiçoamento artístico, mas na intenção de encontrar respostas para suas indagações sobre a vida.

Não é possível afirmar, no entanto, que o novo voltará a existir da mesma forma que era imaginado nos períodos que precederam a era contemporânea. O futuro é incerto, e pode não guardar descobertas se não a grandeza e a inevitabilidade da arte à qual já estamos submetidos. A crise na criatividade em diversos campos que envolvem a arte é um fato que exemplifica esta circunstância. Mas esteja onde estiver o ser humano é capaz de expressar os mesmos sentimentos, a mesma mentalidade, as mesmas dúvidas. E isto pode não ser um ponto negativo.

Referências Bibliográficas

Calvino, Ítalo. *Seis Propostas para o Próximo Milênio: Lições Americanas*. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

DUBOIS, Philippe. *O ato fotográfico e outros ensaios*. Trad. Marina Appenzeller, Campinas, São Paulo: Papirus, 1998.

Grande Enciclopédia Larousse Cultural. São Paulo: Abril Cultural, 1995, 24v.

GRAU, Oliver. *Arte virtual: da Ilusão à Imersão*. São Paulo: SENAC – SP, 467 p.

Hesse, Herman. *O jogo das contas de vidro*. São Paulo: Brasiliense, 1972

KRAUSS, Rosalind. *La originalidade de la Vanguarda y otros mitos modernos*. Trad. Adolfo Gómez Cedillo. Madrid: Alianza Editorial, 1996.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1993, 215p.

O’ Doherty, Brian. *No interior do cubo branco: a ideologia do espaço da arte*. Trad. Carlos S. Mendes Rosa. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

UOL - Michaelis - Moderno Dicionário da Língua Portuguesa. Disponível em:
URL: <http://michaelis.uol.com.br/>
Acesso em: 02 de dez. 2008.

Wikipédia, a enciclopédia livre. Jogo. Disponível em:
URL: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo>.
Acesso em: 01 de dez. 2008.