



QUE JOGO É ESSE?

De uma caixa de brinquedos à especialidade do desenho

Leonardo Valle

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

INSTITUTO DE ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

MESTRADO EM POÉTICAS VISUAIS

QUE JOGO É ESSE?

De uma caixa de brinquedos à espacialidade do desenho

LEONARDO CASTILHOS VALLE

PORTO ALEGRE,

NOVEMBRO DE 2018

LEONARDO CASTILHOS VALLE

Texto apresentado ao Programa da Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de mestra em Artes Visuais.

Orientadora

Prof^a.Dr^a. Marilice Villeroy Corona, PPG Artes Visuais UFRGS

Banca Examinadora

Prof.Dr. Flávio Roberto Gonçalves, PPG Artes Visuais UFRGS

Prof^a.Dr^a. Niura Legramante Ribeiro, PPG Artes Visuais UFRGS

Prof^a Dr^a Evelise Anicet Ruthschilling, PPG Design UFRGS

Porto Alegre,
Novembro de 2018

CIP - Catalogação na Publicação

Castilhos Valle, Leonardo

Que jogo é esse? De uma caixa de brinquedos à
espacialidade do desenho / Leonardo Castilhos Valle.

-- 2018.

111 f.

Orientadora: Marilice Villeroy Corona.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de
Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS,
2018.

1. Desenho. 2. Jogo. 3. Espacialidade. 4. Processo.
5. Lúdico. I. Villeroy Corona, Marilice, orient. II.
Título.

RESUMO

Esta pesquisa parte de um questionamento acerca do meu processo em desenho, no qual me pergunto como posso encarar o meu próprio trabalho como um jogo construtivo de espacialidades a partir de brinquedos, pequenos objetos, miniaturas e referências que venho utilizando desde 2014. A pesquisa me leva, então, a buscar novos suportes, como paredes e superfícies magnéticas para que os desenhos e imagens possam ser descompostos como peças manipuláveis dentro de um jogo, e de que modo a espacialidade se transforma quando mudo o suporte e utilizo a linguagem da colagem como estratégia de apropriação e manipulação dos objetos. Para tanto, será importante as considerações de Gadamer (1985) e Huizinga (2003) sobre a estruturação do pensamento lúdico na arte, a pesquisa de Flávio Gonçalves (1994, 2009, 2013) acerca das operações a partir dos documentos de trabalho, e as considerações de Tassinari (2001) sobre os regimes de espacialidade transformados pela colagem.

Palavras-chave: **Desenho. Jogo. Espacialidade. Processo. Lúdico.**

ABSTRACT

The given research starts from a questioning towards my own drawing process, in which I ask myself how can I face my own work as a constructive game of spatiality with toys, small objects, miniatures and references that I have been using since 2014. The analysis takes me to the research of new medias, like walls and magnetic surfaces, so the drawing and images can be decomposed like manipulable pieces inside of a game. And in which way is the spatiality transformed when I change the media and use a collage language as the appropriation strategy for object handling. Thereunto, were used the analysis brought by Gadamer (1985) and Huizinga (2003) about the structure of the ludic thinking in art, Flávio Gonçalves' (1994, 2009, 2013) research about work documents process, and Tassinari (2001) considerations about the spatiality regimes transformed by collage.

Keywords: **Drawing. Play. Spatiality. Process. Ludic.**

AGRADECIMENTOS E CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Gostaria de iniciar os agradecimentos desta dissertação de mestrado, como não poderia deixar de fazer, primeiramente citando meus pais, Stelamaris Castilhos Valle e Vitório Perroni Valle, e toda a minha família, em especial meu irmão William Castilhos Valle e minha vó Maria de Lourdes. Seu apoio incondicional constituiu minha formação como ser humano, interessado e amante da arte, e agora pesquisador, desde os tempos escolares mais primórdios até à escolha de profissão e carreira, e é graças a esse apoio que meus sonhos, objetivos e capacidades puderam ser desenvolvidos. Sem este apoio familiar, certamente não teria conseguido percorrer e enfrentar os desafios da pesquisa acadêmica e da profissão de artista, principalmente neste momento político, econômico e social difícil que estamos vivendo no Brasil.

Também dedico um agradecimento muito especial à minha orientadora, Dra. Marilice Villeroy Corona, pela sua dedicação, entusiasmo, paciência e suporte durante toda a pesquisa. Foram muitos aprendizados e trocas que verdadeiramente contribuíram para o trabalho e que ficarão para muito além deste momento, na minha bagagem como artista, pesquisador e professor.

Também gostaria de agradecer carinhosamente à minha banca, formada pelos professores Dr. Flávio Gonçalves e Dra. Evelise Anicet, importantes referências e parceiros desde os tempos de graduação, e também pela professora Dra. Niura Ribeiro, com seu olhar sensível e contribuição atenta à pesquisa.

Faço um agradecimento com muito amor e carinho à minha namorada Gabriela Cavalheiro, que esteve sempre junto comigo, apoiando e participando desde as horas mais felizes e até os momentos de crise durante as madrugadas e noites mal dormidas.

Também dedico um grande obrigado ao meu amigo Filipe Conde, parceiro das aflições da vida acadêmica e dos debates intensos sobre arte e vida. Neste agradecimento não posso deixar de citar todos os meus amigos, artistas e "quase-artistas", e meus queridos colegas de mestrado, que formaram uma turma querida, diversificada, unida e com grande sensibilidade como muitas trocas e vivências ricas durante todo o período.

Não poderia de deixar de agradecer também à Associação Cultural Vila Flores, que gentilmente e com prontidão cedeu um espaço importante para a apresentação da minha defesa, acompanhada da exposição e montagem dos trabalhos produzidos durante o mestrado.

Finalmente, gostaria de realizar agora um agradecimento acompanhado de uma breve reflexão, dedicada ao PPGAV e aos órgãos de incentivo e financiamento de pesquisa CAPES/CNPQ, que me forneceram uma bolsa de pesquisa essencial para a constituição material e técnica deste trabalho. Desde que entrei no programa de pesquisa, em agosto de 2016, uma série de eventos consequentes de uma conjuntura política, social e econômica de crise vêm atingindo ao mundo e ao Brasil, resignificando o que é trabalhar com arte e o contraditório privilégio e a fragilidade ao trabalharmos com pesquisa acadêmica no Brasil. Nunca tive como objetivo ou desejo manifestar posicionamentos políticos em minhas produções poéticas e acadêmicas. Não costumo fazê-lo por respeito à complexidade e a possibilidade que tais posicionamentos se apresentem de forma vazia e panfletária na produção artística, sendo necessário ao meu entender um grande aprofundamento e sensibilidade para cruzar estes campos. Ao mesmo tempo, sempre defendi certa preservação para o processo criativo e de pesquisa, um respiro e uma liberdade compromissada no valor do conhecimento em si mesmo, ao passo que entendo que a participação e a criticidade política podem ser exercidas em outros espaços. Confesso, no entanto, que esta conjuntura desafiou esses momentos de mergulho e de foco sensível à pesquisa. Como

artista, pesquisador, graduando em licenciatura é difícil não se perguntar das fragilidades e esvaziamentos que o cenário político promove frente ao simples ato quase utópico que se torna pesquisar modos de fazer desenho.

Por isso, agradeço novamente ao PPGAV, à UFRGS e à CAPES/CNPQ, e demonstro preocupação e sensibilidade para com as suas capacidades de atuação nestes futuros próximos. Nesse turbilhão complexo, poder se dedicar à pesquisa em arte com bolsa financiada pelo governo federal numa universidade pública tornou-se paradoxalmente um privilégio e uma responsabilidade, quase um fardo social e moral, que nos obriga, como classe, a defender os valores democráticos, acadêmicos e sensíveis do campo da arte. Defender as sutilezas do simbólico, do lúdico, das coisas que não são utilitárias e das incertezas do mundo, pois caso contrário, não há pesquisa possível, nem curiosidade, nem surpresa, e o mundo vai ficando cada vez mais automatizado e autoritário.

Realizada esta breve confissão reflexiva e os justíssimos agradecimentos, vamos então ao que é mais interessante e cativante, que é a pesquisa e o desenhar.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – <i>Caixa Aberta</i> . Registro da Paragens, realizada na Pinacoteca Barão de Santo Angelo em 2017.....	5
Figura 2 – <i>Caixa Aberta</i> . 2017. Registro de ateliê 1.....	6
Figura 3 – <i>Caixa Aberta</i> . 2018. Registro de ateliê 2 (desdobramentos).....	7
Figura 4 – <i>Caixa Aberta</i> . 2018. Registro de ateliê 3 (desdobramentos).....	8
Figura 5 – <i>Julho/Agosto</i> . 2016-17.....	9
Figura 6 – <i>Self</i> . 2016.....	10
Figura 7 – <i>Negativo I</i> . 2017-18.....	11
Figura 8 – <i>Negativo II</i> . 2017-18.....	12
Figura 9 – <i>Sem título</i> . 2017-18.....	13
Figura 10 – <i>Sem título</i> . 2017-18.....	14
Figura 11 – <i>Army Man I</i> , 2011.....	16
Figura 12 – <i>Army Man I</i> , 2011.....	17
Figura 13 – <i>Army Man: desambiguação</i> , 2011.....	17
Figura 14 – <i>Guerra Mental</i> , 2011.....	18
Figura 15 – David Hockney. <i>A Bigger Splash</i> , 1967.....	22
Figura 16 – David Hockney. <i>Model with Unfinished Self-Portrait</i> , 1977.....	22
Figura 17 – Jasper Johns. <i>Racing Thoughts</i> , 1983.....	24
Figura 18 – Ateliê de desenho 43.....	27
Figura 19 – Mural de referências, 2012.....	29
Figura 20 – Da série <i>desktops</i> (trabalho em aberto).....	31
Figura 21 – Da série <i>desktops</i> (trabalho em aberto).....	31
Figura 22 – <i>Sem título</i> . 2012.....	32
Figura 23 – <i>Autorretrato</i> , 2012.....	34
Figura 24 – <i>Projeto desenho para padronagem</i>	36
Figura 25 – <i>Mar</i> , 2014.....	38
Figura 26 – <i>Aéreo</i> , 2014.....	38
Figura 27 – <i>Alvos</i> , 2014.....	39
Figura 28 – Série <i>Bala na Agulha</i> , 2014.....	40

Figura 29 – Detalhe da série <i>Bala na Agulha</i> , 2014	40
Figura 30 – William Kentridge. <i>History of the main complaint</i> (1996).....	43
Figura 31 – Fotografias <i>máquina de exercícios</i> , 2012	49
Figura 32 – Imagem digital <i>máquina de exercícios</i> , 2012.....	49
Figura 33 – Transparência realizada para desenho <i>máquina de exercícios</i> . 2012.....	49
Figura 34 – <i>Fotografia da montanha</i> , 2016.....	55
Figura 35 – <i>Printscren</i>	56
Figura 36 – <i>Igreja S. Francisco de Assis (Ouro Preto)</i> , 2016	56
Figura 37 – Pannel de documentos, fragmentos, cópias e outros recortes de trabalhos antigos	59
Figura 38 – <i>fotografia de peça de Lego</i> , 2014	60
Figura 39 – <i>caixa de brinquedos</i> , 2017.....	60
Figura 40 – Foto de processo (novembro de 2016)	72
Figura 41 – Experimentações, paredes do ateliê, 2017	74
Figura 42 – Simulação projeto <i>Caixa Aberta</i> , 2017	77
Figura 43 – Simulação projeto <i>Caixa Aberta</i> , 2017	78
Figura 44 – <i>Sem título</i> , 2013	86
Figura 45 – Pablo Picasso, <i>Guitarra</i> , 1913	92
Figura 46 – Pablo Picasso, <i>Still Life with Chair Caning</i> , 1912	92
Figura 47 – Memorial em homenagem às vítimas do holocausto, Berlim, 2017.....	98
Figura 48 – Desenho realizado na parede através de fita adesiva, 2017.....	98
Figura 49 – Fotografia digital manipulada em <i>photoshop</i>	103
Figura 50 – Fotografias a partir de arquivo pessoal, 2011	104

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1	2.6 O Brinquedo, substituição e representação	62
I REFLEXÕES SOBRE O PERCURSO.....	15	2.7 Dimensões lúdicas, brinquedos no espaço	68
1.1 Momentos iniciais e primeiras concepções de desenho	15	2.8 Início do jogo	70
1.2 Primeiras referências, a colagem e a justaposição.....	16	2.9 Campo ampliado, espacialidades do desenho	74
1.3 Desdobramentos do processo e documentos.....	28	3 QUE JOGO É ESSE?	80
1.4 A tela como espaço ativado	30	3.1 Colagem como linguagem e elaboração compositiva	83
1.5 Repetição e padronagem.....	35	3.2 Colagem Ctrl X, inversão do jogo.....	89
1.6 Recortes e desdobramentos.....	37	3.3. Breves perspectivas históricas.....	97
2 DOCUMENTOS EM TRANSFORMAÇÃO.....	46	3.4 Desdobramentos	97
2.1 O que são meus documentos?	46	3.5 Transportando as imagens, outros caminhos	101
2.2 Referências diretas, imagens reconfiguradas.....	48	4 (ALGUMAS) CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	106
2.3 Banco de imagens	54	REFERÊNCIAS	109
2.4 Fragmentos de processo	58		

INTRODUÇÃO

"*Que jogo é esse?*" surge a partir de um questionamento central acerca do meu processo de criação e dos modos de se operar com os objetos e referências que venho utilizando no desenho, principalmente desde 2014. O uso e a apropriação de diversos objetos como brinquedos, peças, ferramentas ou miniaturas que remetem à ludicidade e a possibilidade de manipular, de transportar, montar e desmontar através destes objetos disparadores, têm sido uma constante desde que passei a me dedicar ao desenho e a sua investigação como artista e pesquisador.

Em 2016, após constatar o papel que a colagem assume em meu trabalho como uma estratégia para abordar e me apropriar destes objetos lúdicos, como as peças de Lego, e perceber que eu conseguia construir espacialidades e jogos de oposição entre o plano e as imagens, passo a me perguntar como posso desdobrar este potencial "ilustrado", pelo objeto em si, para o próprio processo de criação. Como meus desenhos poderiam se tornar parte de um jogo maior, como peças dentro de um campo de operações com a representação gráfica do espaço e as imagens. As peças de Lego tornaram-se então o ponto inicial de uma pesquisa que também interrogam qual jogo afinal estou me propondo a "brincar" através o desenho dessa forma, e quais seriam suas consequências, possíveis regras e dinâmicas.

Deste modo, esta pesquisa em poéticas visuais é gerada, em primeiro lugar, de uma prática em ateliê e é acompanhada pela articulação entre a teoria e a prática, entre a fundamentação teórica, para que possamos discutir os conceitos identificados no trabalho e seus desdobramentos, e a pesquisa técnica e material que a linguagem do desenho exige durante este período de dois anos.

Para que eu possa situar o panorama que me leva até a indagação central da pesquisa, inicio a dissertação analisando etapas importantes da minha trajetória que transformaram meu entendimento sobre o desenho, e a sua relação com a colagem e outros procedimentos da arte, tais como o deslocamento, a apropriação, e sobreposição, a montagem.

O primeiro segmento da dissertação, "Reflexões sobre minha trajetória" traz o desenvolvimento de uma poética própria em artes visuais, desde as minhas primeiras referências artísticas, como Jasper Johns e David Hockney, até a descoberta do artista sul-africano William Kentridge, que transforma como eu entendo o processo de criação, articulação entre arte e vida, cotidiano e ateliê. Neste segmento inicial do texto também abordo meu primeiro contato com os documentos de trabalho, um conceito elaborado e pesquisado por Flávio Gonçalves (2013), que se torna essencial para que constrísse um conjunto de referências e articulações feitas através da prática em ateliê.

No segundo segmento do texto, divido em subcapítulos, aprofundo e me proponho a realizar uma catalogação e diferenciação dos tipos de documentos de trabalho que utilizo em meu processo. Uma vez que percebo que meu modo de abordar o desenho está frequentemente conectado à natureza dos objetos e imagens utilizadas, cabe a necessidade de aprofundar a reflexão para possa entender como de fato, o documento acaba se tornando constituinte da obra e vice-versa. Para elucidar esta relação íntima entre o documento com a elaboração estrutural das obras, será relevante citarmos Racamier, além de resgatarmos o conceito da "fortuna", citado por Willam Kentridge (2012) a respeito de sua prática criativa em ateliê. Nesse caminho, chegamos ao papel importante de um dos tipos de documentos, os brinquedos, conectados à infância e que desempenham um papel central entre as várias formas e modos de se entender os documentos de trabalho.

O brinquedo torna-se um objeto essencial para a reflexão por conter enquanto representação, o potencial lúdico e simbólico da brincadeira, como defende Brougère (2010) e Huizinga (2003). No entanto, é a sua ativação livre e participativa, dada através da brincadeira que o ativa como agente simbólico e de troca. Da mesma forma, o processo perceptivo e participativo – e por lógica, lúdico – da arte também é apontado por Gadamer (1985). Neste segmento, procuro então cruzar estes autores e suas discussões com o papel dos documentos em meu trabalho, e em espacial, o brinquedo e como sua potencialidade faz cruzar e borra a linha entre documento e obra, e jogo, participação e percepção.

No terceiro e final grande capítulo da dissertação, chego à constatação que a ludicidade do brinquedo em meu trabalho está diretamente ligada à construção das especialidades e que a função do brinquedo por sua vez, pode ser tornar o próprio desenho como um agente ou parte construtora modelos ou regimes de espacialidade. Através do desenho que incorpora traços de brinquedo, posso criar ou sugerir novas formas de pensar o espaço, brincar com a colagem e montagem, com a profundidade e planaridade e o dentro e fora. Para aprofundar as consequências e os jogos com o espaço que a colagem promove, fazemos um breve panorama histórico utilizando Greenberg (1997) e Tassanari (2001).

Este terceiro segmento final também procura vislumbrar e apontar os desdobramentos gerados pelos três caminhos distintos que foram identificados estrategicamente na minha produção durante o mestrado: As colagens como linguagem e elaboração compositiva, que segue um lógica já presente em trabalhos anteriores ao mestrado; o campo ampliado pela superfície magnética, que se desdobra entre a pesquisa com a parede magnética como suporte do desenho e a chapas metálicas; e por último, a inversão operativa da colagem, que nomeio como "Ctrl X".

Finalmente, este trabalho se propõe como um processo reflexivo e cíclico, que procura partir da prática em ateliê à reflexão teórica e mais estruturada, para posteriormente retornar à prática, reverberar em novas soluções e desdobramentos no trabalho, pois é o surgimento de novas questões de pesquisa que ativam o próprio jogo da criação, no qual o desenho para mim está intimamente ligado. Também espero, ao final, contribuir para a discussão acadêmica sobre desenho e apontar às possibilidades de relacionar os processos lúdicos à criação artística.

TRABALHOS 2016-18



Figura 1 – *Caixa Aberta*. Registro da Paragens, realizada na Pinacoteca Barão de Santo Angelo em 2017. Dimensões variáveis

Parede magnética, desenho sobre papel e objetos. Fonte: Arquivo do autor (2017).

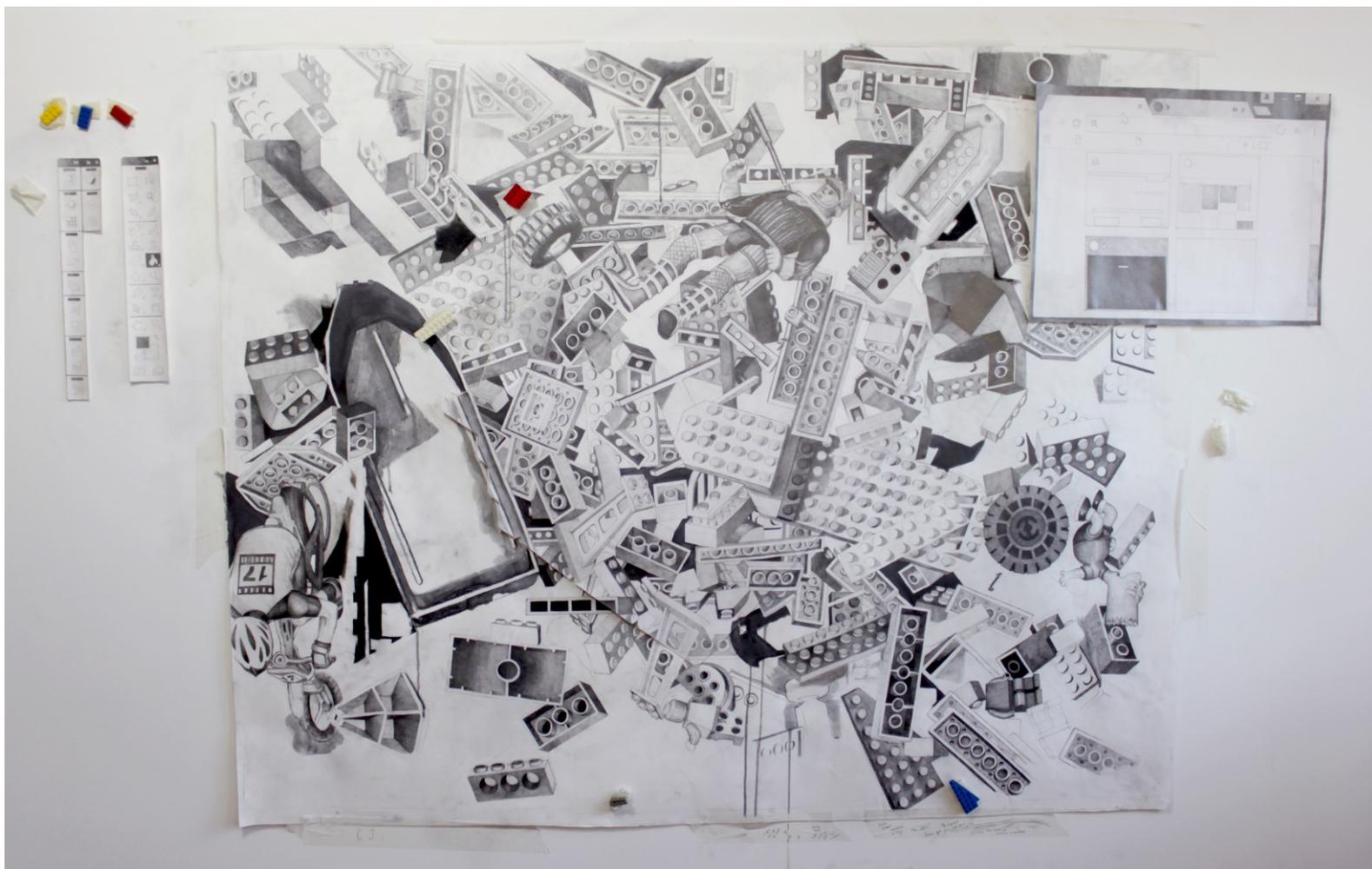


Figura 2 – *Caixa Aberta*, 2017. Registro de atelier 1. Parede magnética, desenho sobre papel e objetos, Dimensões variáveis

Fonte: Arquivo do autor (2017).



Figura 3 – *Caixa Aberta*. 2018. Registro de atelie 2 (desdobramentos). Parede magnética, desenho sobre papel e objetos, Dimensões variáveis, Fonte: Arquivo do autor (2018).



Figura 5 – *Julho/Agosto*. 2016-17. Pastel seco, grafite, carvão e acrílica sobre papel. 100x80cm.

Fonte: Arquivo pessoal do autor (2017).



Figura 6 – *Self*. 2016. Pastel seco e carvão sobre papel. 35x60cm

Fonte: Arquivo pessoal do autor (2016).



Figura 7 – *Negativo I*. 2017-18. Grafite, carvão, pastel seco, acrílico e ímã sobre chapa metálica galvanizada, 100x100cm

Fonte: Arquivo pessoal do autor (2018).



Figura 8 – *Negativo II*. 2017-18. Grafite, carvão, pastel seco, acrílico sobre chapa metálica galvanizada, 100x100cm

Fonte: Arquivo pessoal do autor (2018).



Figura 9 – *Sem título*. 2017-18. Grafite, carvão, pastel seco e acrílica sobre papel cartão, 60x90cm



Figura 10 – *Sem título*. 2017-18. Grafite, carvão, pastel seco e acrílica sobre papel cartão, 60x90cm

I. REFLEXÕES SOBRE O PERCURSO

I.1 Momentos iniciais e primeiras concepções de desenho

Antes mesmo de ingressar no Instituto de Artes, em 2010, e iniciar minha trajetória como artista, já tinha o desenho como ponto de partida para qualquer forma de expressão e acreditava que dali partiriam os interesses e as possibilidades criativas. Como tantos outros artistas que relatam seu contato inicial com arte por meio do desenho, desde criança adorava desenhar, geralmente representando personagens, figuras, monstros e imaginando possibilidades lúdicas a partir dos universos afetivos com que tinha contato. Evidentemente, naquele período desenhar era uma atividade sem pretensões e inconscientemente ligada à noção de esboço, ou rascunho rápido. Tampouco eu tinha consciência das relações diretas entre desenhar, imaginar e projetar, e que tudo que era possível de ser desenhado partia de um contexto (de experiências, referências, personagens, histórias, etc) muito próximos (afetiva, visual e cotidianamente) a mim naquele momento. Com o distanciamento do tempo, é curioso notar nos desenhos infantis ou feitos na adolescência a recorrência de temas diretamente ligados a determinados contextos, interesses e paixões, como criaturas fantásticas de desenhos animados, personagens de filmes ou videogames e outros.

Quando entrei no curso de Artes Visuais pude perceber que o desenho tinha uma presença autônoma como linguagem dentro da arte contemporânea, além de seu papel fundamental na instauração do próprio conceito de artista e da arte como uma atividade intelectual na Renascença. Nesta introdução, não entrarei profundamente nas relações históricas entre arte e desenho, mas procuro salientar aqui como a compreensão histórica desse período e seu desenvolvimento foram importantes e ainda possuem um papel na maneira de conceber e definir o desenho como linguagem própria, estabelecida na Teoria da Arte e contextualizada na produção contemporânea que parte dessa herança e a desconstrói.

1.2 Primeiras referências, a colagem e a justaposição

Considero que o início do meu processo criativo a partir do desenho se deu nas primeiras experiências imersivas em ateliê durante às disciplinas iniciais no Instituto de Artes em 2011. Partindo do exercício de observação, escolhia objetos para desenhar explorando diferentes materiais, dando preferência a objetos pequenos ou miniaturas para ampliá-los, e assim ter o desafio de representar seus detalhes e lidar com o estranhamento de desenhar uma figura pequena desenhada em escala muito superior. Nesse período surgiu de forma bastante inesperada, a figura do soldado de plástico, da qual fiz uma série de desenhos. Nos trabalhos iniciais propunha-me a jogar com as suas propriedades de tamanho e textura, salientando-lhes sua natureza de plástico, rude e seus "defeitos", quando observados de perto. Alguns dos trabalhos principais desse momento são *Army Man I* (fig. 11), *Army Man II* (fig. 12) *Army Man: desambiguação* (fig. 13), e *Guerra Mental* (fig. 14).



Figura 11 – *Army Man I*, 2011. Pastel oleoso e acrílico sobre papel, 60x85cm. Fonte: Arquivo pessoal do autor (2011).



Figura 12 – *Army Man I*, 2011. Pastel oleoso e acrílico sobre papel, 60x85cm. Fonte: Arquivo pessoal do autor (2011).



Figura 13 – *Army Man: desambiguição*, 2011. Pastel oleoso, grafite e acrílico sobre papel, 60x85cm. Fonte: Arquivo pessoal do autor (2011).



Figura 14 – *Guerra Mental*, 2011. Pastel oleoso, grafite e acrílico sobre papel, 120x145cm. Fonte: Arquivo pessoal do autor (2011).

A partir das inquietações em sala de aula e constituindo já uma pequena série de desenhos partindo de uma mesma proposta, eu começava a experimentar a colagem como um procedimento de tensionamento da composição e dos objetos desenhados. A *collage*¹ seria abordada naquele momento não apenas como uma técnica do desenho, mas como uma operação que aproximaria elementos de naturezas ou origens diferentes e criar desafios para a composição do desenho. Tornar mais complexo o processo do desenhar, compor os soldadinhos ou quaisquer outros objetos ou imagens nesse espaço delimitado de papel demandava pensar sobre e através da prática artística. Isso implicava em desafiar-se como artista, e também experimentar novas soluções técnicas, materiais, realizar testes, estudos e buscar novos referenciais artísticos.

O artista que mais me influenciou, nesse período, foi o norte-americano Jasper Johns (Georgia, EUA, 1930). Sua maneira de compor a espacialidade com o uso da cor e dos planos, achatamentos, sobreposições, justaposições, e os temas ligados ao cotidiano mediado por

¹ Discutirei a colagem com maior profundidade no capítulo 3. Aqui a intenção é tratar do termo no contexto em que ele surge durante minha trajetória naquele determinado momento.

imagens da cultura popular comum me interessavam, pois eu também estava escolhendo partir de um objeto bastante conhecido como brinquedo industrializado e massificado, ainda que este particularmente pertencesse a mim. As séries de pinturas de Johns como *Targets* e *Flags* despertavam muita curiosidade, pois eram exemplos da maneira de compor elementos planejados com a representação do bidimensional dentro do próprio espaço bidimensional. Tratar ícones da cultura popular tão marcantes como a bandeira norte-americana me parecia fascinante, uma vez que o artista não deixava de revelar, ou anunciar, com seu tratamento pictórico e grafismo gestual, que o que ele de fato discutia era essencialmente a pintura ou desenho enquanto representação antes de tudo, e não necessariamente a bandeira enquanto código cultural. Ao estudá-lo com mais profundidade, eu compreendia que Johns partia da tradição formalista do Expressionismo Abstrato norte-americano dos anos 50 e antecipava diálogos com a cultura popular que a *Arte Pop* desenvolveria mais tarde. Jasper Johns não estava preocupado com possíveis conotações políticas, ou com oposições entre baixa e alta cultura, ou ainda com a crítica autorreferente de Clement Greenberg. Era a natureza dupla da imagem enquanto bandeira pintada o seu maior interesse: a ambiguidade possível dada pelo tratamento pictórico abstrato (o excesso de tinta e o gesto) em uma superfície conhecida habitualmente como plana e caracterizada com determinadas cores saturadas (azul, vermelho e branco).

Quando eu me voltava aos trabalhos em ateliê, simultaneamente à descoberta e à pesquisa sobre a obra de artistas como Johns, desenhar os soldadinhos de plástico ou outros objetos tinha seu sentido ressignificado. Não se tratava de representá-los realisticamente, de obter cada detalhe pela observação, mas sim de abordá-los como elementos no qual o tratamento gráfico pode (ou não) trazer as características do objeto original com o intuito de torná-lo complexo ou ativo a partir da distinção entre figura e fundo, cor e forma. Na sequência dos trabalhos, os soldados de plástico passaram a repetir-se dentro do mesmo desenho, e testando novos ângulos de representação (a vista de topo, por exemplo) inicialmente a colagem servia como o procedimento que transforma e transporta elementos de um lugar a outro. Em *Army Man: desambiguação* (fig. 3) iniciei o trabalho desenhando três soldadinhos sobre um papel no qual pedaços de *kraft* foram presos com fita que bloqueava a grande área central da folha, e que depois seriam removidos. Assim, eu voltava a ter a superfície do papel no seu estado inicial e com isso um duplo: o recorte (definido pela área em branco) inerente a todo corte da imagem, que pode, por sua vez, ser colado ou utilizado em outro lugar (fig. 2). Nessa área que não havia sido manipulada nem riscada, adicionei pelo desenho um outro elemento: um *chip*

do computador com tratamento e cores propositalmente distintas. O chip era um elemento plano, todo ratificado e estruturado por linhas duras bem diversas aos tons do soldado e a sua forma mais orgânica.

Para refinar a relação entre as partes e a cor importantes nos desenhos do período, a descoberta de outro artista foi fundamental: o britânico David Hockney (1937). Sua produção gráfica e pictórica carregava muito da experiência do desenho de observação ao criar distorções do espaço e dos objetos², sempre aliados a uma habilidade técnica com a linha e a cor de forma fluída (como um esboço mas sem necessariamente com a sensação de incompletude). Seus contrastes vibrantes e com cores complementares forneciam lições para o uso da cor como elemento de composição e diferenciação dos espaços nos quais se situam os objetos, figuras ou personagens. Observar a produção de Hockney me ajudava a explorar a cor de forma mais ambiciosa, uma vez que ao usar as cores complementares (principalmente a laranja e o azul, e vermelho e o turquesa) o artista britânico conseguia transformar contrastes e diferenças tonais em elementos que criavam áreas e espaços planificados dentro da pintura. Essas áreas achatadas, por sua vez, reverberavam os vetores gráficos, linhas e padronagem usadas na publicidade e na comunicação visual crescente que dialogavam com a *Arte Pop*. É possível observar sua produção principalmente a partir do final dos anos 60 e 70, na qual justamente os planos saturados e contrastes evidenciam características plásticas dos objetos industriais ou arquitetônicos presentes nas suas pinturas. A artificialidade dos objetos é caracterizada pelo uso da cor, como o azul da piscina em *A Bigger Splash* (fig. 15) e na conhecida série subsequente de pinturas com cenas externas de piscina, do período em que Hockney trabalhou na Califórnia. O azul-piscina foi representado em *A Bigger Splash* através de olhar quase arquitetônico que sintetiza determinada cena, conservando um naturalismo do ponto de vista espacial, porém não em termos de textura, detalhes ou superfície.

² Uma lição de Cezanne, como define o próprio artista em *That's the way I see it* (HOCKNEY, 1999)

Conhecendo mais de sua vasta produção pude identificar uma determinada ênfase em Hockney na sua maneira de ver e perceber o que há de mais próximo em seu cotidiano, utilizando-se da lógica do desenho direto e o contato quase afetivo com os modelos, talvez uma lição da Arte Pop, que convidava aos artistas uma aproximação entre arte e vida.³ Seus retratos partiam frequentemente de familiares, amigos ou conhecidos, e o desenho permitia uma fluidez entre a construção gráfica, a sua percepção de desenhista e as características físicas dos modelos, objetos ou lugares retratados. Para complicar ainda mais, em *Model with Unfinished Self-Portrait*, de 1977 (fig. 16) David Hockney representa a si mesmo, como uma referência autoconsciente do pensamento sobre o processo gerado a partir da ação sobre a imagem. As cadeiras trazidas como linhas de contorno seguem a perspectiva isométrica (novamente um tipo de representação esquemática arquitetônica) em contraposição à figura feminina e os outros móveis representados tridimensionalmente. E nesse espaço inventado coexistem diferentes situações de observação implícitas a maneira da qual os objetos e figuras ficavam posicionadas. Tal tipo de coexistência me parecia ser uma forma de abordar diferentes objetos e referências dentro de um mesmo plano, os quais demandariam diferentes pontos de vista e escalas.

Durante meu processo de trabalho, quando escolhia adicionar a um desenho em andamento a representação de um brinquedo miniatura como o soldadinho, precisava pensar em como ele coexistiria no espaço já estabelecido por determinada paisagem, cena ou composição gráfica iniciada. E essa adição se transformava em uma dinâmica complexa pela quantidade e pela diversidade dos objetos, e também pela possibilidade ou impossibilidade, coerência ou incoerência visual em sua consistência e composição. Um soldado em pé outro de lado, um elemento gráfico plano e uma cor saturada criando profundidade eram motivos para trabalhar e questionar justamente formas de compor o espaço dentro e a partir do desenho.

³ Allan Kaprow já identificaria em Pollock, no famoso seu texto "O legado de Jackson Pollock" (KAPROW, 2006) a aproximação paradoxal entre "arte e vida", presente no final do expressionismo abstrato norte-americano e influente no desenvolvimento tanto da arte pop quanto na arte conceitual e desmaterializada. A obra de Pollock tencionaria, segundo o autor, as convenções pictóricas do Expressionismo alinhadas com a auto referencialidade livres da representação simbólica-política, em direção a uma outra autorreferencialidade, biográfica, e com isso anunciaria uma abertura à heterogeneidade de linguagens e materiais para as gerações de artistas posteriores.



Esquerda: Figura 15 – David Hockney. *A Bigger Splash*, 1967. Coleção Tate Modern. New York Direita: Figura 16 – David Hockney, *Model with Unfinished Self-Portrait*, 1977. Private Collection © David Hockney

De que forma então eu poderia reagir a essas proposições e referências e integrá-las ao meu processo? Durante a realização de *Guerra Mental* (figura 4), um desenho que me propus a experimentar com em formato muito maior de papel do que até então costumava trabalhar, percebi que desenhar múltiplos do mesmo objeto através de diferentes pontos de vista e situá-los em um espaço comum implicava na necessidade de construir outro modelo de espacialidade. Para compor os elementos dentro dos limites do suporte seriam necessários um cuidado e reflexão maiores, uma vez que o suporte era muito mais amplo e as diferenças das justaposições ou sobreposições ficaram gritantes. A observação dos soldadinhos, que cabem na palma da mão, podia sugerir a abordagem no desenho a partir de uma perspectiva mais clássica pelo tratamento de luz e sombra, tanto quanto se tornar achatada e funcionar como signo, motivo, silhueta ou linha de contorno, dentro uma área ampliada diversa ao retângulo convencional pelo formato de papel A1. As relações compositivas tinham um peso maior ao lidar com uma escala "pictórica" no desenho (1,5m x 2m aproximadamente) e seria preciso olhar para o espaço do papel de forma diferente, pois este se ampliava e conseguia literalmente entrar com o corpo no desenho. Como minhas ações, gestos e elementos do desenho funcionariam nesta área em que objetos são desenhados e aproximados sem ter, necessariamente uma coerência e simultaneidade interna?

Um dos trabalhos de Jasper Johns que também marcou muito esse momento e parecia sintetizar essas questões de forma enigmática era *Racing Thoughts* (figura 17) de 1983. Johns aproximava elementos de espacialidades distintas com a justaposição, apresentando uma forma de deslocamento com elementos autorreferenciais. O espaço do quadro se transformava numa espécie de painel ou mural, no qual a frontalidade e as capacidades de representação pictórica do artista criavam uma composição capaz de igualar pesos visuais os valores semânticos. A imagem da *Gioconda* pintada como uma reprodução presa à superfície por fita, o autorretrato fotográfico do próprio artista, os móveis achatados, as texturas e os padrões geométricos, as letras impressas em *stencil*, eram compostos neste espaço de forma quase diagramática. Modos de aproximar elementos nos quais a justaposição parece propor um espaço de jogo de oposições ou semelhanças entre procedimentos, imagens (da história da arte e cultura popular), documentos de trabalho e citações a obras anteriores do próprio artista.

Além disso, o quadro se estabelece como um painel pela sua dimensão e o modo tal qual as imagens são cuidadosamente pintadas em favor de uma ambígua "ilusão de planaridade". A imagem na *Mona Lisa*, assim como a fotografia são pintadas por uma espécie de *trompe-l'oeil* que busca o efeito ilusionístico não para a criação de uma profundidade virtualizada, e sim para a falsa profundidade da imagem como reprodução técnica da realidade anterior (e impressão gráfica colada sobre uma superfície). Trata-se de um efeito duplo que contradiz tanto ao próprio elemento reproduzido (a *imagem* da *Mona Lisa*, e não a *Mona Lisa*) tanto quanto à pintura que não corresponde não à especialidade do expressionismo abstrato e nem à janela renascentista. É um jogo duplo de modos de representação, referências e temporalidades. As referências históricas e citações à história da arte, da mesma forma operam nesta justaposição, rompendo tanto expectativa da narrativa quanto à relação causal semântica entre uma imagem e outra.

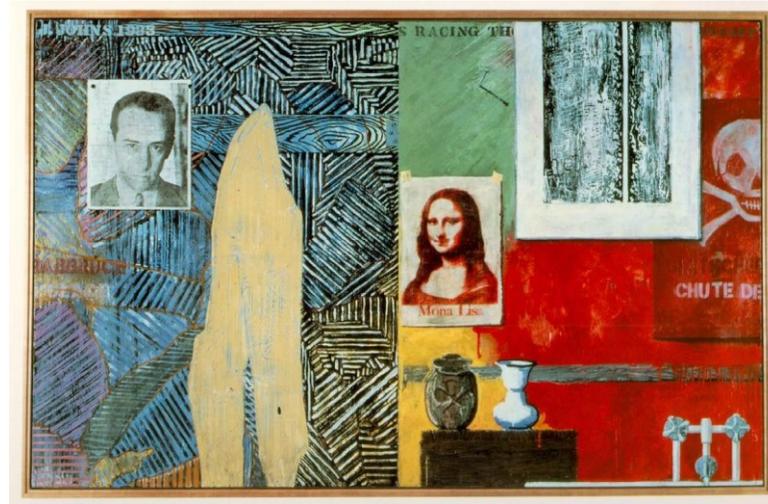


Figura 17 – Jasper Johns. *Racing Thoughts*, 1983. Encáustica e colagem sobre tela, 120x190 cm. Coleção Whitney Museum of American Art, New York.

Esse jogo duplo também remete ao próprio pensamento construtivo específico da obra, dado também pelo seu título. 'Racing Thoughts' pode ser traduzido como "Síndrome de pensamento acelerado", um sintoma comum em momentos de grande atividade intelectual, *stress*, ansiedade e também em pessoas com transtorno de bipolaridade e hiperatividade. Em "*Racing Thoughts*" há uma multiplicidade de elementos que podem convidar a essa aceleração visual, assim como evidenciar o jogo de referências que o artista apresenta como enigma. Naquele momento de produção, olhar para este trabalho era se colocar frente a um enigma dado pela permanência e repetição de vários temas e imagens, explorados em diferentes mídias. Jasper Johns revisitava suas próprias pinturas em novos desenhos, transfere imagens anteriores para a gravura e da gravura frequentemente retornava à pintura. Frequentemente as mesmas imagens eram reconfiguradas em novos trabalhos com sutis modificações, e

olhar a essas passagens me pareceu fascinante. Repetir, reproduzir, e multiplicar convidam ao transporte e deslocamento de imagens, o que é sobretudo para Johns uma forma de pensar através da ação: "pegue um objeto, faça algo, faça outro objeto"⁴.

Em meu processo, semelhante às apropriações de Johns (este "fazer algo" com os objetos) sugeria o uso da autorrepetição de um mesmo elemento sobre diferentes ângulos ou então seriá-los como um padrão ou estampa no desenho. Um objeto de caráter múltiplo ou reproduzível que transformaria o desenho também pensado na forma multiplicidade, com as analogias entre o aspecto industrial deste brinquedo e um próprio modo de desenhar técnico, modular ou simplesmente repetido. Nesse trabalho, o *chip* de um computador seria escolhido como o elemento que funcionaria de fundo ordenador dos soldadinhos. O brinquedo apropriado pelo desenhar agora em um novo campo de batalha, e a ampliação do *chip* em um desenho de grande escala me desafiava a encontrar novas formas de compor o espaço e mais do que tudo, lidar com essas referências que se ampliavam. Com a realização desse trabalho, *Guerra mental* (fig. 4) ocorrendo simultaneamente a outros desenhos no ateliê (figuras 1, 2 e 3), usar determinado objeto para criar um fundo geometrizado e, enquanto em outro trabalho usar transparências para diferentes resultados se convertia em uma estratégia. Eram necessários testes, ter em mãos os soldados, manipular e segurar e as peças para observação, ter os esboços e desenhos preparatórios, e um início de sistematização das referências artísticas em expansão importantes para o processo.

Ainda que não fosse exatamente claro outras questões que partiriam ou surgiriam da escolha de um brinquedo como o do soldadinho e de suas características, porém evidentemente já era perceptível uma aproximação a um determinado universo infantil. A escolha do objeto enquanto memória ou fragmento já indica uma maneira se apropriar das coisas. Enquanto eu fazia os desenhos, havia a necessidade de levá-los ao ateliê, para tê-los ao redor dos trabalhos, e estes objetos passavam a habitar o entorno do espaço de trabalho e participar do processo criativo (fig. 7). Já havia perdido ou me desfeito da maioria destes

⁴ Citação extraída a partir do texto *Drawing as rereading*, de Nan Rosenthal, presentes do catálogo *The Drawing of Jasper Johns*, (ROSENTHAL, 1990, p. 16).

bonecos que costumava brincar, porém estes restavam ali, semi-invisíveis, ocultos por camadas de tempo que resistiram e permaneceram tanto no espaço da casa-quarto-ateliê, quanto na própria memória. Trazendo-os ao espaço de trabalho, ganhava a possibilidade manipular os objetos além de apenas desenhá-los. Era possível e cada vez mais interessante movimentá-los, grudá-los na parede, no projetor ou no próprio desenho, ou então espalhar na mesa de trabalho e observar as relações espaciais.

A ampliação deste conjunto de referências e de novos artistas tornou cada vez mais complexa a rede de relações necessárias para que eu estabeleça um sentido claro e certo direcionamento durante o processo de trabalho. Quais são os objetos que uso, que relações estabeleço com artistas que para mim são referência, o que esses brinquedos revelam sobre o trabalho e para onde apontam?



Figura 18 – Ateliê de desenho 43, Instituto de Artes, 2011. Fonte: Arquivo pessoal do autor (2011).

1.3 Desdobramentos do processo e documentos

Em 2012, tive um primeiro contato com o estudo dos *documentos de trabalho*, desenvolvido durante as disciplinas de desenho de Flávio Gonçalves⁵. Os *documentos de trabalho* seriam justamente este conjunto de imagens, referências, objetos, esboços, arquivos e memórias que habitam a vida pessoal do artista durante os momentos de criação (GONÇALVES, 2009). Este olhar sobre os documentos, além da própria produção poética de Flávio Gonçalves que traça relações entre o desenho, memória e infância seriam importantes guias para pensar o processo além da obra enquanto resultado, e questionar como os procedimentos abordam ou ativam esse universo de referências já identificados. Ao organizar murais de documentos foi possível identificar similaridades e diferenças tanto de influências quanto de padrões e motivos, elementos que se repetem ou aparecem isoladamente em certos desenhos trabalhos.

Algumas conclusões já eram possíveis: esses objetos são encontrados em meu cotidiano e reconfigurados, como os prendedores, as máquinas de exercícios físicos, peças diversas, equipamentos ou ferramentas como o capotraste de guitarra⁶, entre outros⁷ ficavam mais evidentes e teriam que ser articulados no próprio pensamento em desenho. Utilizando painéis e murais como o (Figura 9), podia organizar estes elementos recorrentes e defini-los como documentos, agrupados sob determinadas características: alguns habitavam o meu cotidiano, eram ou haviam sido utilizados por mim em algum momento (pertencendo ao passado ou a história pessoal), eram manipuláveis, possuíam um *design* funcional e em sua maioria eram miniaturas.

⁵ Os documentos de trabalho serão mais discutidos e analisados em capítulos posteriores, nos quais tratarei de suas definições e elaborarei uma organização e análise dos meus documentos até o presente momento da pesquisa.

⁶ Capotraste é um equipamento que se prende ao braço da guitarra utilizado para bloquear as cordas e facilitar o uso de acordes com pestana. Toco guitarra e violão como *hobby* e eventualmente elementos visuais dos instrumentos ou aparelhos que possuo são utilizados em desenho, como uma caixa de som, a própria guitarra e o capotraste.

⁷ Objeto como uma casinha de cachorro, uma catraca de ônibus, e cadeiras.

1.4 A tela como espaço ativado

Paralelamente à produção em desenho, a partir de 2012 também passei a explorar a fotografia e ter experiências com softwares de manipulação de imagem como *Photoshop*, *CorelDraw* e outros. A fotografia oferece outro tipo de referencial, traz na sua imagem uma temporalidade muito distinta em comparação ao desenho, além de profundidade e riqueza próprias do instantâneo virtual fotográfico. Neste contato com a fotografia, podia gravar uma imagem em segundos que "durasse" a eternidade (enquanto eu a considerasse interessante ou relevante por qualquer motivo) e gerar também novos documentos com extrema facilidade, arquivos digitais de bancos de imagens, novos regimes de registro da memória. Nestas experimentações, realizei trabalhos em fotografia que funcionavam como conjuntos ou séries, frequentemente partindo de lugares que habitava ou percorria cotidianamente. Mais do que obras terminadas, essas imagens geraram um arquivo pessoal ao qual até hoje ocasionalmente volto e tento recuperar esse interesse em algum trabalho diverso. Essas imagens tinham uma potência justamente devido ao seu caráter incompleto ou de esboço, se pudermos falar de um "esboço fotográfico", que prepara o olhar para determinada imagem que será o ponto de partida para ações futuras.

Nessas proposições lançadas que não cheguei a aprofundar ou seguir investigando, hoje percebo ali um interesse sobre a tela do computador, principalmente em relação aos modos cotidianos de interagir com a imagem. Seus ícones, interfaces e ferramentas mediadoras são elementos que até hoje procuro sem sucesso dar forma ao desenho e incorporar no processo de trabalho. Um destes trabalhos foi uma série de fotografias com justaposições de *prints* de áreas de trabalho do computador, intitulada provisoriamente *desktops*, no qual não cheguei a concluir (figura 10 e 11). Neste trabalho, convidei amigos e pessoas próximas a compartilharem *prints* de seus *desktops* (áreas de trabalho do *Windows*) do jeito que se apresentavam no momento que recebiam o meu convite virtual. Com a imagem destes *prints* alheios mas também *prints* pessoais meus, realizava uma justaposição entre eles e fotografias retiradas a partir do meu banco de foto (ou então realizava novos fotos caso a necessidade). Escolhia imagens que tivessem algum elemento em comum com o *print* dado, como a composição, as cores, o tema, numa

eleição totalmente arbitrária e despreziosa, sem grande hesitação, mas que conseguisse manter a diferença essencial entre a virtualidade tridimensional da fotografia em oposição à planaridade dos ícones e interfaces do computador (que só percebemos ao isolá-los e deslocá-los de seu ambiente original). A Justaposição podia tanto aproximar as duas imagens, quanto evidenciar a fissura e a distância entre elas.

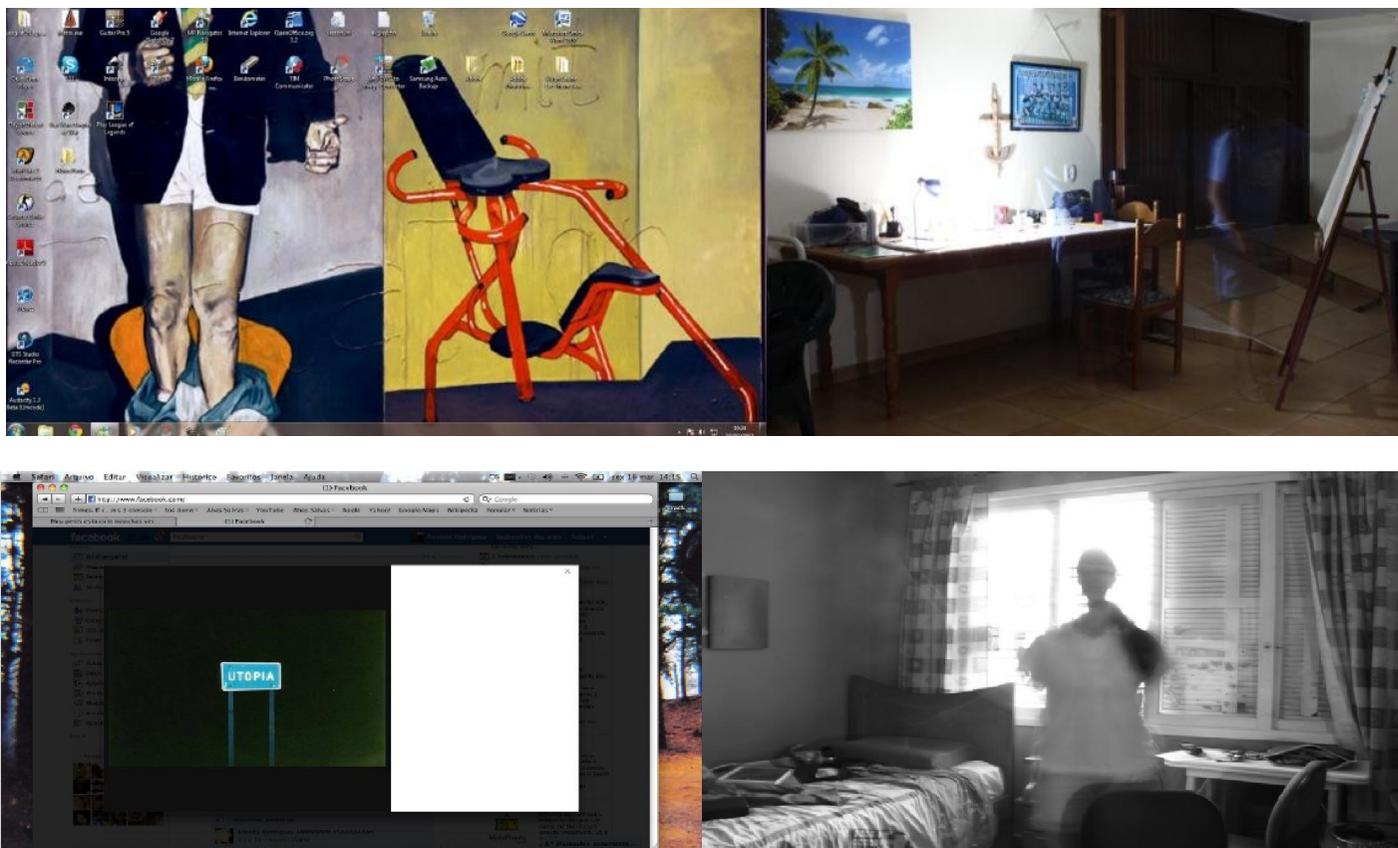


Figura 20 – Da série *desktops* (trabalho em aberto). Imagem digital, 2013. Fonte: Arquivo pessoal do artista (2013).

Figura 21 – Da série *desktops* (trabalho em aberto). Imagem digital, 2013. Fonte: Arquivo pessoal do artista (2013).



Figura 22 – *Sem título*. 2012. Grafite, tinta acrílica e pastel seco sobre papel., 100x100cm. Fonte: Arquivo pessoal do autor (2012).

Hoje consigo perceber como o fascínio acerca dos *printscreens* remete à própria natureza afetiva e documental que essas imagens têm conosco e que vejo a necessidade de reconfigurar seus sentidos a partir da prática artística. Os meus convidados compartilhavam imagens do seu espaço virtual (e íntimo) de trabalho, lazer, jogo e comunicação. Ao mesmo tempo essas imagens elas eram por si só apropriadas¹ ou reconfiguradas de outro lugar pelos seus usuários. Estes, por sua vez, escolhiam imagens de alguma forma os comunicava ou passava algo. Utilizá-las em uma justaposição fotográfica seria, portanto, lidar com representação sobre representação, com as citações e referências terceiras estranhas a mim e tensioná-las com fotografias do meu universo pessoal, dos meus arquivos. Na imagem (figura 10) utilizo um *printscreen* do meu computador em que havia selecionado como plano de fundo um trabalho de Martin Kippenberger (Alemanha, 1953-1997), que viria a ser uma referência

importante para desenhos posteriores como o desenho *sem título* (figura 12), no qual partia de uma máquina para exercícios físicos, com o intuito de deslocá-la de seu lugar de origem e evidenciar seu design estrutural.

Tanto neste trabalho quanto em outros do mesmo período havia uma forma outra de deslocamento potencializado pela fotografia diferente da colagem ou do desenho de observação. Durante a realização de *sem título* (figura 12) estava interessado em objetos de maior escala que possuíssem algum tipo de estrutura linear ou industrial, como máquinas de academia, engrenagens, postes, cadeiras, ou ferramentas. Tinha o hábito de andar sempre portando uma câmera, e a fotografia permitia registrar com detalhes e precisão esses objetos ou formas quando eu as encontrava no cotidiano. Depois, utilizando-se da projeção, parte daquele imediatismo e ligação com o entorno que o desenho de observação poderia fornecer substituído por certo distanciamento. Nessa transposição de imagem de referencial fotográfico que depois é transformada pelo desenho ou pela pintura o distanciamento confere uma liberdade aos procedimentos. Artistas como David Salle (Estados Unidos, 1952), o já citado Kippenberger, Larry Rivers (Estados Unidos, 1923-2002) e Sigmar Polke (Polônia, 1943-2010) exploraram o limite desses transportes de imagens retiradas, da fotografia ou dos meios industriais de reprodutibilidade técnica (como os quadrinhos, filmes, produtos, propagandas, etc). Nesse deslocar das referências a tela, ou ao espaço delimitado como quadro, se transforma em um lugar não neutro, no qual a colagem, a justaposição e a sobreposição salientam as diferenças de origem, textura, cor, escala, contexto e intensidade dos elementos representados.

A tela do computador também poderia atuar como um novo espaço do desenho, e mais do que isso, das operações e transportes de imagens deslocadas do encontro com universos documentais de outras pessoas. Tanto as áreas de trabalho (em que comumente estabelecemos um painel dos arquivos, documentos e programas mais importantes dentro do computador), os menus dos softwares de manipulação de imagem ou às próprias interfaces dos jogos virtuais que costumo jogar (sejam os jogos de tiro, com o espaço virtual perspectivado em 1ª pessoa, sejam os jogos de estratégia com a vista de topo) constituem experiências de espacialidade, imersão lúdica com a imagem. Seus textos, planos e ícones ainda me parecem ser elementos que ainda não foram suficientemente explorados em meus trabalhos. Explorar a tela de computador como imagem e modelo de uma espacialidade, e mais do que isso, de uma certa maneira de interagir com o espaço é um desafio proposto já nesse momento inicial de uso dos softwares. Um paralelo que poderia se fazer entre o desenho como jogo visual e a própria interatividade do mundo digital no qual a fotografia é elemento de origem. Os próprios desenhos das

bandeiras, números e alvos de Jasper Johns, já me remetiam a esta possibilidade: "O que acontece se eu desenhar a imagem aparentemente plana da tela do computador"? Desenhos como "autorretrato" (figura 14) tentaram responder a esse questionamento, ainda que hoje considere que a solução encontrada não funcionou bem e acabou sendo óbvia.



Figura 23 – *Autorretrato*, 2012. Grafite e acrílica sobre papel, 86x80cm Fonte: Arquivo pessoal do autor (2012).

1.5 Repetição e padronagem

Em 2012 tive contato com o *Design de Superfície*⁸, no qual o desafio era trabalhar a repetição em padronagens (tanto de cunho comercial quanto puramente artístico) e se aprofundar no uso das ferramentas digitais. Copiar, colar, recortar, apagar, e sobrepor possuíam um novo sentido enquanto criei estampas a partir dos meus próprios desenhos, utilizando-os como motivos. Inicialmente essas estampas eram criadas descompromissadamente, porém ao usar elementos como os soldadinhos, prendedores e peças de lego, percebi paralelos dos procedimentos de desenho e da manipulação digital, entendo-a como uma ferramenta capaz de ampliar e acelerar procedimentos e manipulações com a imagem. Ações como recortar, selecionar, desfazer, multiplicar, transferir, fazer transparência e distorções tem a agilidade do pensamento, uma rapidez que confere ao experimentalismo sem as consequências de investimento e tempo que o desenho geralmente requer. A repetição de elementos, criação de padronagens, convida também à ampliação dos suportes do desenho, ao transbordamento dos limites e dos formatos que vinha utilizando. Somado a isso, descobri artistas locais que dialogavam com pensamentos advindos do design gráfico como Mario Röhneit (Pelotas, 1950). A meu ver o artista esse diálogo do plano gráfico e os vetores com desenhos de observação.

Percebi que era possível incorporar e pensar a partir das impressões e da cópia, da transferência de imagem para outras superfícies que não só o papel, mas em tecidos, cartão ou objetos. A sobreposição quase infinita e aleatória de elementos distribuídos em *layers* no *photoshop* permite perder-se num abismo de possibilidades e elementos que podem ser incorporados no processo. Sendo que, a lógica dos encaixes e da continuidade do desenho necessária para a realização de padronagens sugere a expansão da imagem como superfície desvinculada ao quadro pictórico. Um exemplo dessa experimentação é *Projeto desenho para padronagem* (fig. 24), em que utilizei elementos de trabalhos anteriores para compor uma espécie de colagem digital que

⁸ Design de superfície é um conceito pesquisado pela prof^a Dr^a Evelise Anicet Rütshilling, do qual tive contato através de sua disciplina na graduação. Trata-se do design que contempla o pensamento visual, perceptivo e produtivo de revestimentos de qualquer superfície, englobando aspectos criativos do design gráfico, o têxtil e industrial (RÜTHSCHILLING, 2008).

funcionasse tanto singularmente quanto como módulo de uma repetição contínua sem fim. A imagem pode ser repetida horizontalmente mantendo os encaixes e o formato da composição.



Figura 24 – Projeto desenho para padronagem. Imagem digital (2013). Dimensões variáveis. Fonte: Arquivo pessoal do autor (2013).

A repetição das figuras, a definição dos padrões os vetores gráficos que atravessam a imagem estabelecem um duplo-efeito: apontam para uma planaridade da imagem, no qual há a profundidade perspectivista ou pictórica que outros desenhos poderiam ter, porém a fazem através da senso de estrutura inerente a todo padrão. Essa estrutura é sugerida pela identificação e expectativa que fazemos ao identificar um padrão. A estampa segue além das bordas da imagem delimitada artificialmente e os padrões criam uma hierarquia. Essas experiências a partir da tela do computador ajudaram a abrir procedimentos e questões a serem exploradas que seriam essenciais para

trabalhos realizados durante o período final de meu trabalho de conclusão de curso em 2014, no qual destaco a série *Bala na Agulha* que se utiliza de uma lógica da monotopia para jogar com o múltiplo e a repetição.

1.6 Recortes e desdobramentos

Em 2014, realizei um novo conjunto de trabalhos, que dessa vez partiam do excesso, do acúmulo de objetos-brinquedos: uma caixa de Legos preservada e redescoberta da infância, trazida para o ateliê, no qual universos simbólicos desses objetos poderiam ser resgatados e novamente mergulhados. O Lego, brinquedo símbolo do construir, do encaixe, e mesmo considerado um dos brinquedos mais educativos⁹, era agora um elemento tratado na multiplicidade com cores reduzidas. Um redescobrimto da prática do brincar de Lego que também teria seus desdobramentos no desenhar. Nesse contato inicial com as peças de Lego, realizei exercícios minuciosos de observação e composição dessas formas, nos quais eu destaco *Mar* (Figura 25) e *Aéreo* (Figura 26). Cada um a sua maneira, explorando ângulos e composições desses objetos, davam conta das possibilidades quase infinitas desses pequenos módulos. *Mar* parte da vista de topo sobre uma caixa de brinquedos, e me desafiei a entrar nessa caixa, essa imensa quantidade de miniaturas, e transpô-las para o desenho. Em *Alvos* (Figura 27), procuro, no mesmo trabalho, estabelecer um espaço tripartido. Os objetos corporizados e suspensos, como o boneco de Lego e a cadeira (numa inversão de escala), os objetos estruturados linearmente sobrepostos e os que criam uma dualidade e, finalmente, os ícones como o alvo de Jasper Johns e símbolos de reprodução de áudio em programas de computador que definem o fundo deste lugar utópico.

⁹ Paulo de Salles Oliveira, em *O que é brinquedo*, discute esta sua dimensão considerada “educativa”, que elimina a essência não funcional do brinquedo e cai na armadilha de acreditar que determinada mensagem/conteúdo e forma de aprendizado possam ser transmitidas com precisão e objetividade para a criança. Não significa que esses brinquedos não possuam qualidades e sejam genuinamente divertidos e criativos, mas que a intenção de veicular tais conteúdos se torna mais autoritária ou utópica do que real (OLIVEIRA, 1989 p. 51)



Figura 25 – *Mar*, 2014. Grafite e pastel seco sobre papel, 60x85cm. Fonte: Arquivo pessoal do autor (2014).

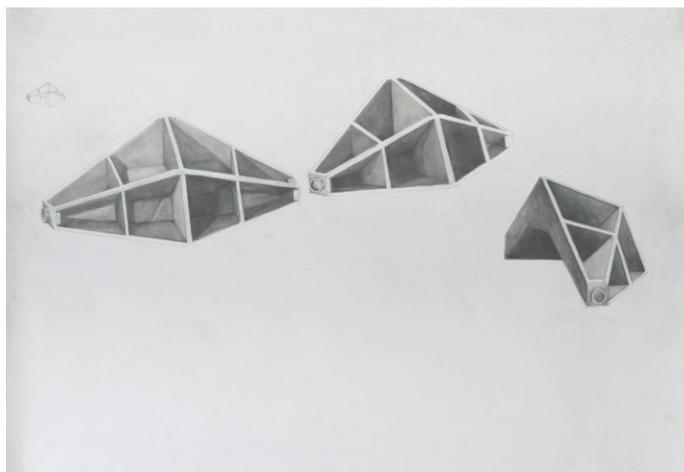
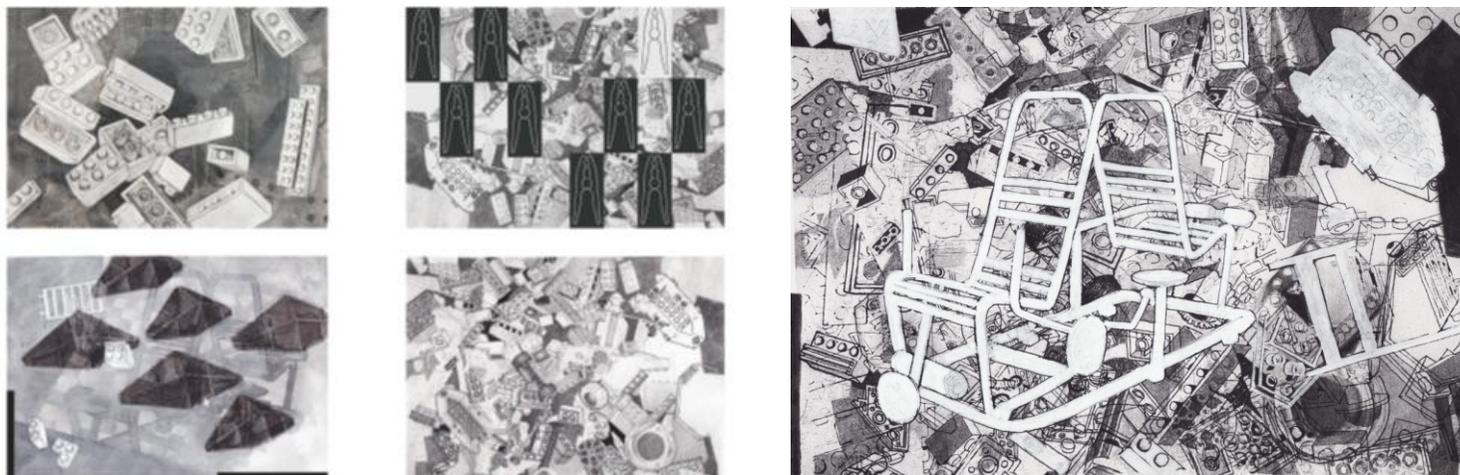


Figura 26 – *Aéreo*, 2014. Grafite e pastel seco sobre papel, 60x85cm. Fonte: Arquivo pessoal do autor (2014).



Figura 27 – *Alvos*, 2014. Grafite e pastel seco sobre papel, 60x85cm. Fonte: Arquivo pessoal do autor (2014).



Esquerda: Figura 28 – Série *Bala na Agulha*, 2014 (12 desenhos de 21x30cm). Impressão digital, acrílica e grafite sobre papel. Fonte: Arquivo do autor.

Direita: Figura 29 – Detalhe da série *Bala na Agulha*, 2014. Impressão digital, acrílica e grafite sobre papel. 21x30cm. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

A partir dessas primeiras experiências, desenvolvi outro conjunto de desenhos que, mais tarde, se constituíram numa série *Bala na Agulha* (Figura 28 e 29). Neles eu explorava a possibilidade de sobreposições, encaixes e desencaixes nos próprios desenhos com as peças representadas em seu conjunto, em sua multiplicidade. Iniciei esse processo imprimindo a fotografia da obra *Mar* e dali pude partir de um fundo para trabalhar manipulando sobre um desenho já carregado de outros elementos. Como uma linha de montagem, eu conseguia desenhar, alterar e sobrepor novos grafismos livremente com o fundo já estabelecido, para depois fotografar e novamente imprimir uma segunda versão desta, pronta para ser retransformada. Assim, novas sobreposições de objetos ou então limpezas, apagamentos e manchados eram possíveis sem perder o desenho-matriz ou um desenho modular. Peças que se desencaixam e voltam, no desejo do jogador, ao seu estado inicial. Essa série, partindo de uma lógica encontrada também na monotipia, permitiu uma liberdade justamente no processo do

desenhar, muitas vezes lento, pelo tratamento que escolhia dar aos objetos representados e também pelo tempo de elaboração mental que as composições exigiam. De uma matriz já se começava o jogo com algumas peças montadas no tabuleiro.

Um artista referencial, descoberto nessa etapa e que continua me fascinando até hoje, é o sul-africano William Kentridge (Joanesburgo, 1955). Seu processo parte também de um conjunto imenso de referências, um banco de imagens que se faz presente nas várias mídias e suportes em que trabalha: vídeo, desenho, objetos, instalações. Estudar seu processo tem me ajudado a refletir sobre o meu. Principalmente a partir da sua exposição *Fortuna*, realizada na Fundação Iberê Camargo em 2013, quando me deparei com a constituição de um universo expandido através das diversas linguagens em que ele trabalha. Kentridge se utiliza de fotografias da paisagem de Joanesburgo, ilustrações de livros antigos, documentos históricos, fotos do próprio ateliê, protótipos de máquinas experimentais, reproduções de seus próprios trabalhos, imagens e objetos que carregam uma série de significados ocultos e possibilidade latentes, constituindo o que ele nomeou de “Fortuna”, de certo acaso buscado ou perseguido dentro do processo de criação. Como definiu Lilan Tone, curadora da exposição :

Kentridge preza a noção de “fortuna”, que ele descreve como diferente de “um plano, um programa, um *storyboard*”; também não é mero acaso. ‘Fortuna’ é o termo geral que uso para essa gama de agenciamentos, algo diferente do frio acaso estatístico, no entanto algo fora da esfera do controle racional”. Em outras palavras, podemos entender “fortuna” como uma espécie de ocorrência fortuita mas dirigida, uma engenharia da sorte, ou um jogo sofisticado, no qual existe simultaneamente possibilidade e predeterminação. Fortuna refere-se a um estado de vir a ser no qual a obra de arte se encontra permanentemente em construção — mesmo quando vivenciada como um produto acabado pelo espectador [...] uma lógica interna — o processo ritualista de desenhar em si — parece vincular todos os elementos visuais desconexos e confusos, sincronizando o assíncrono, e dotando de significação crítica aquilo que de início parecia maravilhosamente sem sentido

(KENTRIDGE, 2012, p. 13).

O sincrônico e o assincrônico de filmes de Kentridge como *History of Main Complaint*, de 1986 (Figura 30), ou *Felix in Exile*, de 1984, presentes nessa exposição, estavam acompanhados de desenhos e objetos que se correlacionavam às animações frequentemente fragmentárias. É possível perceber a transparência e o transporte de imagens, sons, objetos e memórias entre um trabalho e outro. Como espectadores, somos convidados a participar de um jogo, mergulhar no que seriam os documentos de trabalho de William Kentridge à espera predeterminada de um encontro. Em suas animações, o desenho feito a carvão faz revelar o traço que se constrói e se apaga como mágica. Ao mesmo tempo, o ir e vir de imagens, sons, palavras e textos se refere aos trabalhos anteriores que, se forem constituídos como documentos, revelam o processo criativo a partir de um viés perceptivo e metalinguístico. Enxergamos simultaneamente a construção da narrativa da animação e do processo gráfico e criativo dos traços, uma autonarrativa que aponta a consciência da nossa própria percepção enquanto as animações de Kentridge acontecem.

Não há ponto de partida nem de chegada, há apenas transportes e transformações da imagem que se movimentam dentro das animações, mas também fora delas, com as referências, os desenhos e os objetos que constituem o universo processual do artista sul-africano. Esses documentos-objetos frequentemente retornam como aparição, sempre em um estado transitório, seguindo o fluxo de pensamento dado pelo desenho que, literalmente, risca e põe as peças de uma engrenagem enigmática e orgânica em movimento. No final do percurso, obra e documentos constituem-se numa coisa só, e o artista é capaz de articular seus fantasmas, memórias, desejos, objetos, palavras e contextos políticos de seu país, onde vive e trabalha. Observando seu processo, senti que algo reverberava no meu; porém, quais seriam as condições e em qual espaço (mental e físico) essas operações aconteceriam, e como eu poderia também ativá-las a partir dos universos?

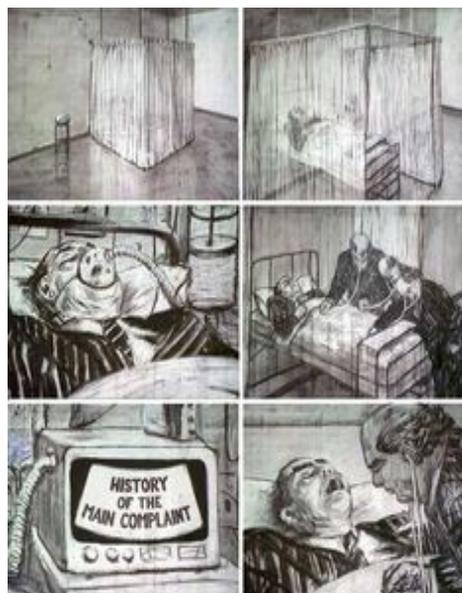


Figura 30 – William Kentridge. *History of the main complaint*, 1996. Color video 5 min., 50 sec. Coleção Solomon R. Guggenheim Museum

Fonte: Tate Museum.

Sua maneira múltipla de trabalhar levou-me a pensar na necessidade que sentia de transpor elementos de um desenho a outro. Era preciso aprofundar a autorreferencialidade já identificada em trabalhos anteriores e assumir uma decisão estética e também política (poiética): desses objetos e dessas peças devo iniciar o jogo, que por sua vez não tem caminho predeterminado e dependerá das estratégias e do ateliê como espaço privilegiado. Kentridge define o papel do Studio como lugar intrinsecamente conectado com o pensar sobre a imagem a partir da ação:

O estúdio é um espaço fechado, tanto física quanto psicologicamente, uma cabeça ampliada: caminhar pelo estúdio é equivalente a ideias girando dentro da cabeça, como se o cérebro fosse um músculo e precisasse ser exercitado para estar em forma, funcionar com clareza. Então os fragmentos são o ruído interno, cada fragmento concluído é uma demonstração dos impulsos que emergem e que são abandonados antes do show começar.

(KENTRIDGE, 2012, p. 108).

Nesse lugar, as ações conotam sentidos. Em meu caso, penso que buscar os brinquedos, juntar as peças, esparramar os materiais, dispor imagens nas paredes são expansões de um pensamento lúdico que antecede o próprio momento do desenho. Estas pré-ações estão presentes na minha maneira de interagir com imagens, sejam elas mediadas por contextos simbólicos, culturais circunscritas nos brinquedos, seja pela consciência histórica referente ao campo da arte e especificamente do desenho ou mesmo o aspecto lúdico e imediatista das *interfaces* do computador e dos *games* que fazem parte da minha experiência cotidiana. Por consequência, a escolha destes objetos referenciais é também afetiva (a peça de Lego, o soldadinho, o prendedor, entre outros) e se torna referencialmente autobiográfica. Os objetos tornam-se modelos para a prática do desenho de observação que se volta em si mesmo. As fronteiras entre a própria obra enquanto tal e o que seriam novos documentos pode se perder. Ao desenhar a mesma peça que já utilizei em trabalhos anteriores, provavelmente desenho a memória da interação com essa peça e, mais do que isso, lido com um documento e um ícone prontos para serem reativados (clicados).

Tornei-me mais consciente de que esses elementos que habitavam e ainda habitam meu ateliê são recuperados do ir e vir das pequenas coisas, miniaturas e memórias que possuímos e em seguida perdemos ou esquecemos em meio ao cotidiano. São reconfigurados, reposicionados em um novo ponto de atenção, assim como o próprio trabalho (seja este um desenho, seja mesmo um texto) em que se investe tempo, energia e sensibilidade; viram objetos de caráter afetivo, mas também estético. Entendendo o meu próprio processo como um jogo a partir da realização dessa série, percebi que chegava a um impasse, “o que

fazer com este jogo e este conjunto de referências e documentos?”, como “continuar jogando a partir do desenho?”. Esse embate me faria entrar na pesquisa em Poéticas Visuais com o intuito de responder “que jogo é esse?”.

Será preciso, então, voltar-me à investigação sobre a questão do brinquedo, porém agora a partir de suas características enquanto objeto carregado de potencial simbólico dado pela representação e que é ativado como elemento essencial dentro do meu processo criativo. Será preciso pensar em campos de representação e na relação entre o lúdico e o estético para, a partir das características específicas desses objetos, posicioná-lo como elemento principal do jogo do desenho do qual procuro transportar, se apropriar e deslocar referências do cotidiano para o espaço construtivo do desenho. Descobrir e identificar o brinquedo e os outros elementos-chave de um jogo a ser desvendado ao mesmo tempo em que estou imerso dentro deste mesmo jogo construtivo e aberto. Para que essa reflexão não seja realizada de forma deslocada e isolada em relação ao processo de criação, faremos uma identificação geral dos documentos de trabalhos e das referências que compõem esse jogo para, em seguida, adensarmos a questão particular objeto-brinquedo.

2 DOCUMENTOS EM TRANSFORMAÇÃO

2.1 O que são meus documentos?

Neste segmento da dissertação, discutiremos os procedimentos, as etapas e os contextos que envolvem as escolhas tomadas durante o processo de criação. Como vimos no capítulo anterior, chego ao atual momento da pesquisa tentando responder às questões levantadas por uma prática em desenho que parte de objetos, imagens e referências reconfiguradas de outros lugares. Os brinquedos, as peças e as engrenagens se configuram de cada desenho como elementos que possibilitam os procedimentos e os transportes da imagem. Para compreender esses procedimentos, torna-se necessário estruturar e questionar a lógica desses objetos e referências. Questionar quais são essas escolhas e como acontecem, o peso e as implicações do uso de objetos como a peça de Lego estabelece o processo, mais do que a obra acabada, como o caminho que deve ser percorrido e descoberto.

Consequentemente, para esta análise, será importante retomarmos as definições acerca do termo *documentos de trabalho*, com o qual tive um primeiro contato ainda na graduação, durante as disciplinas de desenho com o professor Flávio Gonçalves. *Documentos de trabalho* trata-se de um conceito desenvolvido por Gonçalves em sua tese de doutorado, a partir do encontro com o termo em um catálogo que trazia o conjunto de fotos que o pintor Francis Bacon (Irlanda, 1909-1992) mantinha em seu ateliê (GONÇALVES, 2009). Estudando o modo como Bacon se utilizava dessas imagens e se referia a elas em sua pintura, Flávio observou a autonomia que essa categoria de imagem possuía: indicava modos de ver e interpretar o mundo por meio do processo e das ações do artista e a sua relação com a memória. No decorrer da sua pesquisa, visitando diversos ateliês de artistas, constatou que, frequentemente, esses documentos não se ligavam ao resultado final do trabalho de forma direta, mas evidenciavam pontos de atenção que ultrapassavam o momento de criação, pertencendo ao antes, durante e depois do processo artístico. Essas imagens eram frequentemente pessoais, ligadas ao cotidiano dos artistas, como fotografias, objetos carregados de peso de memória. O papel desses documentos muitas vezes também não era claro ou consciente para os próprios artistas que

os utilizavam nem continham abordagens estruturadas metodologicamente.

Pensar os documentos de trabalho em minha produção me faz imediatamente questionar a minha relação com o desenho e com a forma de observar e abordar esses elementos que estabelecem ponto de partidas e orientação durante o processo de trabalho. Meus desenhos costumam partir de brinquedos, pequenas peças, ferramentas ou objetos de natureza miniatúresca. Trata-se de uma escolha importante que até o presente momento busco por entender suas consequências e seus limites. Não há como pensar o desenho sem essa ligação com “o que” desenho, e o motivo move, determina o pensamento e as ações a partir do desenho, que é a linguagem a que me dedico como artista. Peças de Lego coloridas que pertenciam à infância, recuperadas de caixas amontoadas com outros objetos, são isoladas sobre o espaço branco do papel, seu volume, luz e sombra trabalhados em tons de cinza do grafite e pastel seco. Na própria escolha desses brinquedos já estariam indicadas maneiras de se representar ou mesmo de jogar nesse lugar entre a peça e o papel.

No ateliê, representar um determinado objeto ou imagem implica a escolha do elemento referencial, que por sua vez geralmente está envolvido em todo um contexto: as “pré-escolhas”: testes, experimentações, seleções e colecionismos, afetivos ou não, mais ou menos conscientes. Meu processo de desenho não apenas acontece nesse lugar como, frequentemente, parte dele, desse espaço ativo no qual os documentos de trabalho habitam: configurações de ideias, imagens que seduzem e objetos cotidianos que orbitam o foco da atenção e do olhar. Confrontar-se tanto com a natureza dessas referências, pensar o lugar delas no processo criativo e como me aproprio geram vários questionamentos: o modo de trabalhar e criar espacialidades e a escolha de determinados procedimentos já estão sugeridos no que é observado, coletado ou apropriado? Ou é a partir desse contato que se inicia um jogo de operações e a maneira de desenhar? Ou, finalmente, seriam as escolhas ou caminhos anteriores aos próprios elementos os indicadores de uma intencionalidade?

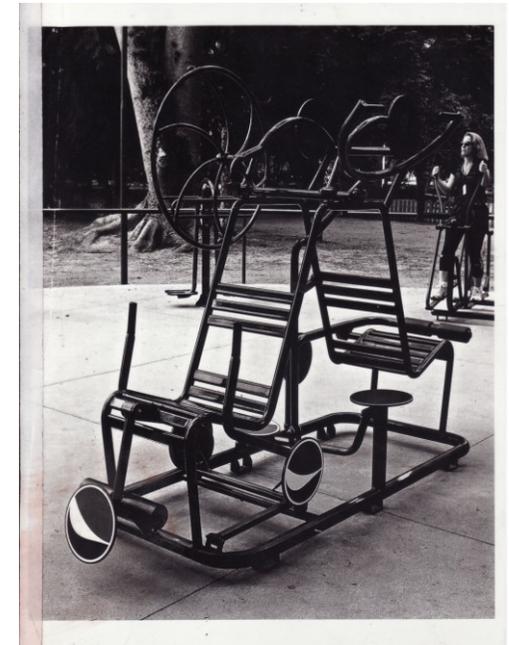
Na tentativa de estabelecer uma classificação e distinção possível entre suas diferentes formas, assim como entender o papel dos documentos, estabeleci quatro modos de ser dos documentos de trabalho: *as referências ou imagens reconfiguradas (2.1)*; *as imagens provenientes de arquivos pessoais anteriores ou alheios aos contextos de criação (2.2)*; *os fragmentos ou resíduos de*

trabalho (2.3) e, por último, os objetos, que se manipulam e jogam, especialmente o brinquedo (2.4). Cabe destacar que cada uma dessas categorias é intercambiável e fluida. Uma determinada imagem pode ser buscada de um lugar, tornar-se arquivo e depois fragmento da produção poética, assim como um objeto pode se tornar referência e depois arquivo.

2.2 Referências diretas, imagens reconfiguradas

Talvez uma das formas primordiais de se definir um documento de trabalho seja a abordagem enquanto imagem ou modelo de função referencial. Como a fotografia de uma paisagem, ou um modelo posando durante o desenho de observação ou mesmo o objeto que se manipula para compreender estrutura e volume, essas imagens servem a um destino mais ou menos determinado: a produção de um novo trabalho que se utilize do referente, porém sem a intenção de que tais elementos ou características a constituam ou permaneçam. Nesse modo de abordar a imagem, ela se torna um meio, não um fim em si. Consequentemente, uma referência, isoladamente, não se torna documento de trabalho, é preciso que algo permaneça dessa experiência, que as escolhas por tal imagem se revelem na insistência ou na continuidade em trabalhos futuros.

Esse tipo de imagem é apropriada ou reconfigurada, pois é trazida de outro lugar e, geralmente, possui um caráter funcional ou objetivo que é transformado para utilizações específicas em determinados trabalhos. Um exemplo desse uso seria a fotografia (Figura 32). Na época, estava à procura de um objeto com propriedades específicas para a realização de um novo desenho. Procurava um objeto que não fosse uma miniatura, como os soldadinhos ou prendedores que já havia utilizado em trabalhos anteriores, mas que tivesse arestas, canos, dobras. Algum tipo de estrutura que possibilitasse ser representado em perspectiva, mas também guardasse seu aspecto linear e transparente, que pudesse ser sobreposto a outras formas sem tapá-las completamente. Ao me deparar casualmente com uma máquina de exercícios físicos de rua, fotografei-a e depois retrabalhei a imagem no *Photoshop* isolando-a em um fundo branco a facilitar a observação e possível transferência para o desenho (Figuras 32 e 33).



Esquerda: Figura 31 – Fotografias *máquina de exercícios*, 2012. Arquivo pessoal Centro: Figura 32 – Imagem digital *máquina de exercícios*, 2012. Arquivo pessoal

Direita: Figura 33 – Transparência realizada para desenho *máquina de exercícios*. 2012. Arquivo pessoal

Sua dimensão mais formal foi desvinculada dos contextos de origem, podendo fazer parte de um novo projeto sem que as características que a definiam por aproximação semântica permaneçam. Ao mesmo tempo, imagens como essa são reconfiguradas para servir a determinado trabalho e, posteriormente, poderão ser guardadas, arquivadas e recuperadas em novas propostas de trabalho. Tal tipo de reconfiguração com a imagem de referência e procedimentos de “limpar”, recortar e isolar elementos ou partes importantes das imagens coletadas torna-se parte do processo que as tornam próprias ao desenho antes mesmo que ele comece.

De forma geral, a abordagem em relação às imagens definidas como referências ocorre de maneira intencional e,

frequentemente, passa pelo procedimento da *collage*, compreendida aqui como a união entre dois elementos ontologicamente distintos¹⁰. A paisagem perspectivada e o plano de cor, os vetores gráficos da tela do computador e o grafismo orgânico dos materiais do desenho são alguns exemplos. A fissura é dada pela diferença, mas é justamente na ligação com a origem rompida que se opera a quebra na linguagem e na representação espacial. A máquina de exercícios (Figura 33) torna-se um exemplo desses elementos. Sua estrutura, formada por barras industrialmente construídas em metal, é percebida inseparavelmente em ligação ao seu contexto, o de um parque público com equipamentos de exercícios para pessoas na terceira idade ou crianças. A colagem permite esta forma de apropriação, que retira da máquina a sua estrutura particular formada por linhas, volumes e vazios (que depois são evidenciados quando a manipulo no *Photoshop*, limpando suas arestas, ou realizando um negativo em transparência para projeção). Em outras palavras, o significante é parcialmente deslocado da imagem, restando um dado visual em potencial de ativação e transformação.

Essa ruptura dada por contradições acaba por conectar a própria referência como elemento autônomo com a sua transformação em um novo documento de trabalho, um ponto-chave de interesse estético que ainda se apresenta indefinido ou informe. Quando percebo que há algo na imagem escolhida como referência que não pôde ser explorado satisfatoriamente num primeiro trabalho, há uma abertura que a reconfigura de lugar. Se não é possível prever e corresponder às expectativas diretamente, a imagem precisa ser deslocada, apropriada por um novo olhar e procedimentos. São necessários testes, experimentações e tempo para que essa referência venha a se tornar um documento.

Neste momento da seleção, dentro uma gama quase infinita de possibilidades, por que escolher tal referência e não outra? Por que certas fotografias, imagens, brinquedos e/ou objetos têm esta potência que nos faz retornar? Por que não há algo ainda não foi suficientemente elaborado? Uma possibilidade é que tais imagens que insistentemente permanecem tenham o aspecto de uma *aparição*, conforme discute Racamier (1984) em *Art e Phantasme*. Segundo o autor, essas imagens teriam um

¹⁰ Retomaremos as definições de colagem na terceira parte da dissertação, em que traremos a colagem como questão central dos procedimentos do desenho e da sua construção espacial.

papel fundamental tanto na criação artística quanto na psicanálise freudiana, devido ao seu poder de ativador dos mundos psíquicos a partir da elaboração entre o real e o simbólico (RACAMIER, 1984). Por outro lado, no momento em que essas referências se tornam mais conscientes para mim, o ato de continuar perseguindo e interessado nas mesmas imagens transforma o aspecto fantasmagórico, trazendo à margem da consciência uma intencionalidade determinada. A elaboração desse mundo mental (ou psíquico) se transferiria para a experiência do contato e transformação das imagens. Ou seja, um tipo de postura em relação à auto-história pessoal enquanto artista, uma espécie de compromisso estratégico que procura fazer o que está mais próximo (familiar), ponto de partida e possível retorno. É como caminhar intencionalmente no parque procurando algo que surpreenda. E entre a surpresa “gestada” e a expectativa ocorre o paradoxo do “estranho familiar”¹¹, do que está longe e próximo temporalmente,

Como já foi visto, William Kentridge define esse tipo de encontro a partir da sua experiência no *Studio*, o lugar onde se busca um “acaso intencional”, a *fortuna*, como ele mesmo a define (KENTRIDGE, 2008). Para Kentridge, no ateliê existe um lugar privilegiado de procura ao estranhamento proporcionado por suas referências que são ativadas e transformam-se em documentos de trabalho redescobertos durante o processo. Trata-se de um modo de lidar com as referências e os universos anteriores ao processo que acontece em um estado de espírito entre a espontaneidade e a intencionalidade. E tal encontro fortuito é ativado nesse lugar em que se procura brincar com imagem, com a representação, com o tempo (e sua reversão), com as palavras e com o próprio corpo. Brincar aqui como uma atividade sem um fim objetivo e precisamente esperado. Esse jogo, por sua vez, não acontece sem uma reconfiguração dos múltiplos universos simbólicos, mnemônicos, perceptivos – anteriores ao ato artístico. Essa postura eleva a imagem ou elemento visual apropriado de outro lugar à condição de documento e animação cinematográfica da “idade da pedra”, como define o artista; deixa aparente este rastro heterogêneo de transportes de imagens e referências.

¹¹ Conceito elaborado por Sigmund Freud em “*O Estranho*”, um artigo de 1919, no qual o autor discute o poder de elaboração do que é estranho ou causa o estranhamento a partir de situações que ativam experiências já familiares, ado pelo inconsciente.

Quando percebo a necessidade de utilizar imagens de referência em meus trabalhos, há justamente esse embate com a imensidão de possibilidades e ações frente a um trabalho novo. De qual lugar buscar essas referências, como ativá-las quando necessário? Esse encontro pode ser ocasional, porém quase sempre esse acaso requer ser buscado, tateado ou pressentido mais ou menos intuitivamente. Dessa maneira, a colagem permite incorporar ao processo documentos e referências de tal forma que eles se tornam parte inseparável dos desdobramentos que o desenho gera. O que eu trago como elemento gráfico em primeiro lugar, o que foi determinado como figura e fundo, as manchas ou linhas produzidas no papel, pode corresponder tanto às primeiras ações sobre o desenho quanto aos desdobramentos consequentes da incorporação de elementos e referências novas. Dessa forma, as categorias que distinguem documento, obra, fragmento ou “sobra” processual são embaralhadas.

Nos capítulos que seguem, procuraremos então vislumbrar uma separação, que não se pretende estanque, mas sim fluida, e catalogar diferentes formas e manifestações dos documentos do trabalho. Uma vez que identifico no meu processo de desenho esta mistura e fluidez do uso desses elementos e suas definições, pouco serve que a separação seja rígida e não contextualizada dentro do processo como um todo e do pensamento em desenho que o acompanha. As questões a serem discutidas a partir dessas classificações se direcionam mais ao momento em que e como uma imagem é escolhida para ser usada em determinado trabalho, e a situação se modifica quando essa imagem parte de um banco de dados prévio e não relacionado à prática artística, em comparação ao uso de fragmentos gerados a partir de desenhos anteriores, como esboços ou parte de caderno de um *sketch books*.

Dentro do panorama em que tentamos classificar e separar esses documentos, algumas imagens podem coexistir em duas categorias, serem reconfiguradas para o fim específico de um determinado desenho, mas, tal como o encontro fortuito, serem imagens resgatadas de um outro lugar e contexto não relacionado à prática artística e, logo, pertencente ao que nomearia como “banco de dados”, o conjunto de imagens pessoais, fotografias de família ou viagens, documentos pessoais, pastas, textos e até experiências vividas muito anteriormente e desvinculadas de qualquer intenção a priori de uso desses elementos para a criação artística. Neste caso, a imagem (Figura 34) talvez seja um exemplo deste encontro que desequilibra definições, pois a imagem é

inicialmente retirada de um conjunto de fotos que fiz durante uma viagem ao Peru, da Cordilheira dos Andes, posteriormente retrabalhada para que se gere um duplo manipulado que, aí sim, atua como referência direta e reconfigurada para trabalhos seguintes. As fotografias (Figuras 34 e 36) foram tiradas independentemente e sem a menor pretensão ou vinculação a qualquer intencionalidade artística; eram apenas registros de uma viagem turística.

Durante a realização do desenho *Julho/agosto* (Figura 5), elas foram usadas, primeiramente, como uma referência direta para a construção gráfica da igreja barroca central e o fundo montanhoso. Nesse trabalho, procurava agregar elementos com uma natureza espacial, gráfica e contextual contrastante, e após ter feito uma busca em arquivos pessoais, escolhi fotografias de viagens e as transferi ao desenho com o uso da observação e da projeção. Entretanto, antes mesmo de transportá-las para o desenho, realizei várias alterações no *software* de manipulação de imagem, alterando contrastes e tonalidades, cortando áreas que não interessavam, e assim refabricando a imagem para que respondesse ao fim desejado, tal qual acontece com as fotografias das máquinas de exercício (Figuras 31, 32 e 33). No decorrer do processo, quando decidi incorporar literalmente ao desenho as barras de ferramentas presente na interface do próprio *Photoshop* (Figura 35), fez-se necessário escolher e editar o posicionamento real delas na nova *interface* compositiva do desenho. Tanto o fundo, da nova montanha, que se desvincula com a fotografia referencial anterior, quanto a igreja barraca, que é vetorizada para seja possível a construção apenas linear no desenho, foram modificados a tal ponto que passo o ter um duplo, um arquivo novo reconfigurado para a especificidade que o trabalho requer. Da referência proveniente do banco de dados se constrói um novo documento, a imagem reconfigurada para a finalidade do processo. Posteriormente, o trabalho *Julho/Agosto* (Figura 5), que trago aqui para demonstrar esse exemplo de documentos que não encaixam em categorias, constitui-se então como uma colagem, permitindo o deslocamento das experiências e das imagens diferentes vividas durante os meses de julho e agosto de 2016.

Como este modo de operar com a colagem procurou acentuar a fissura entre diferentes contextos, e mais do que isso, transformou cada um deles em parte essencial para a criação e a elaboração – ou jogo – das espacialidades a partir dos documentos, que são apropriados e/ou reconfigurados. Utilizar a fotografia retirada de um arquivo pessoal tem um caráter

mmenônico e eventualmente biográfico com peso muito diferente do que usar uma fotografia similar captada na internet ou produzida – e vivenciada – por outra pessoa. Transformar as próprias imagens cotidianas em documento de trabalho é um ato de reconfiguração essencial para o meu modo de fazer desenho, operar com a colagem e a representação e de conectar-me aos contextos pessoais e histórias que vivo tanto antes quanto durante a realização dos trabalhos, uma vez que estar no ateliê não é uma atividade de se isolar do mundo.

2.3 Banco de imagens

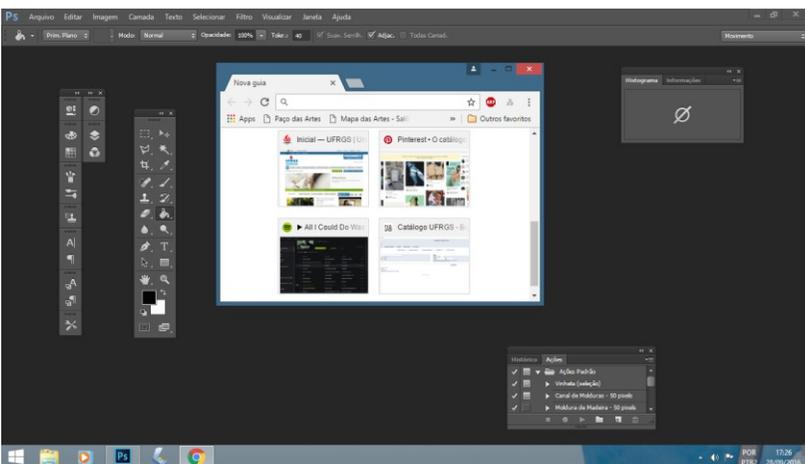
Em oposição às imagens referenciais ou reconfiguradas discutidas no segmento anterior, as imagens provenientes de bancos de imagem se referem ao conjunto produzido principalmente antes, mas ocasionalmente durante ou depois de um processo de criação, sem uma relação direta com ele. Como já dito no segmento anterior, são imagens que foram produzidas independentemente e que podem pertencer à temporalidade e à contextos anteriores à trajetória como artista e pesquisador, relativos aos momentos de pesquisa ou produção em ateliê. Elas compõem um arquivo pessoal no seu sentido amplo, universal e múltiplo, podendo coexistir todas outras categorias de documentos já citadas como fotografias antigas, múltiplos gerados durante o processo criativo, cadernos, anotações, rabiscos. Pastas de arquivos digitais, *softwares* e *prints* captados da tela do computador (figura 24), objetos perdidos no atelier ou em casa, ou mesmo memórias e vivências também podem ser agrupadas neste arquivo imaterial de experiências.

A característica que une esses elementos é o esforço necessário de rememoração que ativa, reordena e conseqüentemente ressignifica estas imagens. É necessário recuperar algo que foi reposicionado em outro contexto através uma intenção ordenatória e classificatória. As gavetas que acumulam documentos, os armários que separam materiais perdidos, roupas e utensílios da casa, a organização sugerida pelas pastas dentro do computador, espaços nos quais também se trabalha e produzem imagens. Essas organizações nomeiam, classificam e hierarquizam estes elementos, em oposição à fluidez que a

memória os faria desaparecer ou permanecer. Em *O mal de arquivo*, Jacques Derrida discute o caráter nomológico do arquivo, seu poder de consignação de sentidos e elaboração de um sistema que dá sincronia a uma unidade. *Nomear* torna-se um ato de poder e síntese de significados no qual o peso e lugar destes documentos pode ser medido e talvez elaborado. Suas origens, como Derrida demonstra, remontam à *Arkheia*, "onde tudo começa e onde homens e deuses ordenam" (DERRIDA, 2001, p 12.). Haveria, portanto uma ligação entre a o arquivo e a casa, o que é íntimo e deve ser protegido e ao mesmo tempo se permite ao esquecimento.



Figura 34 – *Fotografia da montanha*, 2016. Registro pessoal



Esquerda: Figura 35 – *Printscreen*. Captura da tela do computador, 2016.

Fonte: Arquivo pessoal

Direita: Figura 36 – *Igreja S. Francisco de Assis (Ouro Preto)*, 2016.

Fonte: Arquivo pessoal



Em meu processo, acessar esses arquivos torna-se um recurso durante o processo de criação. Trata-se de um acesso a memórias e a um tipo de construção de imagem baseada na experiência e no jogo com o que me é mais familiar. Essa concepção de arquivo não é rigorosamente ordenada nem metodologicamente rígida, porém está compreendida nesse grande conjunto de elementos que foram guardados a despeito de quaisquer intenções artísticas, que permaneceram íntimos e imprecisos, e frequentemente pertencentes ao universo doméstico.

Um modo de abordar esses arquivos acabou se fazendo presente em *Julho/Agosto* (fig.5) Neste desenho utilizei fotografias de viagens que havia feito durante os meses de Julho e agosto de 2016. Havia iniciado o desenho com a ideia de representar uma igreja barroca de Ouro Preto, tratando apenas com linhas de contorno, com o intuito de criar uma oposição aos vetores gráficos do *photoshop*. Essa aproximação já estabelecia uma colagem, entretanto, senti a necessidade de adicionar um fundo ou objeto

que criasse uma sensação de profundidade dentro do espaço que estava estabelecendo. Foi quando recuperei dos arquivos estas imagens provenientes de viagens, nas quais foram muito marcantes durante aqueles meses próximos a realização do desenho. Consequentemente, quando defini o trabalho como um modo de representar distintas espacialidades através da colagem, foi necessário elencar outras três imagens com potencial de construção gráfica distinta: além da profundidade pictórica da uma montanha, a arquitetura linear de uma igreja barroca, os ícones e vetores gráficos do *photoshop*, e finalmente o texto escrito diagramado *fora temer* posicionado como o célebre letreiro de Hollywoodiano sobre a montanha (figura 34). Essa colagem não apenas aproximou imagens com origens distintas, como aglutinou espacialidades distintas, utilizando-se das referências à memória e ao modo de experienciar o que está em volta do trabalho, que contamina e contribui para o processo.

Esse conjunto de imagens é abordado como um arquivo volátil, capaz de se expandir e englobar os próprios trabalhos e obras que produzo e venho a abandonar ou a esquecer. É quando o processo de criação faz reabrir gavetas e evidencia o peso e a potência das imagens, assim como o sistema de valores e conceitos que as classificaram e posicionaram dentro da história pessoal. Dessa forma, consigo iniciar o jogo do desenho em um cenário familiar. Percebo agora que é muito difícil separar apenas o aspecto visual ou a intencionalidade específica quando há a apropriação e o resgate dessas categorias de documentos. Quando busco nos arquivos e bancos de imagens pessoais, há o trabalho de rememoração que carregam estas imagens. No desenho *Julho/Agosto* (fig.5) ficou claro para mim o impacto e a impossibilidade de desvincular o contexto pessoal e biográfico, e os rastros contextuais que esses documentos contém e que acabo transportando ao trabalho. A fotografia de montanha (fig.26), utilizada no desenho não é nem jamais poderia ser qualquer fotografia, é uma imagem fruto da minha experiência de viajar e se deparar com a imensidão da paisagem da cordilheira dos Andes. Ela carrega a experiência de se deparar com a montanha no horizonte, que transmite uma sensação de profundidade e de um horizonte que segue por quilômetros adentro e que se torna difícil de elaborar espacialmente - ou até geograficamente- o seu fim. Essa profundidade quase imensurável me ajudava a construir e pensar a própria (ilusão de) profundidade que o desenho exigia, para que acontecesse o contraste com as espacialidades dos outros

elementos. A experiência vivida permitiu que as articulações precisas com outros elementos do desenho, e que a complexidade fosse apropriada no meu vocabulário durante o processo de criação.

2.4 Fragmentos de processo

Nos fragmentos de processo estariam agrupados os recortes, pedaços, reproduções, esboços, testes ou quaisquer outros fragmentos resultantes do trabalho e dos procedimentos dos desenhos no ateliê. Diferentemente das categorias anteriores, em que os documentos são encontrados ou buscados nos momentos anteriores à criação artística, estes documentos fragmentários são gerados durante o trabalho em ateliê e se constituem de fato como documentos apenas posteriormente, quando o tempo definiu quais imagens ou testes são escolhidas e quais são abandonadas. Tornam-se de fato, documento das não-escolhas tomadas, registros que mostram possibilidades que não foram levadas a diante. O seu aspecto documental torna-se também mais importante conforme a distância e o tempo passam em relação ao contexto (de escolhas) no qual tal imagem foi produzida.

Esse tipo de documento é sugestivo: apresenta desdobramentos, alternativas, simulações de procedimentos ou questões não exploradas de trabalhos anteriores tidos como 'finalizados', e colocam em xeque a própria possibilidade de encerramento de uma obra. Se em determinado desenho há inúmeras possibilidades que apenas passam a existir como documentos, testes e esboço sugestivos, como definir que tal trabalho está pronto, acabado? O momento de consagração institucional, a exposição, apenas cria um marco, por vezes artificial, no qual alguns trabalhos são deslocados do ateliê para a galeria, mas as suas questões permanecem em aberto. Essas questões marcam a existência e persistência das aberturas impossíveis de serem satisfeitas durante o processo criativo, pois sempre há outras possibilidades, os 'erros' que geram desdobramentos, as inseguranças quanto às escolhas que invariavelmente preciso fazer. No exercício que me propus a elaborar um painel de documentos na parede do ateliê (figura 37) a distinção nomológica se perdeu: o que é documento, o que é trabalho, o que é arquivo ou referência? Usar tal imagem e não outra, escolher tal material ou suporte, e os múltiplos pontos de vista possíveis tornaram a minha concepção de

2.5 Os objetos e o contato

Os objetos que utilizo como referência para os desenhos ou que utilizo diretamente colados nesses tratam-se de brinquedos, peças, miniaturas, ferramentas, instrumentos. São objetos que de quando em quando retornam aos trabalhos. Podem ter partido de arquivos ou "caixas" esquecidas, ou terem sido recuperados ou buscados especificamente para determinado trabalho ou situação. Entretanto o seu valor enquanto objeto, suas características lúdicas e manipuláveis os conferem uma autonomia distinta às imagens buscadas como referências ou àquelas provenientes de arquivos. Os objetos têm peso e corpo próprios e podem ser separados em duas possíveis categorias: os brinquedos, tais como soldadinhos de plástico, peças de Lego e miniaturas (figura 28); e as peças ou ferramentas, objetos cotidianos como prendedores, caixas, luminárias, entre outros.



Esquerda: Figura 38 – *fotografia de peça de Lego*, 2014. Fonte: Arquivo pessoal do autor (2014).

Direita: Figura 39 – *caixa de brinquedos*, 2017. Fonte: Arquivo pessoal do autor (2017).

Tal forma de categorizar está relacionada à forma de interagir com os objetos. Os brinquedos são marcados, como definiria o sociólogo francês pesquisador da cultura lúdica, Gilles Brougère "pelo domínio do valor simbólico sobre a função" (BROUGÈRE. 2010 ,p.12). Isto é, são objetos circunscritos em representações anteriores ligadas a contextos culturais, mas que preservam um potencial simbólico a ser ativado pela criança - ou qualquer jogador. Brinquedos seriam, portanto, representações no qual a função lúdica se dá pela substituição, podendo representar um personagem, um soldado ou animal, mas são ativados por um fenômeno lúdico essencialmente criativo. Quando escolho desenhá-los estou brincando com uma representação sobre outra representação com a tentativa de estabelecer no desenho este jogo: a consciência desta certa *aura* latente neste tipo de objeto. Há nestes objetos o resgate de elementos que poderiam pertencer à categoria anteriormente discutida de arquivo, porém aqui são ativados através de seu caráter tridimensional e manipulável. A partir do momento que recupero estes objetos eles passam a habitar o ateliê com a autonomia de um novo jogo, a peça que participa e serve paralelamente à construção dos trabalhos e aos seus procedimentos.

Diversos outros artistas se voltaram aos brinquedos de sua infância¹³ e a descoberta de elementos semelhantes em suas poéticas com os usos que também faço desses objetos me parece confirmar o seu potencial de ligação à memória e a seu caráter lúdico. Quando procuro evidenciar características plásticas, espaciais ou representacionais ao apropriar-se do brinquedo no processo de desenho, esta escolha não necessariamente visa estabelecer uma relação direta de caráter pessoal ou mnemônico. Escolho brinquedos como os soldadinhos e mais recentemente as peças de Lego para que tais objetos funcionem como articuladores físicos de jogo a ser realizado no desenho, e através do desenho. Se eu posso encarar a peça de Lego como um sólido tridimensional, com detalhes e reentrâncias, fazendo parte de um todo e modular, é possível encarar o próprio objeto

¹³ Como o próprio artista e professor Flávio Gonçalves, que também trabalhou com *soldadinhos* e outros elementos de sua infância particular. Outro exemplo bem diverso que poderíamos pensar seria a série de pinturas de Iberê Camargo a partir dos *carretéis*, num exemplo em que o objeto carretel como documento carrega a memória de uma experiência da infância que é apropriada e resgatada do pintura. A questão principal não se coloca no objeto em si, mas no seu uso como disparador de uma investigação essencialmente sobre pintura. Retomaremos a questão do brinquedo na infância como referência e dispositivo integrante ao processo de criação novamente a partir do capítulo 2.7.

como o documento que congrega a ideia do jogar, montar e desmontar dos elementos através do desenho e das operações gráficas.

É importante considerar que mesmo as peças de Lego que utilizo foram provenientes de uma apropriação, o resgate a uma caixa de brinquedos pertencente à infância que estava guardada, entre o esquecimento e a memória. Neste aspecto, a apropriação que busco realizar com estes objetos-brinquedos em dispositivos análogos à brincadeira em si retoma aspectos das imagens apropriadas dos bancos de dados pessoais. Uma apropriação específica do um passado lúdico em que a "ativação" do brinquedo na infância acontece pelo jogo - a brincadeira - tanto quanto imagens se tornam representação e revelam estruturas através de uma percepção participativa. O documento carregaria aqui não o fantasma do objeto-brinquedo enquanto imagem, mas a memória perceptiva dos usos em relação ao brinquedo. A especificidade do brinquedo se constitui num potencial, no caso do Lego, não há um brinquedo que traduza melhor uma experiência de processo, pois ele implica no jogo de montar e desmontar. Para aprofundarmos estas questões, faremos um pequeno desvio da análise restrita dos documentos que procuro diferenciar seus tipos, para discutir algumas de características imagética e culturais do brinquedo que reverberam em sua definição como documento de trabalho e no processo de construção gráfica.

2.6 O Brinquedo, substituição e representação

O brinquedo é um dispositivo capaz de despertar toda a série de relações, memórias, nostalgias, ideias para qualquer que seja seu jogador, criança ou adulto. Manipular este objeto carregado de peso simbólico e representativo implica, queira ou não, em lidar com a maneira de como nós nos enxergamos enquanto jogador e criadoras infinitas possibilidades deste objeto-brinquedo. Entendendo o brinquedo como um suporte de valor simbólico que cruza diferentes instâncias - econômicas, geográficas, culturais, temporais e identitárias - quando escolho representá-lo ou me nos deparamos com a complexidade deste objeto que participa e constitui uma parte tão importante da nossa formação, a infância. Construído e criado por adultos,

brinquedos objetivam conectar-se aos universos simbólicos infantis através da representação (projetados a partir de concepção de uma criança "ideal"). Por sua vez, esta representação parte de imaginários estabelecidos em outros meios, como os desenhos animados, filmes, quadrinhos, videogames e a publicidade. Através desta conexão, surge a capacidade latente deste objeto de ser envolvida ludicamente.

No seu momento particular da brincadeira, a criança cria *com* e *a partir* do brinquedo, ocasionalmente escapando aos seus usos e sentidos esperados. Um carro que se torna avião, uma fada que se torna vilã, um ursinho que vira gente e fala. Enquanto produto industrial¹⁴, o brinquedo está inserido em um sistema complexo de produção, propaganda, distribuição e consumo, tal qual as imagens da publicidade e da cultura visual contemporâneas. A partir da construção do brinquedo como um objeto indissociável ao seu papel como produto, a sociologia tende a posicioná-lo como elemento chave na função em inserir a criança no mundo do consumo, através da sedução da imagem. O brinquedo especificamente industrializado ou manufaturado, neste ponto de partida social e cultural, se dispõe a corresponder às expectativas sociais e culturais da sociedade em que está situado. Entre a necessidade de atrair e o desejo implícito dos desenvolvedores de brinquedos de formatar e condicionar os usos possíveis do objeto cria-se a promessa do previsível frente à imprevisibilidade da natureza lúdica.

A contribuição desta visão sociológica reforça a noção da qual são circunscritas representações e códigos culturais e simbólicos no brinquedo, e que por sua vez convidam à criança uma determinada "atuação" a partir destes códigos pré-estabelecidos. Entretanto, o potencial desta "atuação" e desta ativação da brincadeira a partir do brinquedo acontece justamente num exercício de liberdade que não corresponde às expectativas culturais, conectadas socialmente à cultura de massa, ao mundo do consumo e à publicidade. A representação e as imagens da cultura visual inscritas nesses tipos de brinquedos (como o

¹⁴ Tomamos aqui uma definição de brinquedo específica para os objetos produzidos em larga escala, para que seja possível refletirmos sobre a representação e os códigos simbólicos, articulando com as pesquisas de Gilles Brougère. É preciso destacar que o brinquedo como objeto pode ser manufaturado artesanalmente, sem fim comercial, pela própria criança ou adulto, improvisado a partir de materiais apropriados ou reciclados. Este tipo de brinquedo tem outras características e implicações, que retomaremos a diante com Ernest Gombriech.

soldadinho de plástico) são mais diretas nas produções de artistas contemporâneos¹⁵ que apropriam fisicamente a imagem presente no brinquedo com o uso da citação, da paródia ou da ironia crítica, em instalações ou objetos que se aproximam de uma lógica do ready-made. A questão colocada com o brinquedo é na verdade o diálogo com a cultura visual em que o brinquedo se coloca como um objeto físico literal e dispositivo entre relações semânticas e simbólicas, deixando de possuir a indefinição do uso do brinquedo como mais um de vários possíveis documentos de trabalho, que tratam do processo constitutivo do trabalho de arte, e com isso tendem a preservar a própria ludicidade do brinquedo.

Quando defino em meu processo criativo a utilização do que entendo como um "objeto- brinquedo", que surge inicialmente como documento, a intenção não é apenas de se apropriar do que o brinquedo traz como imagem, (a visualidade característica e específica do brinquedo). É principalmente, através do brinquedo transformado em documento resgatar alguma abertura participativa, novamente uma certa *fortuna*, tal como Kentridge definiria os encontros entre os universos e referências de seu ateliê, que me faça em encarar o próprio desenhar como a continuidade de um jogo, de uma "atuação" convidada ou sugerida pelo objeto. Uma característica importante dos documentos de trabalho é perceber que eles se fazem presentes ou ativos enquanto acontece o processo de criação, sua potencialidade necessita determinado esforço ou pulsão que o torne ativo. Fotografias espalhadas pelo ateliê só ganham relevância enquanto me coloco a trabalhar, e não é o desenhar em si que busca a fotografia como referência de uma paisagem, mas a atuação do meu olhar presente na fotografia que é transposto para o desenho. Entendo a relação de representação do brinquedo transformada sempre pela participação, tal qual o boneco de herói encenaria o papel de herói apenas enquanto o jogador o ativasse, atuando- junto ao objeto constituído por imagem. No caso do brinquedo, a própria condição do objeto depende do trabalho participativo e de criação feito pela criança - ou como também podemos denominar, "jogador"- no contato com o brinquedo, que se enriquece no que já carrega como sugestão em representação e símbolo. A brincadeira de guerra, por exemplo, é "umas das fontes principais de ruptura com o cotidiano" (BROUGÈRE, p.84. 2010), e como defende Paulo de Sales de Oliveira:

¹⁵ Como os trabalhos de Nelson Leiner, com o uso da miniatura de personagem da Disney ou da cultura popular brasileira.

Neste tipo de brinquedo, a criança pode até exteriorizar sua agressividade, mas isso ocorre numa outra dimensão do real, ou seja, na esfera simbólica. Assim a criança pode disparar e desferir golpes sem que haja tiros ou golpes para valer. É muito comum, numa brincadeira de criança, ouvir-se frases do tipo: "Pronto, eu já morri. Agora é minha vez de te matar".

(OLIVEIRA, 1989, p. 57-58.)

Desse pequeno exemplo vemos que essa jogo de "atuação", ou este "submete-se" às estruturas da brincadeira, que as próprias características do brinquedo convidam e moldam a brincadeira dependem da vontade, de um pulso de participação. Desta participação, convém as estruturas sugeridas pelo brinquedo. O bloco que se encaixa, o quebra-cabeça que completa a imagem, o tabuleiro que simula e codifica o campo de batalha. A representação no brinquedo assume também o caráter da substituição, promovida pelo desejo de brincar à ausência que de algo sensível, que não se identifica nem se encontra fisicamente naquele momento, deve ser superado através de um processo lúdico de imaginação, ou seja, projeção sobre nova representação. Ernst Gombrich discute este processo de forma precisa em seu artigo "Meditações sobre um cavalinho de pau", em que trata da abstração necessária para transformar uma simples vara ou vassoura em um cavalinho potencial da brincadeira:

[...] a representação é, originalmente, a criação de substitutos a partir do material dado. Quanto maior for o desejo de cavalgar, menor pode ser o número de traços para compor o cavalo.

(GOMBRICH, 1999, p. 8.)

Este processo de abstração para o encontro de uma forma real se situa entre o universal - conceitos representativos culturais no objeto/brinquedo enquanto imagem - e o particular - contexto único de sua funcionalidade, a brincadeira, apropriação pelo sujeito. Dentro desta dinâmica identificamos no objeto uma característica essencial ao seu *design*: servir à brincadeira. Um carinho deve poder andar sem travar, o estilingue precisa ter a elasticidade para arremessar o dardo e a peça de Lego precisa ser encaixável em outra para a construção. Qual a função ao fazer a peça fora do lugar?

Nas inescapáveis limitações do brinquedo, é o desejo de entrar no jogo que dá o pulo para o movimento que em ativa as coisas e as relações a partir destas. Sem deixar-se levar esteticamente a experiência lúdica não acontece. Sua função é de denominador comum entre o símbolo e a coisa simbolizada, isto é, representação e o suporte desta convertem em uma coisa só. Gombrich chega a relacionar o brinquedo com as produções artísticas "primitivas", como as esculturas que simbolizam ídolos (representação) mas que eram elas mesmas a forma concreta e corporizada dos deuses (GOMBRICH, p.4 1999). Dentro da dimensão da brincadeira, sempre em movimento, a fantasia e a ficção se constroem. Fantasia e ficção mergulhadas nos códigos de representação da cultura. Neste contexto de câmbio cultural, aprendemos como jogar, e aprendemos através do próprio jogo. Esse "aprender" não está condicionado a um conformismo e uma recepção passiva de conteúdos e normas sociais, como a *Barbie* que "deveria" representar o que entendemos por "feminilidade" (e assim a criança desejará para si mesma tais qualidades). Este aprendizado é mais próximo a um "aprender" das coisas e das imagens, aos modos de apropriação particulares e criativos que nos fazem lidar com o cotidiano, com outras pessoas e com nós mesmos enquanto sujeitos e jogadores do mundo. O brinquedo tem como particularidade a congregação física deste potencial, um ponto de partida para representações, apropriações, criações, *performances*, atuações, (o "faz de conta") em realidades efêmeras construídas durante a brincadeira, mas que reverberam na criança antes, durante e após esta. Este potencial chega a constituir um tipo particular de aura, que, ousaria dizer, pode ser encontrada no universo adulto através da arte.

Assim como Gombrich (1985) traz aspectos formais do brinquedo como participantes do processo lúdico de substituição através da representação, Hans-georg Gadamer (1999), no campo da filosofia, discorre sobre as dinâmicas desse mesmo jogo estético que também envolve o espectador, mesmo este não tenha participação direta. Em seu livro *A Atualidade do belo: A Arte como Jogo e Festa*, Gadamer define a experiência estética proporcionada no contato com a obra de arte como um jogo no qual há sempre uma intencionalidade, um deixar-se levar pelas dinâmicas do sensível, que gera uma ruptura na percepção do tempo e uma autonomia da experiência. O jogo estético pode ser concebido segundo Gadamer como uma "festa",

e enquanto celebração, esta só ocorre pela escolha voluntária dos participantes a entrarem nesta e dançarem "conforme a música":

[...] rompimento com o ordinário, feito por uma coletividade não bem definível, num reunir-se para algo, sobre para que ninguém sabe dizer exatamente. São afirmações que, não por acaso, são semelhantes à experiência da obra de arte.

(GADAMER, 1985, p.62.)

Neste pacto configurado pela festa estética, é o movimento dos diversos jogadores - que também podem ser "atores" e "autores" - para com os objetos carregados de significação (símbolos), que fornecem uma autonomia da experiência. É através dessa multiplicidade indefinível, não necessariamente de pessoas, mas de elementos, o "eu" x "o objeto", ou "eu" x "o outro". Aqui, não há uma funcionalidade evidente, e retomando o filósofo belga Huizinga, o jogo é essencialmente livre, disfuncional, parte constituinte da cultura humana, e seu objetivo primeiro é o divertimento (HUIZINGA, 2000, p.7.).

Uma obra de arte, enquanto objeto ou experiência específica, possui este potencial consagrado através da carga de significações e elos culturais inscritas nela. Os mecanismos de representação do mundo, presentes nas diversas produções artísticas têm como ponto comum uma intencionalidade e um desejo de reconstituição dessas nossas realidades, para direção a uma ruptura do cotidiano. Podemos pensar que nas inúmeras formas e linguagens distintas que a arte se apropria, tanto o lúdico quanto o embate do sujeito com a cultura em que está inserido estão presentes sobre a forma da representação sobre outras representações, a partir dos diferentes processos criativos.

Assim como um brinquedo, material físico carregado de intencionalidade e representação, uma ação ou material se constitui como obra através de uma ruptura lúdica e criativa do cotidiano, na qual o artista/criador joga ou brinca com os dados e as próprias experiências vivenciadas na sociedade. A arte e o brinquedo escapam à funcionalidade e enquanto objetos não

funcionais, estabelecem um espaço, um campo de atuação privilegiado para um exercício de liberdade, sob diferentes instâncias. O "re-apresentar" presente no brinquedo é um procedimento simbólico circunscrito em contextos culturais. Um boneco de super-herói somente será brincado a partir de suas características se essas forem conhecidas pela criança, caso contrário, esta criará outras narrativas e usos para o personagem, e mesmo se de fato conhecer as histórias e lendas do herói, poderá se apropriar destas, inventar novas, ou até completamente ignorá-las. Através da representação e da possibilidade criativa de se apropriar dos universos, deslocá-los uma aproximação afetiva é inaugurada. Nisso reside a aura do brinquedo. Não será possível pensar em algo parecido, que se faz presente mesmo dentro do objeto artístico, sejam estes os que denominamos como obras ou documentos de processo?

2.7 Dimensões lúdicas, brinquedos no espaço

Início dos trabalhos no ateliê: materiais diversos sobre a mesa, papéis colados na parede, pó de grafite e carvão no chão, objetos espalhados pelo ateliê, riscos e furos na parede, papéis amassados descartados na lixeira, sujeira de tinta na roupa. Ateliê como um espaço de bagunça organizada, como a criança que distribui os seus brinquedos pela sala para construir, muda os objetos de lugar e deixa rastros, sujeiras, índices processuais de sua aventura efêmera.

Em meus desenhos costumo partir do exercício de observação geralmente escolhendo objetos e imagens ligados ao meu cotidiano e ao espaço de trabalho, seja este minha casa, atelier ou trajetos que percorro entre os compromissos do dia a dia. Depois, assimilados e apropriados tais elementos, passo a tratar os próprios desenhos como objetos, realizando uma série de procedimentos como sobreposições, montagens, colagens ou transferências para outros meios com o intuito de resituá-los em uma nova situação espacial no suporte do papel. Procuro estabelecer um jogo através do desenhar, de rompimento com o que já foi apreendido pela visão e pelas regras do desenho, buscando uma nova forma de ver e se relacionar com objetos e imagens escolhidas, aparentemente banais e cotidianas.

Evidentemente, há escolhas afetivas destes objetos (a peça de Lego, o soldadinho, o prendedor, entre outros) que se tornam referências, modelos para a prática do desenho de observação, e que se constituem também em documentos de trabalho. Habitam o meu ateliê, são recuperados do ir e vir das pequenas coisas ou miniaturas que possuímos e em seguida perdemos ou esquecemos em meio ao cotidiano. São apropriados, recolocados em um novo ponto de atenção, assim como os próprios trabalhos quaisquer (sejam desenho ou textos) em que se investe tempo, energia e sensibilidade, e viram objetos de contato afetivo e também estético. Pensar sobre esses objetos é pensar sobre o brinquedo e as formas de se apropriar destes. Esta apropriação por sua vez é carregada da memória, do montar e desmontar de uma prática lúdica. Uma caixa de Lego se transforma num universo de possibilidades, num mergulho que até o presente momento procuro explorar como artista - e talvez como criança. A aura do brinquedo se confunde com a aura da obra de arte pelo seu potencial de transformação nos olhos e não mãos de seu observador/jogador, à "imprevisibilidade de um mundo aberto" (BROUGÈRE, 2010, p. 113). A arte pode ser um espaço de ruptura do cotidiano, mas nestes trabalhos, frequentemente ativada através dos modos lúdicos de ver, de usar e se apropriar das coisas que as crianças fazem com naturalidade, na qual o brinquedo é sua forma de materialização e ponto convergente. Walter Benjamin (1987) encerra o capítulo "Brinquedo e brincadeira: observações sobre uma obra monumental", que discute a história cultural do brinquedo, da seguinte forma:

Um poeta contemporâneo disse que para um homem existe uma imagem que faz o mundo inteiro desaparecer; para quantas pessoas essa imagem não surge de uma velha caixa de brinquedos?

(BENJAMIN, 1987, p. 253)

Dessa caixa de brinquedos surge o jogo enquanto universo em potencial e campo de representação. Nesse jogar, há conseqüentemente a possibilidade de se perder, de dar-se conta que as peças mudaram de lugar e é preciso se reordenar para

que o processo se mantenha em movimento, implicando inclusive, rever às próprias práticas, os hábitos de trabalho e a natureza deste objeto-brinquedo. Novas maneiras de desenhar podem ser necessárias, para que o movimento continue fluído, livre e orientado pelo desejo. Gadamer (1985), ao falar sobre quais elementos e agentes podem ser compreendidos como propriamente "vivos" (ou ativados) a partir do olhar estético, explicita esta autonomia: seria um desprendimento da unicidade particular do jogador/observador para com a obra. De acordo com o filósofo, a questão principal deste encontro não residiria numa subjetividade isolada que se projeta sobre a obra, e que responderia pela percepção a ela, mas sim o processo de envolvimento de ambos "atores" dentro de uma engrenagem informe e imprevisível:

(...) a obra quer ser entendida como algo que ela "quer dizer" ou "diz". Trata-se de uma exigência proposta pela "obra", exigência que espera ser resgatada. Ela exige uma resposta que só pode ser dada por aquele que acatou a exigência. E esta resposta tem que ser a resposta própria de quem a acatou, que ele mesmo a apresenta ativamente. O parceiro pertence ao jogo (...) Cada obra deixa como que para um que a assimila, um espaço de jogo que ele tem que preencher.

(GADAMER, 1985 p.42-43)

Finalmente, é possível situar esta troca do jogo estético como uma prática intencional e simultaneamente imprecisa que observa, percebe e percorre entre estes campos de representação distintos: brinquedos, memórias, expectativas, autoquestionamentos, cotidianos do ateliê, teorias e pensamentos sobre arte e finalmente o desejo sendo conduzido pelos sentidos. Na etapa atual de minha pesquisa, os desafios se ampliam, e me coloco em xeque: o que fazer com estas referências? Porque desenhá-las desta determinada maneira e não outra? Como enxergar o próprio trabalho e transformar desenhos em novas peças de possíveis encaixes ou desencaixes? Tais questões surgem pois já estou no jogo, e agora só me resta jogá-lo.

2.8 Início do jogo

Quando me deparo com o trabalho em ateliê, desde o primeiro embate com o papel e os materiais, e busca de referências ou pontos de partida, cada escolha dentro um universo de possibilidades levam à questão do jogo com os objetos e as referências através do desenho em si. Um processo de trabalho contínuo não se estabelece a partir de um ponto "zero", neutro, sem memória anterior, assim como já vimos no jogo estético? O trabalho *Caixa aberta*, realizado para a exposição *Paragens*¹⁶ surge justamente como um desdobramento experimental que procura responder ao problema: ampliar os procedimentos do desenho, articular com os objetos de maneira que não se repita as soluções já encontradas e que os procedimentos se transformem em operações conceituais. No final do ano de 2016, retomei uma série de desenhos de peças de Lego com a ideia de partir novamente da caixa de brinquedos com o excesso de objetos e formas (fig.40). Tinha como proposta dessa vez desenhar a vista de topo de uma caixa cheia de peças de Legos ou outros objetos em uma dimensão ampliada, para que a mudança de escala dessas miniaturas pudesse evidenciar a imensa quantidade e variação das peças amontoadas e sobrepostas. Naquele momento, estava diante um impasse: como passar do jogo enquanto representação, que frequentemente meus trabalhos anteriores poderiam sugerir, para o jogo enquanto forma de desenhar e pensar o objeto?

¹⁶ *Paragens* foi a exposição da turma de mestrados em poéticas visuais do PPGAV-UFRGS realizada em agosto de 2017, com curadoria de Marilice Corona, realizada na Pinacoteca Barão do Santo Ângelo, no Instituto de Artes da UFRGS.

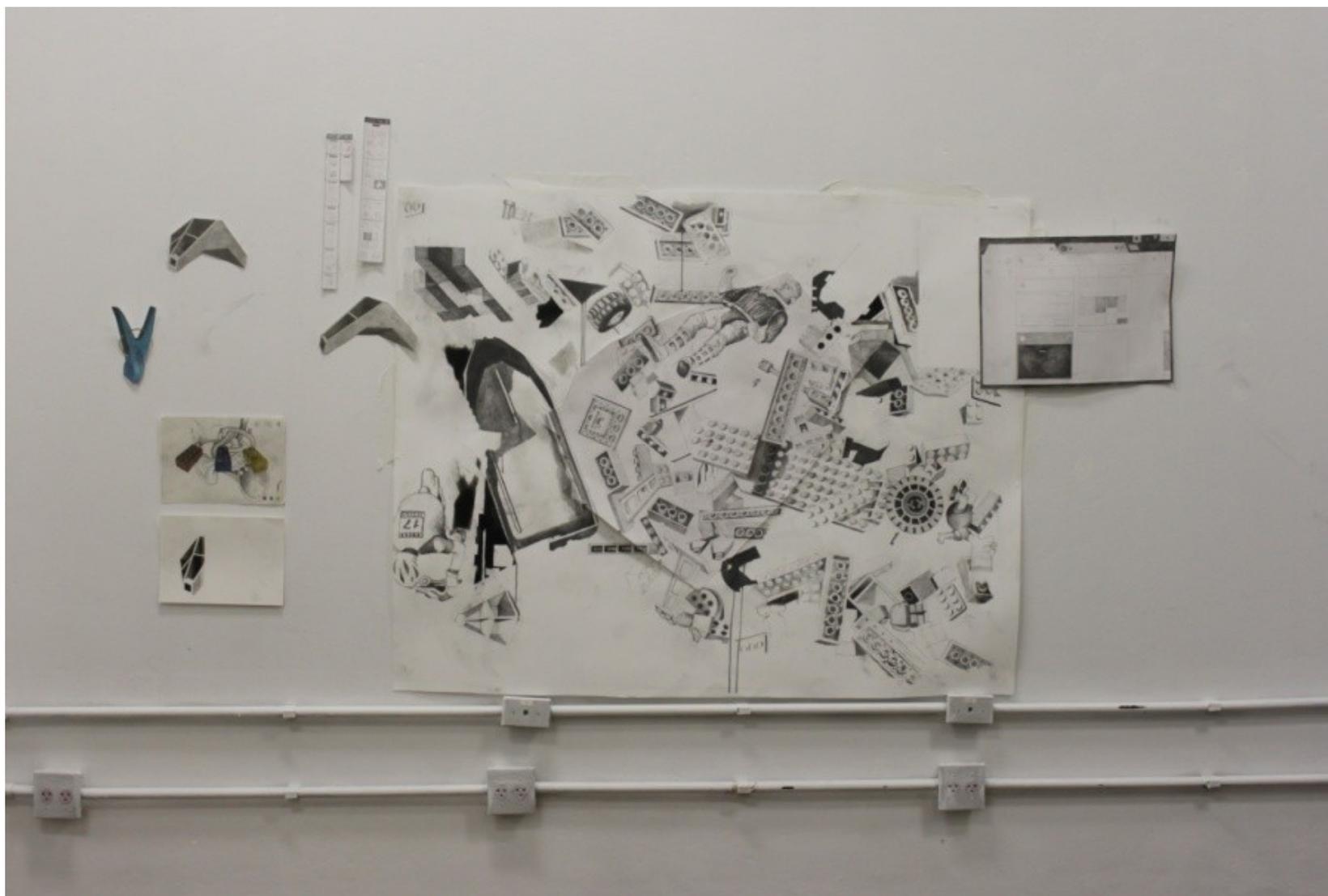


Figura 40 – Foto de processo (novembro de 2016). Fonte: Arquivo pessoal do autor (2016).

Durante a realização deste desenho, seguia com outros trabalhos¹⁷ procurando simultaneamente formas diferentes de estabelecer o espaço como terreno, ou talvez ainda um tabuleiro, onde peças e imagens coexistiriam. Naquele momento, cabe destacar que possuir um espaço totalmente dedicado à função de ateliê impactaria muito o processo de trabalho. Até então, sempre havia utilizado espaços coletivos ou improvisados dentro de casa, e ter um espaço dedicado proporcionou uma imersão distinta. A possibilidade de se expandir, o uso total das paredes e de deixar os objetos e materiais habitando esse lugar sem interferências externas convida a pensar o suporte do desenho além do papel retangular. Impressões, cópias e recortes de desenhos antigos objetos e documentos puderam se expandir pelas paredes, tornando-se parte inseparável dos novos desenhos.

Um dos procedimentos escolhidos para aquele momento, portanto, foi a sobreposição da forma da *casinha* (já utilizada por mim em trabalhos anteriores), vetorizada em *photoshop* e trazida aqui como um contorno de papel recortado e preso com fita no centro do desenho. Dessa maneira eu ganharia a possibilidade de retornar ao estágio inicial do desenho caso necessário, retirando a forma recortada e revelando o branco intacto do papel, em contraste com o resto já trabalhado. Este tipo de operação resgatava um procedimento que havia utilizado em meus primeiros trabalhos partindo do soldadinho de plástico, ainda que em tal época, tais questões de espaço e mesmo do pensamento ampliado em desenho não estivessem colocadas. Transferindo como uma analogia possível às operações realizadas nos softwares da manipulação de imagem, o recortar e colar, (*Ctrl+X* e *ctrl+V*) que se transformariam em ações do desenho. O vazio seria revelado e parte de desenho inicial só existiria enquanto um novo objeto desenhado a ser transferido ou transporto para outro lugar.

¹⁷ Como exemplo destes outras trabalho em paralelo sendo o Agosto/Outubro 2016 (fig. , *sem título* (fig.) e *self* (fig.)



Figura 41 – Experimentações, paredes do ateliê, 2017. Fonte: Arquivo pessoal do autor (2017).

2.9 Campo ampliado, espacialidades do desenho

Destes trabalhos surgiu, conseqüentemente, a ideia e mesmo a necessidade de conceber um suporte interativo que permitisse a manipulação destes objetos e formas em papel como motivos ou layers, alguma forma de materializar este estado ou lugar de transferências de imagens e referências. Duas soluções passaram a ser exploradas e se tornaram uma nova área de possibilidades que seguem em andamento até o presente momento: o uso de paredes magnéticas com ímãs (fig. 41) e chapas de ferro também imantadas com o fundo negro. Estes novos suportes permitem o dinamismo, abrem a possibilidade um processo de trabalho contínuo. Poderia a partir disso desenhar uma peça e mudá-la cada dia de lugar. As relações figura-fundo, o espaço

ativado e a ilusão de tridimensionalidade do objeto, linha e contorno não se engessam pela materialidade tradicional do papel retangular. Isso de fato transforma a maneira de pensar o desenho, sobre que tipo de jogo é proposto com este suporte e quem está convidado a participar, ao montar e desmontar das peças. Quando o campo de possibilidades do desenho¹⁸ é ampliado rumo à parede e abandono os limites convencionalizados do papel passo a ativar e também espaço expográfico como um espaço também do desenho. Trata-se de uma expansão que do mesmo jogo interno que procurava realizar através da colagem, e dos regimes de espaço construídos pelo o desenho e pelos objetos que vinha utilizando como as peças de Lego. Uma ativação deste espaço que procurava dar resposta ao brincar com o dentro e o fora dos limites do desenho, com as sensações de profundidade e a projeção da perspectiva e dos volumes, em contrapartida a planaridade anunciada pela colagem e as sobreposições, e finalmente com os elementos que agora poderia ser facilmente transportados lateralmente ou em direção ao espectador. As peças poderiam flutuar por todo o espaço da parede e mesmo da galeria, tal qual a exploração de espacialidade que o desenho é capaz de ativar seria literalmente possível através do campo magnético que prenderia as formas à superfície da parede de forma não estática e permanente como a colagem tradicional (no seu sentido técnico) ou fitas e adesivos fariam.

Com essa intenção em mente, para a exposição *Paragens*, após a definição curatorial do espaço que ocuparia dentro da galeria, criei então um projeto específico (fig.42) a partir do desenho da caixa de Lego em andamento agregando outros elementos, como as barras de ferramenta do *photoshop* e outras peças isoladas, que orbitariam ao redor do desenho maior e mais centralizado. Além disso, com a intenção de que esse projeto pudesse ser manipulado (tanto por mim quanto pelo público) e como uma solução expográfica para que esses objetos não tivessem que ser presos definitivamente na parede nem requisitassem moldura escolhi explorar a tinta magnética diretamente sobre a parede da galeria, utilizando esta diretamente como

¹⁸ Este campo ampliado do desenho que trago aqui não está necessariamente relacionado às questões dos campos ampliados das linguagens artísticas como a Rosalind Krauss discute em "A Escultura no campo ampliado". O campo ampliado do desenho neste sentido se refere especificamente à minha pesquisa sobre espacialidade que para além dos limites do suporte que havia trabalhando até então e que começo a configurar a parede como um campo de operações que também pode fazer parte do desenho. Seria diferente pensarmos este campo ampliado do desenho num sentido ou num direcionamento da linguagem ou das questões do meu trabalho em direção a instalação, por exemplo, que inclui uma discussão mais aprofundada sobre a arquitetura, a participação e interação do espectador.

suporte e espaço ativado. Foi necessária uma pesquisa de materiais para encontrar a tinta apropriada, fazer experimentações técnicas e também transformar os diversos elementos, documentos de trabalho e impressões utilizadas em imãs. A ideia era que a tinta magnética se tornasse "invisível" depois de coberta pela tinta branca de parede, fazendo com que uma distinção entre o desenho, suporte e parede se perdesse. Entretanto, o processo de montagem no local trouxe alguns problemas técnicos¹⁹. Devido às camadas de tinta branca cobrindo a tinta imantada, os imãs perderem muito de sua força, e diversos objetos tiveram que ser presos ou ficaram muito instáveis ou frágeis para uma manipulação do público. Um problema técnico que colocava em xeque a possibilidade de um trabalho interativo. Ao mesmo tempo em que eu dependeria de uma atração magnética forte para os desenhos e impressões imantadas, o trabalho centralizado de maior tamanho teria que ser fixado, devido ao seu peso e fragilidade, além da composição pensada inicialmente. Dar essa abertura ao público que manipularia determinadas peças e outras não seria ter que assumir esse risco material ao trabalho, porém mais do que isso, ao possível caos e desestruturação das peças. Como prever estas reações? Poderia pensar que um espectador vendo os pequenos desenhos orbitando ao redor do trabalho maior centralizado iria tentar mudar a composição, testar as peças que flutuam sem distinção do limite entre obra e espaço expositivo? Como o próprio espectador iria saber ou sentir-se convidado de fato ao jogo, além das informações dadas pela ficha técnica?

¹⁹ Venho pesquisando a tinta magnética desde o ano passado. Utilizada usualmente para usos decorativos em ambientes internos, é uma tinta de custo alto e frequentemente as poucas marcas disponíveis no mercado tem baixa força magnética, possibilitando apenas imãs leves. Para a exposição experimentei uma receita de tinta caseira, que já havia fabricado e testado com sucesso parcial em meu atelier. Trata-se de uma mistura de acrílica e pó de ferro. Porém para o projeto na galeria foi preciso uma quantidade muito maior, e isso tornou mais difícil encontrar o ponto de mistura ideal, pois a tinta ficava muito espessa. Além disso, constatei que o pó de ferro tinha qualidade inferior ao que havia usado anteriormente. Acabei precisando reforçar a parede com um spray que funcionou bem, porém com baixo rendimento. Foi um processo bastante demorado com a necessidade de várias demãos e tempo para a secagem. A experiência me mostrou que para a superfície magnética ser possível em exposições futuras, será preciso encontrar uma tinta que funcione bem com menos demãos e que mantenha a força para que os imãs não caiam.

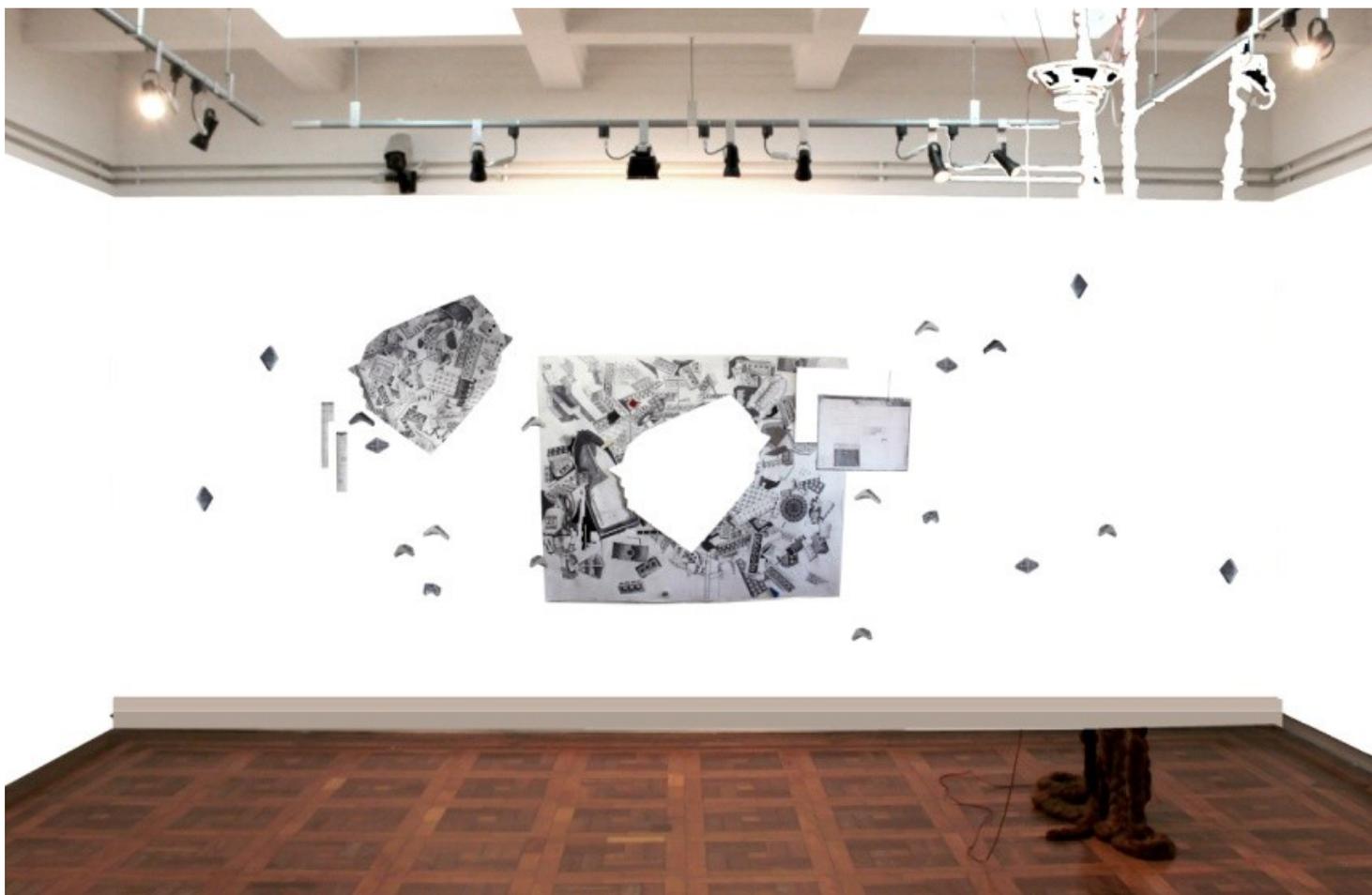


Figura 42 – Simulação projeto *Caixa Aberta*, 2017. Fonte: Arquivo pessoal do autor (2017).

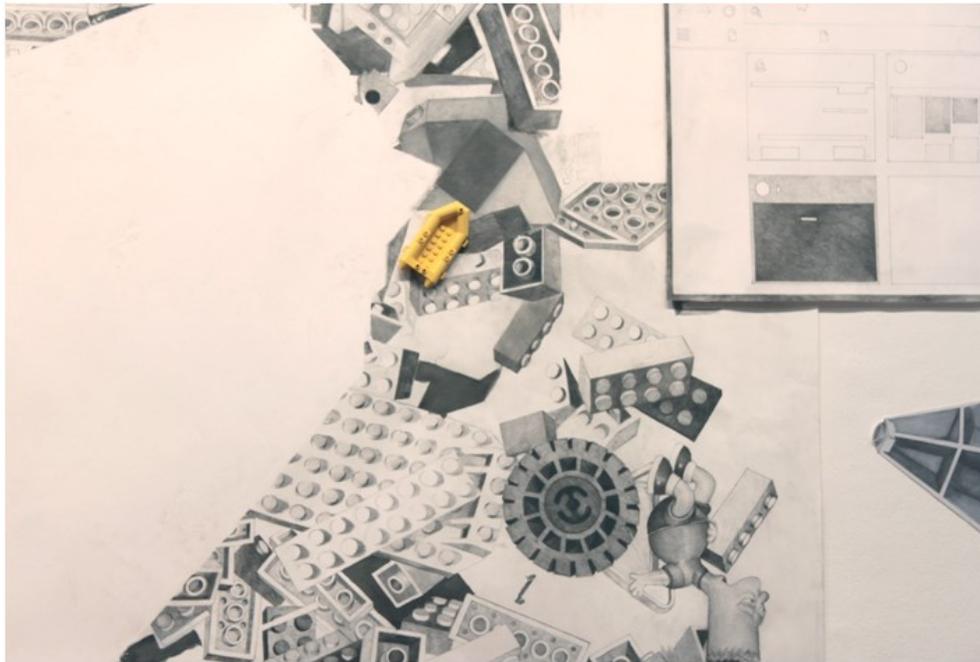


Figura 43 *Caixa Aberta* (detalhe) 2017. Fonte: Arquivo pessoal do autor (2017).

A abertura ao espectador requer de fato toda uma estrutura material, mas também de linguagem e de procedimentos no qual a interatividade consiga ser mediada através de uma certa intencionalidade, como Umberto Eco define em seu ensaio *A obra aberta*. Eco discute o modelo hipotético de uma obra que expõe suas estruturas e depende que o espectador se movimente através da sua fruição neste campo de possibilidades estéticas, situado no desenvolvimento de uma visão de mundo moderna. Para Umberto Eco, tanto artistas quanto autores, no campo da poesia ou mesmo na composição musical, que são capazes de criar grandes estruturas, modelos, ou ainda módulos que são abertos e requerem diretamente ao participante a sua construção, assim o próprio jogador se vê envolvido pela linguagem estrutural do obra, e sendo constituinte desta:

[...] como sinônimo de forma, também o termo "estrutura": uma estrutura é uma forma não enquanto objeto concreto e sim enquanto sistema de relações, relações entre seus diversos, semântico, sintático, físico, emotivo; nível dos temas e nível dos conteúdos ideológicos; nível das relações estruturais e da resposta da estrutura do receptor (...) se quiser pôr em foco, no objeto, não sua consistência física individual, mas sim sua analisabilidade, sua possibilidade de ser composto em relações, de maneira a poder-se isolar, dentre elas, o tipo de relação frutiva exemplificado no modelo de uma obra aberta [...]

(ECO, Umberto, p. 28, 1991)

Para a necessidade da montagem da *Caixa Aberta* (figura 1 e figura 43) na exposição foi necessário enfrentar este desafio pragmático e ético. Neste trabalho, o participante/espectador não poderia ser parcialmente convidado a manipular fisicamente algumas partes da obra e outras não, tampouco eu como artista e propositor poderia esperar ter tal influência. Evidentemente, o modelo frutivo da obra aberta tratado por Umberto Eco não se refere apenas às obras propriamente participativas, como os primeiros trabalhos concretistas, ou ainda os primeiros ambientes e instalações proposto por artistas nos anos 60, como os bichos de Lygia Clark ou os móveis de Alexander Calder²⁰. Todo o trabalho requer a participação, seja no jogo estético (GADAMER, 1985) ou ainda na experiência de contato com a obra, de onde parte a fenomenologia da percepção de Merleau-Ponty. Talvez a abertura seja muito mais do processo e da pesquisa em arte do que seu aspecto participativo, que ainda precisa ser mais bem explorado e fundamentado. Através dos procedimentos do desenho explorados com as superfícies magnéticas, posso chegar à ampliação sim de uma de área de transferência, dos próprios objetos e referentes que utilizo e meu trabalho, e estabelecer um meio ou modelo onde os espaços da criação (atelier), da teoria (pesquisa), da galeria (público), da memória (os próprios objetos) e da projeção (desejo de jogar, representação, linha e padrões) podem interagir e trocar de lugares.

²⁰ Obras que incluem a questão do movimento -seja pelo próprio espectador ou pela circulação do ar no espaço expositivo - que possuem as características de um objeto lúdico, na sua escala e materialidade.

3 QUE JOGO É ESSE?

Quando me pergunto que tipo de jogo é esse e qual quais transportes espaciais e referenciais estou construindo através de minha produção em desenho preciso lembrar que esta dinâmica frequentemente ocorre a partir de definições estratégicas construídas tanto por regras ou princípios autoimpostos, mas também a partir dos contextos que atravessam os objetos, as referências e suportes utilizados. Neste sentido, a escolha em trabalhar a partir de miniaturas, peças e brinquedos tornou-se parte de uma estratégia crucial para a construção espacial nos desenhos que realizava desde então. Ainda que minha intenção inicialmente fosse apenas partir de um objeto de pequeno tamanho, como os já citados soldadinhos de plástico, prendedores e peças de Lego, seus contextos particulares ligados à infância ou ao cotidiano foram transformados a partir do modo no qual os enxergava dentro do processo criativo. Com o uso e a apropriação desse conjunto de objetos e referências tornava-se possível a identificar características plásticas e materiais capazes de influir sobre o processo de constituição dos espaços que crio no desenho. A constatação de que há uma área de transferência²¹ a ser explorada através do desenho coincide na da qual as peças de Lego, em suas características plásticas, trazem e representam um potencial do montar e desmontar (enquanto procedimentos), e das ações presentes da brincadeira em particular, mas também de uma experiência lúdica essencialmente interativa.

No capítulo inicial da dissertação faço uma reflexão sobre minha trajetória já conseguia constatar a importância da colagem em meu processo, ainda que não houvesse uma relação entre a colagem e a construção de espaços dentro do plano do desenho. Inicialmente o desenho de observação era o primeiro contato, a primeira abordagem frente às imagens e aos objetos escolhidos como referência ou modelo. Após a apropriação que o desenho de observação permitia, a colagem vinha como o procedimento que desestabilizava os objetos e imagens construídas, mas também, estimulava uma busca ativa de objetos e imagens para compor um conjunto amplo e já articulado de referências a serem usadas e incorporadas durante o desenho. Essa

²¹ Uma área que se caracteriza pela delimitação de um espaço

busca e essa reunião de elementos e a constituição dos documentos de trabalho, por sua vez me faziam expandir a noção de processo, incluindo os momentos anteriores a própria prática de ateliê.

Como consequência da colagem, as aproximações, deslocamentos e transportes me fazem abordar o desenho e seus desdobramentos como desafios a serem "jogados", descobertos e em seguida, desencaixados. Começando com a observação da uma peça para desenhá-la primeiramente em diversos pontos de vista, para depois ir abordá-la em oposição a outros elementos visuais, aumentando as fissuras e diferenças entre cada elemento de um vocabulário já estabelecido: pegar um objeto, desenhá-lo e colocá-lo em um novo lugar ou situação, torna-se a principal estratégia operativa que atravessa a maioria dos trabalhos deste período em diante. Meu modo de operar a colagem acaba então discorrendo desta dinâmica que se coloca muitas vezes de forma não clara. Até onde vai e quais as consequências e conceitos exploradas presentes nos meu desenho, na elaboração e da tentativa de abordar o processo a partir de uma ideia de jogo (a proposta inicial da pesquisa de mestrado), e finalmente dos regimes de espacialidade que crio, e que são o campo e o tabuleiro onde este jogo acontece e os elementos se movem. Essas são questões que envolvem a colagem, e especificamente a relação desta com o meu processo de criação e da construção dos regimes de espacialidade.

A interrogação "*Que jogo é esse?*" por sua vez torna-se a pergunta fundadora dessa pesquisa, e que conduz as reflexões e experimentações dos meus trabalhos, espacialmente após a experiência com o trabalho *Caixa Aberta* (fig.2). Da representação e de um posicionamento relativamente paralelo aos meus desenhos, que até então eram limitado ao suporte do papel, o trabalho *Caixa Aberta* (fig.3) inaugurou a parede como um suporte que expandiu os limites marcados tal qual um tabuleiro, e que ainda me requer descobrir as dinâmicas e "regras" enquanto jogo e trabalho nele. A parede magnética rompe o território virtual e abstrato do quadro e avança à realidade concreta da parede da galeria, que intencionalmente escolhi manter "neutralizada" sob o branco expográfico. Este novo tipo de situação espacial convidou à experimentação com as próprias peças de Lego diretamente

presentes no trabalho, uma vez que o este jogo com o espaço se ampliou para além dos limites paralelos ao desenho, mas também para além da sua profundidade ilusória e projetada em direção ao espectador.

Após a realização do trabalho *Caixa Aberta*, começo então a procurar então outras alternativas à exploração que a superfície magnética possibilitava, pois a questão dos desenhos e objetos preso à parede pelo magnetismo poderia ser experimentada em superfícies diferentes, como uma chapa metálica ou um quadro próprio magnetizado. Além disso, volto a desenhar com papel e outros formatos mais tradicionais, para ter linha paralela da experimentação e resposta às questões que surgem com os trabalho envolvendo este novo espaço que inauguro em *Caixa Aberta*. No final de 2017, e início de 2018, percebo a existência de pelos menos três linhas operantes na minha pesquisa que desenho: a *Colagem como linguagem e elaboração compositiva* exemplificada em trabalhos como o *Julho/Agosto*; o *Espacialidade em jogo de Caixa Aberta*); e finalmente o que denomino como *Colagem Ctrl + X*, fruto de uma lógica de trabalhar com o negativo e os fragmentos processuais da colagem que por sua vez também acompanham um outro modo de solução gráfica e espacial que discutiremos mais adiante.

Neste próximo segmento final da dissertação tratarei, portanto de buscar primeiramente algumas diferenciações destas espacialidades, sugeridas a partir dos diferentes suportes utilizados em trabalhos recentes. Será importante fazermos uma breve discussão teórica acerca da colagem histórica e seus desdobramentos, e a relação entre o desenho para entender os procedimento na desconstrução dos espaços que o próprio desenho ativa. Dessas divisões e categorizações provisórias, será possível estabelecer que regimes espaciais são ativados em cada proposta, uma vez que cada trabalho requer um jogo a ser jogado (com suas lógicas e caminhos) e definições se fazem possíveis a partir deles. Cada uma dessa linha operantes de trabalho não se encontram resolvidas, principalmente do ponto de vista plástico e técnica mas a pesquisa e a reflexão poderá ajudar a traçar caminhos futuros de investigação. Não caberá aqui buscarmos definições permanentes dos conceitos de espaço, uma tarefa que abordaria toda a discussão a partir da teoria e da filosofia da arte. Mas sim compreender como se dá a transição da construção à percepção deste no meu processo, relacionando com algumas definições conceituais e o trabalho de artistas-chave

para a discussão. Se a colagem entra no meu trabalho como procedimento, quais funções ela exerce no também no desenho e quais espaços e espacialidades são ativadas?

3.1 Colagem como linguagem e elaboração compositiva

Podemos compreender a colagem partindo da premissa básica de que a colagem, em primeiro lugar, seria uma operação puramente técnica. O ato de usar recortes, fragmentos ou pedaços de papel, tecidos ou algum material colado ou preso a uma superfície para compor determinada imagem. No entanto, o procedimento técnico que resulta na colagem é quase sempre indissociável às operações anteriores à colagem em si, que operam, transformam e transportam elementos de origens diversas ao suporte do qual se destina a colagem. Nesta etapa anterior, o procedimento de deslocamento e fragmentação de um determinado elemento visual escolhido para o recorte, resulta na perda de sua natureza inicial e na quebra com o seu contexto original. A parte recortada não pertence mais ao lugar de onde foi transportada, assim como ela também não integra de forma homogênea ou pacífica a sua nova situação espacial e contextual. Por esse motivo ocorre um deslocamento que afeta o antes e o depois do ato da colagem, e que inclui a própria maneira pelo qual se colam ou "fixam" esses fragmentos sobre o novo anteparo.

Com a colagem não há como haver qualquer "neutralidade", uma vez que os transportes e deslocamentos criam ruídos e estranhamentos, exigindo uma elaboração (seja semântica, tátil ou espacial). Há uma consciência que se faz presente com a colagem, principalmente quando ela se apresenta não apenas como uma mera operação física, mas como um modo de pensamento e operar com a linguagem, de construir pelo fragmento. Essa escolha implica que imagem é uma construção intencional que claramente revela ou se apropria da dissonância entre os elementos ontologicamente distintos reunidos para

estabelecer determinado sentido (ou então para quebrá-lo)²². Do ponto de vista do processo criativo e da autoria, utilizar a linguagem da colagem é propositivamente (ou estrategicamente) promover uma união entre elementos de origens distintas e o seu respectivo jogo de oposições e semelhanças. É este potencial que me atrai na colagem enquanto linguagem, neste esforço e nesta instabilidade que exige um ir e vir durante o desenhar. A cada novo elemento adicionado em um desenho em construção, há uma quebra (de sentido) que exige olhar novamente para o desenho como um todo que requer um constante rearticulação, e como um jogo de planos internos que se opõem entrei. Sejam brinquedos, soldadinhos, peças, padrões, fotografias ou fragmentos, o uso deste conjunto de objetos e imagens requer não somente a apropriação destas terceiras imagens, mas também do regime espacial (que pode ou não estar ligado ao seu contexto) que cada um destes elementos ativam em relação ao suporte do papel e ao que já foi iniciado em um trabalho.

No trabalho *Agosto/Setembro* (fig. 5) havia me proposto inicialmente a sobrepor apenas duas imagens visualmente impactantes provenientes de arquivos fotográficos, e que coincidentemente estavam ligadas entre si: a montanha (fig.) e a igreja barroca de S. Francisco de Assis (fig.) A montanha serviria para evidenciar a profundidade, retomando a experiência de se deparar com o horizonte imensurável da paisagem, e meu desafio seria graficamente reproduzir o sensação de profundidade, a escala, os tons e as sombras para o desenho. Usando a montanha como fundo, novos elementos seriam sobrepostos de tal forma para evidenciar não apenas uma suposta diferença posicionamento da igreja (considerando um mesmo "cenário " coeso) mas a

²² Este modo de pensar a imagem a partir das semelhanças e dissonâncias encontra eco na formulação que Walter Benjamin faz a respeito da imagem dialética. Como explica Luciano Bernardino da Costa, em seu texto "Imagem dialética/Imagem crítica: Um percurso de Walter Benjamin à George Didi-Huberman", imagem dialética reuniria este espaço de confluência através do fragmento, fruto da modernidade, como um "adensamento de sentidos em um superfície cognitiva que compactua com a faculdade mimética do homem em produzir semelhanças" (COSTA, 2009, p.88). Isto é, a imagem que se coloca num espaço, ou num ponto de convergência entre o ver, o perceber e o entender. Costa parte dessa formulação de Benjamin para posteriormente relacionar com o conceito de Didi-Huberman acerca da Imagem Crítica, que não cabe aqui discutir. Mas é importante perceber que a colagem, sendo um fruto da experiência moderna no século XX, evidencia esta característica dialética, que se constitui na incompletude da imagem, extensamente discutida pela teoria da arte é historiograficamente localizada nestes autores. Mais adiante entraremos no impacto mais histórico da colagem, para especificarmos como a linguagem da colagem afetou a discussão e a percepção sobre os regimes de espacialidade, transformando o entendimento sobre a pintura e os suportes bidimensionais.

diferença entre a sugestão de paisagem virtualizada da montanha que cria o profundidade em oposição a igreja tratada como um desenho técnico e linear colado, pertencente à superfície do papel. Após ter feito essa aproximação, outras associações iriam se estabelecendo durante a feitura do desenho, com o acréscimo das barras de ferramentas e do letreiro *fora temer*. Como já falado anteriormente, a intenção por trás destes elementos que vão sendo adicionados ao trabalho é motivada pelo desejo que criar estas situações ambíguas, encarando os limites da representação gráfica do suporte. Estes limites são condensados no formato retangular do papel e no próprio suporte, encarado como uma área ou "campo interno" do qual procuro tornar relacionar os regimes de espacialidade opostos entre si.

Este modo de construir através de associações que utilizam a colagem como uma linguagem fragmentária não é necessariamente uma novidade em meu processo, pois hoje percebo que essa mesma forma de usar a colagem esteve presente em trabalhos mais antigos, desde os tempos da graduação. Trata-se de um modo de associar elementos que estão intimamente conectados aos documentos de trabalho, e que se a motivação de apropriá-los surge a partir das situações especiais que vou encontrando e identificando enquanto o desenho acontece, as escolhas associativas frequentemente se alimentam, de forma mais ou menos direta, do cotidiano e das relações simbólicas da imagem. A colagem se estabelece como linguagem em meu trabalho na medida em que também está intrincada ao processo.

A partir desta lógica, poderíamos afirmar que a união dos elementos ontologicamente distintos implicaria também em uma significação em termos de discurso, que envolveriam sistemas de interpretação linguísticos do espectador, tal qual um enigma a ser desvendado. Esta forma de trabalhar com a colagem a partir desta construção semântica pode ser exemplificada na modernidade em algumas produções da *Pop Art* que se utilizaram da colagem para comentar e apropriar-se da cultura de massa contemporânea. Não cabe aqui neste momento discutirmos a questão alegórica ou histórica da linguagem, que faremos mais adiante, mas sim constatar que este é apenas mais um dos modos possíveis de se abordar a colagem, com seus desdobramentos e conseqüências. O que destaque é a operação com as imagens através da colagem, que está presente em procedimento e

resultado final. Em trabalhos mais antigos, como em *sem título* (fig. 44), a colagem também foi operada como linguagem e esta leitura alegórica também possível pela aproximação dos elementos que compõem o desenho.. Tanto a catraca quanto a porta de ônibus são provenientes de registros fotográficos de meu cotidiano na época da feitura do trabalho, e seria possível estabelecer uma relação entre eles por sua origem, No entanto, a motivação por trás de associar imagens obtidas a partir da experiência e do andar dentro do transporte coletivo, esta associação surgia primeiramente do jogo de espaços que procurava construir dentro do desenho. A fotografia do ônibus podia me ajudar a construir a sensação de profundidade, pois a relação de luz e sombra da fotografia original salientaria uma diferença entre o "dentro e fora", longe e perto. Usar os documentos para incorporá-los ao desenho através da colagem, é portanto, utilizar os objetos e imagens e seus respectivos regimes de espacialidade. Usar um referencial fotográfico pode frequentemente ajudar a construir uma sensação de perspectiva, por exemplo, para em seguida eu quebrá-la com outro elemento gráfico e plano ou objeto.



Figura 44 – *Sem título*, 2013. Acrílica, pastel seco e grafite sobre papel. 100x125cm Fonte: Arquivo pessoal do autor (2013).

Portanto, a linguagem da colagem e o que acontece nestes trabalhos, seu modo lento de elaboração entre a composição, apropriação e deslocamento das imagens, abrange uma das principais estratégias que utilizo para se abordar o desenho principalmente lidando a partir do suporte do papel e de seus limites convencionalizados. Essa estratégia operativa segue uma continuidade desde os tempos de graduação, mas percebo agora que ela se diferencia radicalmente em relação aos desdobramentos espaciais gerados em *Caixa Aberta*. Em *Julho/agosto* a colagem se estruturou através de diversas aproximações que aconteciam dentro de um tabuleiro demarcado, entre frente e fundo, lado e centro, elemento gráfico e elemento pictórico, e passado e o presente (indiciados pelas imagens descoladas entre si)²³ a espacialidade dadas houve uma quebraram essa lógica lenta da construção da colagem através do desenho, e do suporte do papel, assim como das relações entre as imagens e elementos internos. Em *Julho/Agosto* há uma elaboração que procura a dissonância não apenas espacial, mas a partir de signos que se originam tanto do cotidiano e dos documentos da trabalho, quanto da cultura visual. O trabalho *Julho/Agosto*(fig.44) foi produzido como uma alternativa estratégica a pesquisa concomitante à *Caixa Aberta*. Ao mesmo tempo, cada uma desses trabalhos requisitaram uma abordagem completamente diversa em relação ao suporte.

3.2 Colagem *Crtl X*, inversão do jogo

Um dos desdobramentos do trabalho *Caixa Aberta* (fig.1) é procedimento fruto da colagem que identifico em meu trabalho desde 2011, com o desenho *Army Man: desambiguição* (fig.13). Trata-se da inversão operativa da colagem, o que fica com ausência do elemento ou fragmento a ser transportado para um novo lugar. Em *Caixa Aberta* (fig.1) esta inversão da colagem é calculada antes, quando recorto a forma da casinha (fig.4) para desenhá-la sobre o trabalho central e depois deslocá-la. Para o desenho *Self* (fig.6), decidi levar adiante esta inversão da colagem pelo recorte, reduzindo os elementos dentro do

²³ Em que o próprio letreiro "*Fora Temer*" vem como demarcar indicialmente um presente historicamente determinado, que pode ser relacionado à historicidade da igreja barroca e à feitura do trabalho, reforçado pelo título.

desenho para trabalhar a partir de um padrão de azulejos que havia fotografado também em uma viagem. Usaria apenas o negativo, e a forma indefinida da silhueta das peças de Lego utilizadas em trabalhos anteriores para criar distinções de espacialidade e área. Por outro lado, a redução de elementos também novamente viria com um resgate de imagens provenientes de arquivo, com um encontro fortuito e a organização dos documentos de trabalho tendo um papel importante. A partir de uma experimentação, me propus a unir a oposição entre o negativo e os vazios gerados de um padrão simplificado em autocontraste, uma experiência que também ecoava nas meus trabalhos antigos em *Design de Superfície*, em que a utilização da padronagem é usada para criar distinções, ritmo e movimento. Neste trabalho entretanto, a padronagem evidencia a planaridade e simultaneamente separa e distingue áreas da tela, no qual a linha e silhueta são capazes de sugerir, e não representar, sensações espaciais.

Antes mesmo de iniciar o desenho *Self* (fig.6), através do *photoshop*, o estudei seus detalhes para reduzir as cores e aparar as arestas, para projetar no desenho a silhueta de um corpo. Assim, essa inversão da colagem também altera o processo construtivo, me convidando a levar as características das operações digitais em relação a colagem. Um desdobramento desse desenho, feito quase despreziosamente, são os trabalhos realizados com papel *kraft* em conjunto, (fig. 33 e fig. 34)²⁴. Articulando referenciais fotograficos, vejo novamente a evidência e o potencial do rastro linear da colagem, a forma em negativo do elemento recortado, cujos pequenos pedaços de papel cortados são descartados no processo. Estas escolhas, o que se recorta e para onde se transporta a imagem, mesmo que pensadas apenas do ponto de vista técnico, são operações transformadoras da imagem, e de um processo de trabalho que joga por oposições com a natureza plástica e espacial da imagem.

A colagem *Crtl+X* desta forma revela o verso do resultado operacional da colagem, e ao mesmo tempo ativa a superfície, criando um abismo entre as áreas trabalhadas e "intactas" ou esvaziadas do desenho. Este modo operativo surge de

²⁴ Retomarei a discussão destes trabalhos com o papel pardo mais adiante. Neste momento, cabe discuti-lo a partir do modo de colagem *ctrl X* presente em *Self* (fig.6)

uma expansão do processo de criação que passa também a trabalhar a partir dos múltiplos que são gerados quando eu transporto o pedaço de um desenho para outro lugar e vice-versa, tal como o processo digital de se trabalhar com a imagem, no qual podemos copiar, mover, deletar, recortar, apagar ícones e vetores de forma quase instantânea e infinita.

Entretanto, é preciso olharmos como esses jogos entre a planaridade e a virtualidade se conectam, em termos teóricos, à linguagem do desenho, e da teoria da arte. Afinal, se com a colagem *Ctrl+X* o aspecto lúdico, das interfaces às ferramentas da imagem digital, são evidenciados pela velocidade operativa, como este jogo, de fato, constrói e desconstrói noções da espacialidade. Para entendermos estes mecanismos, faremos agora portanto, um pequeno desvio histórico acerca da colagem e da fundação da espacialidade moderna.

3.3 Breves perspectivas históricas

Não há como falar da *collage* sem recorrer às experiências de Braque e Picasso já início do século XX. Sabe-se que para compreendermos do impacto de colagem em toda arte moderna até a contemporaneidade, como a construção e representação das espacialidades dentro da pintura são transformadas, precisamos é e seu desenvolvimento até remonta aos *papiers-collés* por meados anos 10, na sequência do desenvolvimento do cubismo na Europa. O desenho e a colagem já se aproximavam em sua origem histórica dentro do Cubismo, uma vez que o suporte-papel colaborava na facilidade da técnica e quebra o engessamento do quadro e das regras pictóricas do plano. A técnica da colagem só acontece através de uma nova abordagem em relação a pintura que retoma um vocabulário gráfico do que se entendia o desenho até então: a noção de inacabado, de esboço, movimento e imprecisão da linha, o uso de materiais não nobres, a presença visível do suporte exemplificada em bordas serrilhadas ou rasgadas dos papéis colados sobre a pintura, ou a sujeita cola e da presença da mão. Esta diferença de abordagem que traz à pintura elementos do vocabulário gráfico do desenho se concentra no fato de que na tradição da arte as duas linguagens carregaram posturas quase opostas em relação aos seus suportes. Como define Patrick de Haas:

Na pintura clássica a obra se caracteriza por uma técnica pesada e um suporte (tela e molduras) que se impõe fisicamente, mas no entanto, o pintor procura neutralizá-las (...) através de uma estética de representação: o suporte é esquecido, escondido sob sua preparação e recoberto pelo tema anunciado; o desenho, ao contrário, é uma técnica leve – o suporte papel é discreto, distingue-se por sua finura e mais frequentemente seu formato é simples – no entanto expõe a matéria de sua superfície, encerra em si o processo de sua elaboração, deixa a material se transformar livremente.

(HAAS, p.4. 1992)

Consequentemente, o impacto da colagem no panorama do desenvolvimento da arte moderna no início do século XX mostra como a definição de uma técnica associou-se a operações com a imagem que alteraram a natureza da superfície pictórica em jogo, reverberando na pesquisa e nas revoluções dos diversos movimentos de vanguarda na Europa. Partindo de uma mudança de abordagem ao plano pictórico, na qual identifico como uma proximidade com o desenho, o que de fato está em jogo é a questão da superfície na pintura, dentro de um processo histórico da arte moderna que tem origem já na 2ª metade do século XIX, e o modo como os autores a têm definido está relacionado a partir de diversas compreensões acerca da espacialidade do e no plano pictórico, e da relação indicial deste com o cotidiano e os objetos da vida comum. O crítico Clement Greenberg talvez seja o grande exemplo desta construção teórica, estabelecida através da historiografia da arte, e que constrói o desenvolvimento da pintura como uma linha em progressão à autocrítica pictórica, culminando nas vanguardas que revelariam de diferentes formas experimentais a planaridade elementar da linguagem da pintura, e em especial, do plano bidimensional.

Em seu conhecido texto "A revolução da colagem" Greenberg (GREENBERG, 1997) ressalta o papel central da colagem dentro do cubismo como um novo tipo de operação que joga simultaneamente contra e a favor do plano. A colagem teria surgido na fase final do cubismo analítico, cujas primeiras experiências com o uso de materiais como jornal, texturas, tecidos ou objetos presos à pintura surgem a partir da necessidade de se trabalhar a múltipla fragmentação dos pontos de vista. De acordo com Greenberg o cubismo logo se tornaria a mais importante e influente das vanguardas, ao mesmo tempo em que a colagem é

a sua maior invenção. Sua contribuição é fundamental para compreender que a quebra com a espacialidade do quadro como janela rompe uma longa tradição de quatro séculos desde a Renascença, e, apesar das transformações e movimentos da arte no final do XIX como o Impressionismo, não são radicalmente rompidas até Cézanne. Tais transformações anteriores ao cubismo de diferentes maneiras davam destaque às características que qualificavam o plano como superfície pictórica, revelando sua pincelada e a sua construção material, porém ainda mantinham o sistema convencionado no qual o espectador aborda a pintura partir dos limites do quadro e de sua moldura. O ponto de vista do espectador frente a obra, a altura do quadro, a sua escala. A janela renascentista resiste no momento que este espaço interno conserva certa impressão ou mesmo ilusionismo figurativo e de profundidade. No cubismo analítico as pinceladas seriam materializadas e decompostas para construir, e não representar, dentro do espaço convencionado da paisagem e os objetos. Há uma sutil diferença em usar pincelada deixando sua marca e rastro, para indicar quase que taticamente a diferença dos planos, objetos, figuras e elementos do quadro:

Essas intervenções, com sua planaridade (flatness) auto-evidente, externa e abrupta, faziam o olhar para na superfície literal, física, da tela, do mesmo modo que a assinatura do artista; aqui já não se tratava de interpor uma ilusão mais vívida de profundidade entre a superfície e o espaço cubista, mas de especificar a planaridade real de pintura de tal modo que tudo mais mostrado sobre ela fosse empurrado para o espaço ilusório por força de contraste. A superfície era agora indicada explicitamente (...) como um plano tangível mas transparente.

(GREENBERG.p.96; 1997)

Como sabemos, tal definição Greenbergiana estava vinculada a construção de um discurso que estabeleceu o desenvolvimento da arte moderna europeia a partir das definições autocríticas, no qual a pintura percorreu uma linha de desenvolvimento rumo à abstração até chegar na expressionismo abstrato norte-americano. Greenberg enfatiza a corporeidade dos *papiers-collés* presentes em trabalhos como *Guitarra* (fig.45) e *Still Life with Chair Caning* (fig. 46), apontando também para um

espaço que literalmente se projeta do anteparo para em direção ao espectador, que visualiza o quadro não mais como um anteparo circunscrito à própria espacialidade de cena. O cubismo sintético caminhava em direção à fragmentação e fusão de concomitantes pontos de observação de uma determinada cena, e portanto o espaço natural em movimento e decomposto do qual a pintura evoca necessita uma nova abordagem pictórica. Apenas os recursos tradicionais da pintura como a mancha, a cor e a linha se tornaram limitados, pois ainda se conformavam à tradição da pintura convencional dentro do quadro. Por mais que as experimentações rumo a uma abstração "total" ou mais generalizada fossem visíveis nos pós-impressionismo e no expressionismo, suas preocupações artísticas e ideológicas eram outras, e a discussão da manutenção relativa ao modo de representação da espacialidade na pintura não estava em evidência.



Esquerda: Figura 45 – Pablo Picasso, *Guitarra*, 1913. 66x49cm. MOMA, New York Direita: Figura 46 – Pablo Picasso, *Still Life with Chair Caning*, 1912, oil on oil-cloth over canvas edged with rope, 29 x 37 cm (Musée Picasso)

Para Greenberg, a principal força da colagem residiria então em "literalizar" a construção espacial das formas que corresponderiam aos planos distintos da uma determinada cena representada. Assim conseguiriam ao mesmo tempo apontar à literalidade da superfície, em que "a presença corpórea do papel de parede empurrava as próprias letras para a profundidade ilusória por força do contraste"(GREENBERG, p.96;1997), e indicar não apenas os elementos de uma cena, mas a espacialidade em que estes habitam. Se tomarmos novamente o exemplo de guitarra (fig.36), notamos que através da agregação de materiais a ilusão pictórica dá lugar a uma ilusão óptica, no sentido em que os materiais heterogêneos, como o papel-jornal e o padrão estampado, são usados para separar formas e os espaços internos do quadro. Trata-se de uma diferença clara entre usar uma mesma técnica ou material pictórico como criar essas diferenças, uma vez que o espaço do artista é representar a diferença entre as formas, e não ser, de fato materialmente distinta. Vemos o papel recortado claro que corresponde ao círculo central, que se projeta fisicamente à frente de outros elementos sobrepostos. Dessa diferença pelo conjunto das outras formas deduzimos que o círculo corresponde à boca de um violão, e que se fosse pintado ou desenhado numa coerência pictórica com o todo, seria provavelmente escuro e tenderia a se projetar virtualmente para dentro do espaço interno do quadro.

As diferenças exemplificadas entre a parte interna da guitarra, o seu corpo e a parte externa são indicadas, sugeridas, e não descritas em coesão e o espaço interno se torna fragmentado ainda que mantenha uma noção de conjunto que deve reconstruído pelo olhar do espectador. Não há a utilização de um ilusionismo integrado que determine tanto a visualidade da figura mais ou menos naturalizadamente representada (no caso, a guitarra) em coesão e coerência com o seu entorno (o seu ambiente ou o contexto), tal qual ocorre num gênero pictórico tradicional como a natureza-morta, que claramente preserva o universo de uma caixa interna que é coerente ao modo culturalmente definido de representação de um espaço real. A heterogeneidade material da colagem vem a afirmar que o que nos deparamos de fato é uma superfície, que mesmo tempo provoca e demanda ao espectador completar as lacunas, e o permite a percepção das relações espaciais internas das quais conhecemos: isso é uma guitarra, o papel-jornal conforma a silhueta do corpo do instrumento, e este padrão diferencia o contorno e externo da forma.

O filósofo Alberto Tassinari, em sua obra *O Espaço Moderno*, desenvolve e esclarece melhor a relação implícita entre os modelos e regimes de representação em que o cubismo rompe. Para o autor, o desenvolvimento da noção de uma espacialidade moderna está vinculado inseparavelmente ao cubismo, e conseqüentemente, a colagem. O cubismo seria a vanguarda responsável pela transformação de um modelo de representação de mundo no século XX que corresponderia à constituição do espaço moderno e do conceito de obra na modernidade. Ao fazer isso, Tassinari expande a lógica linear do desenvolvimento da arte moderna de Greenberg, que se mostra bastante limitado para abranger os universos simbólicos e culturais das rupturas promovidas pela colagem, tendendo a cair em oposições como figuração e abstração, ou profundidade e planaridade. A própria perspectiva não se trataria aqui apenas de um modelo de representar a natureza tal qual ela se apresentaria ao artista ou ao espectador, e que no decorrer do século XIX e XX foi transformado pela modernidade, mas sim de um sistema que imitava a espacialidade dessa mesma natureza compreendida pelo homem da renascença, "não imita coisas, mas a visão das coisas" (TASSINARI, p.56. 2001). Para a transição deste regime de representação seria necessário então um novo sistema de representação, que permitisse uma espacialidade correspondente à modernidade, com valores de um mundo em que a obra volta-se para si mesma em seus procedimentos e conexões simultaneamente estabelecendo uma troca com o mundo "exterior" à obra e a cultura.

Tassinari define esse momento de transição em duas fases, uma de formação e outra de desdobramento da espacialidade moderna, mas cabe aqui nos voltarmos ao fato de que a colagem se encontra no meio destas duas etapas, e é responsável por uma abertura de possibilidades que foram além das vanguardas históricas e os seus contextos. De forma geral, a fase de formação corresponderia ao rompimento gradual com o sistema da janela renascentista iniciada com o impressionismo e que, seguindo a narrativa autocrítica, percorre um caminho até a abstração pictórica evidenciada pela presença do gesto, da mancha ou da cor. Este caminho, entretanto, pouco altera a relação espacial proposta pela obra, no que diz respeito à percepção. Olha-se e aborda-se o quadro tal qual se adere a um espaço sacralizado e distinto do mundo real, um jogo que convida ao espectador jogar seguindo convenções a priori, a despeito das rupturas na pintura do final do séc. XIX até as

vanguardas modernas. A colagem seria responsável por uma mudança a respeito da situação perceptiva do espaço da obra, pois leva adiante a fragmentação puramente visual para uma fragmentação do próprio plano. As primeiras colagens de Picasso e Braque, como Guitarra, e depois trabalhos subsequentes que utilizavam pedaços de objetos madeira ou tecidos como suporte, conferem ao plano da pintura - bidimensional por excelência - tridimensionalidade e heterogeneidade, não apenas visual mas simbólica, ampliando o que está em tensão. E este jogo faz incluir o espectador e seu espaço - afinal não podemos negar que ali naquela tela há um pedaço de jornal do dia anterior - mas também os procedimentos construtivos e processuais da obra no momento do seu embate. A colagem possui esta manualidade visível, rastros e fissuras de processos que posteriormente impactam na ampliação do espaço de obra, que se anuncia em construção. Tassinari define os procedimentos que apontam para esse traço:

[...] Deslocamentos, espelhamentos, repetições e sobretudo o giro de vários elementos da pintura desfazem e refazem a sua figura incessantemente. (...) dá a ver como que a sua imaginação. Uma imaginação em processo, literal, à vista. [...]

TASSINARI, p.42.2001

No momento em que o quadro é um instrumento de articulação, de congregação entre diferentes materiais, imagens, universos e contextos se abrem possibilidades que perpassam os limites da colagem enquanto técnica. Transformando-se em uma linguagem autônoma, a colagem inaugura um modo de operação que traduz os rastros da manualidade presentes na colagem física em jogos perceptivos e operacionais, e que são posteriormente explorados nas mais diversas vanguardas históricas. Novamente, a associação entre procedimento, ação física, resultado simbólico e relacional se faz presente e ganha evidência com este novo modelo de espaço, ao fazer isso simultaneamente se torna independente como linguagem da arte.

Para Tassinari, a constituição do espaço moderno neste momento de transição se distingue entre formação e desdobramento, produzidos a partir da colagem, em que "o espectador pode perceber ao olhar a obra". Desta forma, este fazer

perceber dos rastros processuais da obra é ligado historicamente à colagem, que conserva, tal qual o desenho, uma conexão próxima e transparente com os processos de construção de espaço, como a perspectiva e o ponto de fuga. Em meus trabalhos, percebo que os elementos que constituem o vocabulário do desenho, como a linha, a transparência, as sobreposições de estampas, padronagens, e a evidência do suporte do papel permitem que o que se mostra incompleto, enquanto forma, venha a ser percebido como completo, e esta construção se deve e tal ruptura com a espacialidade clássica e unitária da superfície. Em *Self* (fig. 6) e em *Sem título* (fig. 10) o suporte do desenho colabora para que certo caráter de provisoriedade revele a presença da superfície e da planaridade do papel, ao mesmo tempo que as perspectivas e formas sugeridas pelas ausências e recortes ajudem a construir certo espaço interno do desenho, que dialoga com o externo. Mesmo que eu me faça valer dos códigos da tradição perspectivista, há um constante embate de negar e afirmar o plano constantemente, negar e afirmar as forças e objetos que tendem ao centro do desenho e ao que indicam a sua expansão, até mesmo para forma dos limites do papel e em relação à parede. A espacialidade moderna reforça o papel do ambiente e mesmo da galeria, que passa a ser incorporada no embate do espectador e do lugar em que ele - e a obra - habitam. Nessa inclusão, há, para Tassinari, há uma formação abstrata do espaço pelo espectador que envolve tanto a experiência quanto justamente a incorporação e conhecimentos dos códigos e convenções de representação. Graças a esta ruptura, esta incompletude, de acordo com Tassinari, poderia ser definida como:

um espaço em obra, assim como é dito de uma casa em construção que ela está em obras. (...) não é algo incompleto, inacabado, mas algo pronto que pode ser visto como ainda se fazendo"

TASSINARI,p.50. 2001

Este jogo a se completar, visível nas primeiras colagens cubistas, é transformado pela contemporaneidade, e tem diversas reverberações na tradição da arte. No entanto, ao observar o modo no qual escolho abordar o desenho, vejo o modo construtivo de usar objetos para produção representações ou sensações do espaço graficamente está conectada à revolução e ao

jogos do plano protagonizados pelo Cubismo. Uma abstração, por assim dizer, dos espaços articulados a partir de objetos, em que a representação até está a favor que mostrar a si mesma como engrenagem ou peça de um pensamento em desenhos e seus procedimentos. Este estar fazendo aqui é crucial para traçar um paralelo entre a colagem, meus processos construtivos do desenho, e a sua relevância na contemporaneidade das minhas referências.

3.4 Desdobramentos

A compreensão que a colagem em minha produção opera na construção de espacialidades dentro do plano entretanto vem mais tarde, a partir de trabalhos recentes, como Agosto/Setembro, sem título(fig.8 e fig.9). Tais trabalhos foram produzidos concomitantemente à instalação Caixa Aberta, no qual especificamente procurava criar algum tipo de superfície em que as peças desenhadas pudessem ser transportadas e movimentadas lateralmente para fora da retângulo do desenho. Após as experiências com Julho/Agosto (fig.5), na qual a colagem tinha um papel central, realizei dois trabalhos com a intenção de tornar mais complexo o jogo com os planos, especificamente através da lógica dos layers do photoshop, numa tentativa de transferi-los ao modo construtivo do desenho. O primeiro destes trabalhos foi *Sem título* (fig. 9), em que utilizei um papel kraft para mudar a relação com o suporte predominantemente branco que vinha trabalhando. Quando trabalhava com o papel, percebia que o fundo branco estabelecia uma determinada "neutralidade", no qual a linha ou mesmo qualquer imagem reproduzida ou construída graficamente gerava a diferença através do escuro sobre o claro, ou o preto sobre o branco. Isso estabelece uma relação positiva e binária entre a linha e o suporte, forma e espaço. Estabeleço o jogo ainda limitado no retângulo, mas que a partir das peças e de sua relação com o papel pardo, segue uma lógica da interfaces dos inúmeros layers, que pode apontar tanto ao um fundo perspectivo, quanto à frontalidade de um elemento gráfico.



Figura 47 – Memorial em homenagem às vítimas do holocausto, Berlim, 2017. Fonte: Arquivo pessoal do autor (2017).

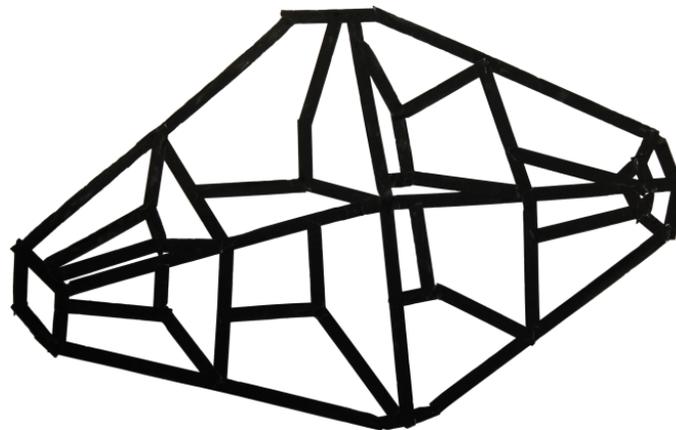


Figura 48 – Desenho realizado na parede através de fita adesiva, 2017. Fonte: Arquivo pessoal do autor (2017).

Essa diferença é visível por uma fissura que se apresenta como fenômeno (enquanto a percebemos) mas também como signo e código de representação histórico e cultural. Em um fundo representado através do tratamento de luz e sombra ou indicado pelas linhas paralelas que convergem em um ponto de fuga, a perspectiva indica uma determinada maneira de ver o mundo e percebê-lo. A espacialidade do quadro enquanto janela interna, como já vimos, é uma construção histórica e filosófica da renascença que reposiciona o sujeito como agente do olhar. Este olhar que por sua vez é virtualizado, se aprofunda e se racionaliza, mede o mundo e as distâncias. Em uma perspectiva há invariavelmente uma relação indissociável entre o que está mais próximo e mais longínquo, entre as hierarquias do mundo e dos gêneros artísticos, das classes sociais e dos lugares de consagração e dos pontos de vista sobre o mundo. Tais relações já foram abordadas e estudadas na teoria da arte de forma extensa, mas para conseguirmos realizar entendimento sobre o que a espacialidade, será necessário uma síntese de uma série de abordagens já realizadas anteriormente sobre a perspectiva e sua construção imbricada na filosofia cientificista da renascença, será preciso aqui fazermos alguns apontamentos teóricos para discutir tratar das consequências das rupturas promovidas pelas

vanguardas modernas, no sentido de sua colaboração para uma nova concepção de dentro para fora do quadro distinta de espacialidade, que reverberou e ainda implica os modos de se apropriar dos objetivos e espaços pertencentes à vida cotidiana.

Se no decorrer do processo criativo percebia que a abordagem inicial em relação às peças de lego e outros objetos escolhidos reverberariam na maneira de tratar a espacialidade, no suporte não é diferente. No momento em que torno partes e formas do próprio desenho em imãs, e ao mesmo tempo estas peças de Lego isoladamente acabavam tendo um aspecto de desenho técnico, modular, o próprio desenho se torna novamente objeto, se torna peça, e podem ser transportados e movimentado dentro do jogo cíclico que atravessa referências, documentos de trabalho, fotografias, esboços e peças e objetos que circundam o espaço do atelier.

Entretanto, com a expansão de um campo formado por elementos correlacionados como as peças de brinquedo, fotografias de arquivos pessoais, desenhos de observação ou imagens apropriadas, trabalhar com a superfície magnética provocou fortemente a questão sobre o espaço do desenho e também, sobre a natureza de novas ações que passam a incluir a transferência das imagens e referências, fotográficas ou não, que são articuladas sobre esse novo suporte. Pois se há um campo de atração que permite o movimento lateral e o reposicionamento de desenhos transformados em imãs, como posso explorar com a construção de espaços de profundidade, uma vez que essas experiências parecem enfatizar mais a planaridade desta forma de lidar com o desenho? No final de 2017 comecei a experimentar o uso de chapas metálicas como suportes magnéticos, como alternativa em menor escala a um trabalho que se invariavelmente se requeria um pensamento e a realização *in situ* por cada projeto. Em *Caixa Aberta*, e em outras experiências realizada dentro das paredes do meu ateliê (figuras 2, 3 e 4) eram necessários todos os procedimentos técnicos de transformação da parede comum, e que, terminado a duração do "jogo", nunca havia a opção de transportá-lo para outro lugar. Como uma estratégia de contraposição, a solução do uso de chapas metálicas possibilitaria trabalhar em um suporte móvel e delimitado, ter mais controle técnico ao utilizar os materiais gráficos do desenho, além principalmente de contar uma força magnética para a fixação dos imãs muito maior.

Para a chapa metálica, material industrial deslocado de seu uso comum, foram necessárias algumas escolhas prévias. A primeira delas seria definir o formato para abrir a possibilidade que cada suporte se transformasse em um módulo, e com isso o próprio desenho se transformasse em objeto, ou em uma peça dentro de um espaço maior e dinâmico. O quadrado em seu caráter modular e de fácil transporte serviria a este propósito. Também teria que definir o tratamento adequado para que o metal pudesse receber inscrições e marcas pelos materiais do desenho e pintura, usando um fundo escuro para cobrir o zircão necessário para a fixação dos materiais no metal. Estas duas situações em combinações já me colocariam a repensar abordagens: novas regras para área de transferência, e movimentos ainda em descoberta. Ao tratar o fundo como uma base escura ocorre uma inversão estrutural do desenho e da percepção de imagens projetadas sobre o suporte. No espaço em branco do papel a linha frequentemente reage como sombra, os volumes construídos pelo chiaroscuro, na transição da luz à escuridão. Com o fundo preto escuro na superfície metalizada, a linha é luz e volumes construídos atuam como as manchas invertidas de um negativo fotográfico. O que é claro e torna-se luz, e vice-versa. O próprio grafite é o maior exemplo: a linha refletida pela luz se torna mais escura ou mais clara conforme a movimentação do olhar. Finalmente este fundo escuro também reagiria de forma diferente durante o uso da projeção, ao transferir fotografias usadas como referências para a construção do desenho.

Ao utilizar este tipo de inversão como uma estratégia de desconstrução gráfica percebo que os materiais do desenho não apenas permitem como sugerem este tipo de jogo, de troca de lugar. Enquanto na pintura a convencionalidade do suporte e de seus materiais considerados a priori indicam o jogo de cores e a construção por camadas, o desenho linear opera frequentemente por oposições binárias que podem ser invertidas, gerando novos resultados. Talvez novamente as animações construídas pelo carvão que se risca e se apaga de William Kentridge é proporcionada s materiais gráficos do desenho permitem. Ao mesmo tempo, a lógica da inversão da colagem, o recorte presente do *Crtl+X*, se traduz aqui pelo suporte, e fundo negro no qual se iniciam os trabalhos.

Através da colagem não apenas entre os objetos, mas entre contextos, tempos e mídias (ou suportes) que abrem novas possibilidades de exploração, também promovendo um intercâmbio e transferências entre o desenho, a fotografia, a reprodução e montagem. Dentro deste panorama, quais seriam os contextos e o papel da fotografia, que já se faz presente desde Julho/Agosto (fig.5) nestes trabalhos, que ainda se colocam como experimentais (fig. 7 e 8)? Como este referencial fotográfico é projetado sobre o suporte e constrói a fissura entre elementos de origens diferentes?

3.5 Transportando as imagens, outros caminhos

Para o trabalho *Negativo I* (fig.7) abordar a superfície utilizando os desenhos de observação de objetos ou das peças de lego não faria sentido, mesmo que procurasse dar uma continuidade aos objetos usados em *Caixa aberta*. Seria necessário partir de uma lógica do negativo, e repensar o espaço através do contraste dado pela linha clara e das sutilezas tonais entre o grafite, pastel seco e metal. Nesta primeira experimentação optei por buscar este referencial em meus arquivos de imagens fotográficas. maioria das imagens destes arquivos foram produzidas por mim, muitas vezes de forma despretensiosa sem qualquer fim pré-determinado. Porém identifico que muitas são pautadas por uma relação com o cotidiano, com minha casa e com os espaços que habito. Também frequentemente são manipuladas, tem suas cores reduzidas para P/B, aumento de contraste e nitidez, e outras alterações com o intuito de evidenciar certo "essencialismo" fotográfico. Neste modo de pensar sobre uma síntese fotográfica, frequentemente há uma desconsideração temática e ausência de figuras humanas. Tais imagens que foram guardados e até serem resgatadas estavam esquecidas não necessariamente se enquadram na categoria de documentos de trabalho, conceito definido por Flávio Gonçalves, que abarca justamente este conjunto de imagens, referências, objetos, esboços, arquivos e memórias que habitam a vida pessoal do artista durante os momentos de criação (GONÇALVES, 2009). Pois estas imagens geralmente se colocam ausentes e são conscientemente buscadas e reativadas para um fim específico. Não orbitam o processo de criação, e dessa forma, mesmo sendo imagens de minha autoria, são apropriadas.

Na busca dessa referência que fornecesse uma série outra de dados, direções ou problemas para a representação do desenho, buscava justamente uma fotografia que partisse da escuridão e tivesse algumas características gráficas, como a presença de linhas e/ou alguma estrutura sintética que apontasse às construções ou representações de um espaço coordenado (como a perspectiva uma vista de topo). A fotografia (fig.49), realizada em 2011, reunia essas características. O desenho posicionado como fotografia, que eu encontro em um arquivo e se torna documento, síntese de uma intenção. Porém, o transporte da imagem para a chapa aqui seria feito por um projetor digital, que também muda a forma de perceber como essa transferência, ou tradução ocorre puramente luminosa e não mecânica. Quando se projeta sombra através de luz, linhas, áreas e manchas são indicadas por pixels, e me deparo com um modo de ver o mundo que atravessado pela fotografia, especificamente a digital. As interfaces gráficas, janelas e os vetores posicionam as fotografias enquanto imagens digitais dentro do sistema do computador. Como define André Rouille, a partir dos relatos de Francis Bacon sobre a fotografia, um olhar fotográfico ultrapassa a própria fotografia:

mais do que uma simples ferramenta de trabalho, mais do que uma força motora da história da arte, é um meio de ver. (...) Nosso olhar sobre as coisas não é direto nem puro, mas cheio de miríade de fotografias e imagens de filme – e seria preciso acrescentar as imagens, cada vez mais numerosas e rápida, da televisão, dos videogames, ou da internet. Ora, essas fotografias e essas imagens tecnológicas saturam nosso olhar, a ponto de conseguirem ter uma existência fora, não ser mais somente meio de ver, mas ser aquilo que vemos. Finalmente, vemos só elas, que substituem as coisas [...]

(ROUILLE, p.209, 2009)

Esse substituir torna-se a ferramenta ou material de uma forma de se apropriar das coisas, imagens e objetos. E da mesma forma que é possível se apropriar de uma imagem fotográfica divulgada em diversos meios, é possível transformar qualquer ação ou imagem que produzo em ateliê como mais uma imagem reproduzida entre tantas outras. Como um ciclo, tanto meus desenhos quanto as fotografias referenciais se transformam em pixels, imagens e arquivos numéricos que são móveis,

dinâmicos, peças invisíveis de jogo que manipula, transforma e transporta imagens, tira de um lugar a outra e tudo é imagem. Na projeção sobre a chapa, as texturas formadas por pixels, se misturam ao granulado da base negra de esmalte e ao brilho quase pictórico da luz proporcionado pelo grafite que reflete a cinza.



Figura 49 – Fotografia digital manipulada em *photoshop*. Imagem a partir de arquivo pessoal (2011)

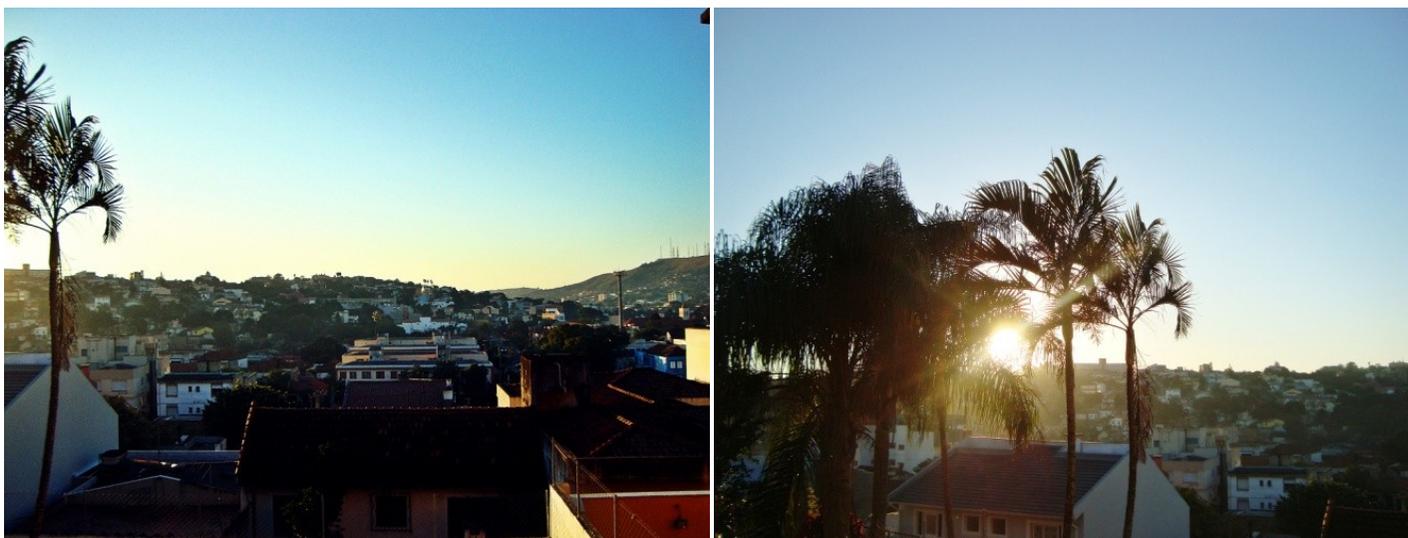


Figura 50 – Fotografias a partir de arquivo pessoal (2011)

Em *Negativo II* (fig.8) outra situação se apresenta. Ao procurar, novamente como estratégia e jogo entre procedimentos distintos, uma oposição à planaridade fotográfica usada no desenho *sem título*, neste segundo trabalho a fotografia referencial do qual parto trata-se de uma paisagem (fig.5), selecionada após uma nova busca em arquivos pessoais. Por coincidência, encontrei casualmente uma série de fotografias também de 2011 (fig.5) com enquadramentos levemente distintos da mesma vista janela de meu quarto na época. Entre várias imagens, selecionei duas e as projetei sobre a chapa como referência em momentos diferentes, mesclando-as durante o desenhar.

Como ferramentas de uma representação de paisagem sem a intenção de um mimetismo comprometido com a realidade, as duas fotografias são aqui mescladas com no próprio desenho com o objetivo de selecionar o que há de mais interessante nelas e criar uma "terceira" imagem, um novo enquadramento: entre as duas fotos e simultaneamente capaz de manter a profundidade da paisagem, os elementos que as definem (como as casas e edifícios lidos como blocos que ordenam o

espaço e geometrizam distâncias) e a fluidez e organicidade (os detalhes das árvores e dos morros). Laura Flores, ao tratar das primeiras experiências *transgenéricas* (FLORES, p.181. 2011) exemplificadas no dadaísmo e que cruzavam, do ponto de vista técnico e linguístico as categorias de fotografia e pintura, aponta para o fato que está em foco é um jogo. Um jogo ou dinâmica de atravessamento das linguagens, suas ontologias e características específicas. Se num primeiro momento, a pintura histórica poderia validar a fotografia e vice-versa, hoje parece ser mais importante a edição das especificidades de cada meio, como uma hibridização ou mestiçagem² que torna possível a construção de um processo de trabalho na contemporaneidade artística. Entretanto, ao lidar novamente com a paisagem um gênero próprio de uma tradição da arte, prefiro abordar a imagem mais como um dispositivo, entre inúmeras possibilidades, de ativação deste processo contínuo, que segue lógicas de apropriação, escolhas e edição dos signos visuais pessoais e frequentemente afetivos.

A constituição deste trabalho, que considero ainda em desenvolvimento, evidencia o caráter de edição e da seleção do olhar, pois se uma fotografia se desprende do seu real (temporalmente e mimeticamente) e se transforma em uma ilusão construída com o objetivo de se fazer ponto de partida para uma construção gráfica, tudo parece fazer parte ou "atuar" dentro de um mesmo jogo. Uma dinâmica da transferência e dos transportes do olhar, sejam atravessados pela fotografia traduzida em pixels projetados, sejam pela experiência do corpo e o olhar durante a construção gráfica e à observação necessárias ao desenho. A fotografia que atravessa o desenho, e nas sobreposições, justaposições, repetições dos objetos deslocados é preciso descobrir que tipo(s) de espaços afinal, são esses que tento construir no intercâmbio entre uma virtualidade perspectivista e um direcionamento lateral que se expande além do quadro, seja ele pictórico ou fotográfico.

4 (ALGUMAS) CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levantar a questão "Que jogo é esse?" como fundadora da pesquisa foi essencial para fosse possível compreender o processo de criação para além da construção isolada de uma imagem, por mais complexas fossem as relações internas e imbricamentos com os documentos de trabalho ou referências externas, ou mesmo quanto à representação gráfica do desenho. Lançar-me ao desafio de ultrapassar o impulso de desenhar um objeto de jogo, que remete ao lúdico e à infância, para transpor o pensamento construtivo das peças de Lego foi talvez, a grande contribuição deste período de mergulha e pesquisa.

Por outro lado, a tentativa de dar um fechamento e coesão resultante desse mergulho justamente se torna uma tarefa complexa e dolorosa, para não dizer paradoxal. Quando consigo visualizar ao menos três linhas de abordagem em relação ao desenho, à colagem distintas entre si, multiplicam-se também as possibilidades de resposta à questão fundadora e primordial da pesquisa: "Que jogo é esse?" Ou melhor, "Quais jogos são esses?", ou "Quais são suas regras, limites e componentes?"

Nestas três abordagens, *a colagem como linguagem e elaboração compositiva*; *o campo ampliado das superfícies magnéticas de Caixa Aberta*, e *as inversões da colagem Ctrl X*, há um colocar-se em jogo constante. A cada momento um elemento, um padrão, um fragmento de trabalho ou objeto poderia ser transportado de um lugar ao outro, ampliando o processo de criação, que dificilmente me deixava trabalhar em apenas um desenho por vez, alterando as dinâmicas de trabalho no ateliê e mesmo no modo de lidar com os suporte e meios utilizado. Por outro lado, o exercício da pesquisa e da reflexão teórica indicaram já uma importante classificação e distinção das imagens de referência e documentos que utilizo, como uma separação calculada das engrenagens, ou peças de um quebra-cabeça, necessário para o trabalho de remontar, construir e desconstrair sistema de trabalho.

Entretanto, dos desdobramentos apontados das pesquisas, talvez o trabalho *Caixa Aberta* seja uma resposta possível ao enigma de jogar com as espacialidades do plano através do desenho, uma vez que ele inaugura um novo tipo de suporte e um espaço ainda pouco explorado por mim. A parede magnética cria literalmente um campo invisível de atração, e a parede pode ser ativada por peças, desenhos e elementos sem posicionamento fixo, uma obra sempre aberta, em processo que pode tanto caminhar à direção da tridimensionalidade, com o uso de objetos e volumes presos à parede, quanto retornar às origens da linguagem do desenho: a projeção, o uso da linha e da sugestão, e a transparência do suporte. A superfície magnética faz transbordar não apenas os limites físicos do desenho, mas também dos procedimentos e operações com a imagem, com a escala dos objetos. Para cada nova exposição em que eu me proponho a realizar o trabalho *Caixa Aberta* novamente, não será apenas uma nova possibilidade de montagem diferente que acontecerá, mas sim um processo de redescobrimto do desenho, da superfície, do plano, do corpo que se transforma pela mudança da escala e finalmente, da brincadeira..

Esta ideia de jogo, que esta pesquisa tentou estruturá-la a partir de elaboração possível inicial de jogo enquanto processo de criação (articulada com as construção gráficas, as apropriações e os documentos de trabalho), para prosseguir no jogo como metáfora que se faz presente em signo em tudo que os brinquedos carregam, e finalmente um outros jogo que se estabelece a partir da linguagem do desenho que constrói espacialidades: Este conceito finalmente parece desdobrar-se num triângulo complementar (*a colagem como linguagem e elaboração compositiva; o campo ampliado das superfícies magnéticas de Caixa Aberta, e as inversões da colagem Ctrl X*) com fronteiras por vezes nebulosas ou instáveis em meu processo de criação.

No entanto cabe determinarmos aqui nesta breve conclusão de uma trajetória que de fato ainda está em potencial aberto, uma imagem disparadora para a continuidade destes trabalhos e desta investigação. Não considero que o trabalho se encerra aqui, apenas sofre um recorte temporal que possamos visualizar uma paisagem inicial. Compreendo aqui como as características dos modos de trabalho e criação em ateliê reverberam na própria escrita, em um processo de desmontagem, deslocamento e nova produção de sentidos que se abrem. No entanto, é necessário aqui traçar o dispositivo inicial: Legos,

miniaturas, pequenos artefatos de montar e desmontar de memórias, volumes e representações da uma ludicidade infantil pessoal.

A instalação *Caixa aberta* no decorrer destes dois anos e meio de pesquisa foi se estruturando como a própria imagem estrutural das peças de um tabuleiro incerto, ele mesmo ser a própria espacialização na qual meus modos de fazer desenho tem a definindo, neste recorte da minha produção. Na velha caixa de brinquedo, retomando a citação final de Walter Benjamin, aqui a poética se estabelece. A colagem faz disparar a espacialidade do desenho, que me faz buscar transformar ele mesmo em próprio Lego. O jogo aqui seria construir o brinquedo a partir da sua própria desconstrução, em um processo potencialmente cíclico e sem fim. Trata-se de jogar, até onde e quando se quiser que dure o jogo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BÉNICHOU, Anne. Esses documentos que são também obras... In: Revista Valise, Porto Alegre, v. 3, n. 6, ano 3, dezembro de 2013.

BERGER, John. *Sobre el Dibujo*. Espanha, Editorial Gustavo Gili. 2011.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e Cultura - Coleção "questões de nossa época"*. São Paulo, Cortez Editora, 2010. 8ª edição.

CATTANI, Icléia Borsa. *Mestiçagens na arte contemporânea*. Editora UFRGS. Porto Alegre, 2007.

CORONA, Marilice, *Início de jogo: um estudo sobre os documentos de trabalho no processo artístico de Flávio Gonçalves*, p. 863. Em: EMERGÊNCIAS, Atas do IV Congresso Internacional Criadores Sobre outras Obras, CSO, Lisboa 2013.

DERRIDA, Jacques, *Mal de arquivo: uma impressão freudiana*: tradução Cláudia de Moraes Braga - Rio de Janeiro: Relume, Dumará, 200.

DERDYD, Edith. *Disegno.Desenho.Desígnio*. São Paulo, Editora SENAC, 2007.

ECO, Umberto. *Obra Aberta - Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo, Editora Perspectiva, 1991. 8ª edição.

GADAMER, H.G. *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa*. Rio de Janeiro, Editora Tempo brasileiro, 1985.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. *Jogo como elemento da cultura: Aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar*. São Paulo, tese de doutoramento para PUC/SP, 2007.

GONÇALVES, Flavio. *Uma visão sobre documentos de trabalho*. In: Panorama Crítico, edição 2. Porto Alegre. 2009.

_____ *As armas do desenho*. Dissertação de mestrado. PPGAV/UFRGS. 1994

_____ *Através*. Revista-Valise. Porto Alegre, v.3, nº5, 2013.

GOMBRICH, Ernst H. *Meditações sobre um cavalinho de pau*. Editora Universidade de São Paulo, São Paulo, 1999.

GREENBERG, Clement. *A Revolução da colagem*. Em: Clement Greenberg e o debate crítico. Organização de: MELLO, Cecília Cotrim de; FERREIRA, Glória. Rio de Janeiro, Editora Jorge Zahar, 1997.

FLORES, Laura Gonzales. *Pintura e fotografia: dois meios diferentes?* Editora Martins Fontes. São Paulo, 2011.

HAAS, Patrick de. *Le dessin contemporain : Vers un élargissement du champ artistique*, 1992. Tradução livre de Vinicius Godoy

HOCKNEY, David. *That's the way I see it!*. Editora Chronicle Books, Inglaterra, 1996.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: Um estudo sobre o elemento lúdico da cultura*. Lisboa, Portugal, Editora Edições70. 2003.

KAPROW, Allan. O legado de Jackson Pollock. Em: COTRIM, Cecília e FERREIRA, Glória. *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2006)

KENTRIDGE, William. *Fortuna*. São Paulo, Editora Instituto Moreira Salles, 2012.

_____ *Six drawing Lessons*. Cambridge, Estados Unidos, Charles Norton Eliot Lectures,. 2014.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. *O que é brinquedo*. São Paulo, Editora Brasiliense. 1989. 2ª edição.

ORUETA, Sebastián Daneil. Gadamer: El arte entendido a través del Juego. Em: SCIENTIA HELMANTICA. Revista Internacional de Filosofía N° 2. 2013.

MALBERT, Roger. *Universal Archive: William Kentridge as printmaker*. Londres, Editora Hayward Publishing. 2012

MOREIRA, Ana Angélica Albano. *O espaço do desenho: a educação do educador*. Editora Edições Loyola, 1991.

PASSARON, René. *Por uma filosofia da criação*. Revista PortoArte n° 21, Volume I, Julho/Novembro de 2004.

POLIDORO, Marina. *Aproximação de fragmentos capturados: Uma poética em desenho e colagem*. Porto Alegre, Tese de doutorado PPGAV/UFRGS. 2014

PONTY, Marleau. *Conversas (1948)*. Editora Martins Fontes, São Paulo, 2004. Capítulo 6: A arte e o mundo percebido;

RACAMIER, Paul-Claude. *Sur la fonction du fantasme dans la création artistique et dans la psychose*, in *Art et fantasme*. Editions Champ, Vallon, Seyssel, 1984, pp. 41-49 – Tradução livre: Flávio Gonçalves

ROSANTHAL, Nan. *The Drawing of Jasper Johns*. New York, Editora Thames & Hudson, 1990. 294p.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. *Design de Superfície*. Porto Alegre, RS. Editora da UFRGS, 2008 (1ª edição).

TASSINARI, Alberto. *O espaço moderno*. São Paulo, Editora Cosac & Naify, 2001.

STEINBERG, Leo. *Outros Critérios*. Em: Clement Greenberg e o debate crítico. Organização de: MELLO, Cecília Cotrim de; FERREIRA, Glória. Rio de Janeiro, Editora Jorge Zahar, 1997.

YVARS, J.F. *El siglo del collage - una apreciación radical*. Barcelona, Editora Elba S.L., 2012

Certas dúvidas de Kentridge. Direção: Alex Gabassi, Produção: associação cultural videobrasil. São Paulo, SESC SP, 2001. Documentário, aproximadamente 1h e 15min.

