

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

INSTITUTO DE ARTES

BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

Leonardo Valle

Desenhos, do familiar ao estranho, objetos deslocados

Porto Alegre

2014

Leonardo Castilhos Valle

Desenhos, do familiar ao estranho, objetos deslocados

Projeto de pesquisa elaborado para banca de graduação do Bacharelado de Artes Visuais da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Orientador: Prof.Dr. Flávio Roberto Gonçalves

Banca Examinadora:

Prof.Dr. Luiz Antonio Carvalho da Rocha

Prof^a.Dr. Adriane Hernandez

Porto Alegre

2014

Leonardo Castilhos Valle

Desenhos, do familiar ao estranho, objetos deslocados

Projeto de pesquisa elaborado para banca de graduação do o Bacharelado de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Orientador: Prof.Dr. Flávio Roberto Gonçalves

Banca Examinadora:

Prof.Dr. Luiz Antonio Carvalho da Rocha

Prof^a.Dr. Adriane Hernandez

Porto Alegre

2014

Agradecimentos

Gostaria de agradecer primeiramente a minha família, que sempre esteve presente em todos os momentos durante a minha graduação e à realização deste trabalho, fornecendo todo o apoio afetivo e técnico necessário, sem o qual não teria sido possível realizá-lo. Também gostaria de agradecer imensamente ao meu orientador Prof. Dr. Flávio Gonçalves, pelos seus conselhos e referências sempre muito pertinentes a meu processo criativo desde o início e pela sua disponibilidade e profissionalismo durante todo o trabalho.

Também gostaria de agradecer aos demais professores da banca, à Profa. Dra. Adriane Hernandez, e ao Prof. Dr. Nico Rocha, pelas suas considerações e disponibilidade de participar deste projeto, a também a Profa. Dra. Evelise Anicet, que sempre me apoiou imensamente durante a graduação e propôs novos pontos de vista em relação à Arte e seu campo.

Finalmente, gostaria de agradecer aos amigos Marcos Fioravante e Raquel Magalhães, pelo seu apoio, amizade e trocas de experiências, assim também a muitos outros amigos e colegas do Instituto de Artes e de fora dele também que sempre contribuíram para enriquecer e expandir meus horizontes artísticos e pessoais.

Resumo: Texto desenvolvido para a banca de graduação do bacharelado em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Realizo uma breve análise do meu processo de trabalho, traçando questões pertinentes em minha trajetória até o presente momento, apontando novas possibilidades de desenvolvimento do trabalho e de minha pesquisa em desenho.

Palavras-chave: desenho, processo de trabalho, objetos

Sumário

UMA BREVE INTRODUÇÃO	7
O CAMINHO INICIAL, TRAJETÓRIA E PRIMEIRAS PERCEPÇÕES	9
UM OLHAR PARA OS OBJETOS, IMAGENS DE REFERÊNCIA E DOCUMENTOS DE TRABALHO	21
O JOGO, A MANIPULAÇÃO DAS IMAGENS E OBJETOS	22
CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30
ANEXO: PORTFÓLIO DE TRABALHOS	30

Uma breve introdução

Neste trabalho proponho um texto reflexivo a cerca do meu processo criativo, trazendo questões que se mostraram presentes em minha produção durante a minha graduação em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da UFRGS, e as relacionado com uma proposta de desenho enquanto prática artística.

Início o texto discutindo minhas primeiras percepções acerca do desenho e de sua relação com a história da arte, e como este momento de descobertas e reflexões foi sendo construído junto com minha produção a partir das práticas em ateliê. Nestas atividades, o desenho surgiu como um processo de trabalho, autônomo, capaz de gerar questões e relações com os elementos mais diversos de meu cotidiano que por sua vez carregam inúmeras possibilidades de significação e proposição. Para isso, também faço uma breve análise de dois artistas que foram essenciais neste período e que suas questões permaneceram pertinentes para o desenvolvimento da minha produção subsequente.

Na segunda parte do texto, listo diversos procedimentos que utilizo em meus trabalhos, e artistas referenciais que utilizam procedimentos parecidos e foram se tornando uma referência para meu processo criativo. Também discuto algumas possibilidades e questões trazidas por estes artistas e estes procedimentos, que ultrapassam uma questão apenas técnica do desenho e se tornam, por sua vez, criadores de conceitos e significantes para o processo criativo.

Na terceira parte, proponho um olhar para os documentos de trabalhos e imagens de referência que utilizo em meus desenhos, e também trago novamente algumas referências de artistas que, assim como eu, também trabalham em seu processo criativo com uma quantidade grande de documentos e referências visuais, as quais se fazem presentes e fundamentais para o entendimento de suas respectivas obras.

Finalmente, discuto possíveis práticas e significados gerados a partir da manipulação e operação destas referências, documentos de trabalho e os próprios desenhos, que em determinado ponto podem ser agrupados, catalogados e trabalhados de diferentes maneiras simultaneamente, ao mesmo tempo em que estes procedimentos e maneiras de interagir com as imagens se relacionam com instâncias além da prática do desenho em si. Também trago minhas considerações e observações a partir desta reflexão e minha produção até o presente momento, junto com um portfólio de imagens dos meus trabalhos desde 2011 até o presente momento.

O caminho inicial, trajetória e primeiras percepções

Entrei no bacharelado de artes visuais em 2010. Desde então, já imaginava que seria o desenho a linguagem na qual eu poderia desenvolver um processo criativo e constituir um conjunto de trabalhos significativos. O ato de desenhar sempre esteve presente em minha vida, acompanhando diversos momentos do meu olhar sobre o mundo. Evidentemente neste período desenhar era uma atividade lúdica, sem pretensões e inconscientemente ligada à noção de esboço, ou rascunho. Quando entrei no curso de artes visuais, meus horizontes quanto à Arte, suas linguagens e seu campo de atuação, invariavelmente foi se expandindo, e também pude começar a perceber que o desenho tinha uma presença autônoma como linguagem dentro da arte contemporânea.

No meu período inicial de formação, percebia que a história da arte sempre datava o "surgimento" do desenho no contexto da Renascença nos séculos XV e XVI. Neste período, tão crucial para a construção da ideia de arte e de artista, e também de seu campo, o antigo artífice ou artesão era agora elevado a condição de artista, considerado e prestigiado como um "intelectual criador", capaz, tendo o desenho como ferramenta, de observar e apreender a natureza, e simultaneamente projetar as suas ideias, valendo-se da racionalidade, de seu virtuosismo e de seu conhecimento, como Gombrich discute em sua livro clássico "Arte e Ilusão" (GOMBRICH, 2007, pg. 132).

De certa forma, o artista renascentista posicionava o desenho como um elemento de fundamental importância em seu processo, ainda que o subjugasse às "artes maiores", como a Pintura, a Escultura e Arquitetura. O desenho essencialmente tornava o artista criador, e não apenas mero executor de obras. Neste momento de tradições que a Renascença Italiana instaurava, o ato de desenhar sempre acompanhou os artistas através da história da arte, muitas vezes sob a condição de um documento misterioso, revelador do pensamento do artista. Os desenhos de Leonardo Da Vinci a meu ver já assumiam esta condição, revelavam os interesses e as

possibilidades de um artista que explorava diferentes áreas do conhecimento sem nenhum receio, e incorporava o cientificismo e os ideários da Renascença de uma forma muito mais direta e visível que em suas pinturas.

Por outro lado, nas minhas práticas de ateliê, ao mesmo tempo em que o caráter de observação era evidenciado pelos diferentes exercícios e trabalhos que fazíamos, pude perceber como aquele ato podia sim existir em si mesmo, e a experiência de desenhar era capaz de ativar de forma independente, diversas possibilidades de trabalho. Como desenhar, o que desenhar, que materiais e suportes usar, que referências trazer e por quais ângulos definir o que vai ser desenhado, tudo isso eram escolhas que estabeleciam em si mesmas possibilidades e questões a serem trabalhadas.

Neste momento de descobertas, dois artistas se tornaram referências importantes, e gostaria de discutir aqui brevemente algumas questões de seus trabalhos que identifiquei formas de pensar e agir relacionadas com a minha produção durante este período, e que permaneceram sempre pertinentes em minha trajetória. São eles o norte-americano Jasper Johns e o britânico David Hockney, que a partir dos anos 60 retomavam frequentemente o desenho em seus processos de trabalho. Nestes primeiros contatos, o modo como ambos trabalhavam, utilizando justaposições, colagens e sobreposições de imagens e objetos de diferentes origens dentro de suas composições, e o seu uso da cor, geralmente como plano e bem saturada, evidenciavam a existência deste "espaço" aberto que era o suporte bidimensional, que podia ser tanto o papel do desenho, quanto a tela da pintura, quanto a parede de um espaço. Estes dois artistas foram os primeiros instigadores de um processo de trabalho, assim como de procedimentos novos dentro do que eu entendia como desenho então, e que já percebiam questões que interessavam discutir e trabalhar a partir da prática do desenho.

Jasper Johns tem uma produção enorme de pinturas, desenhos, esculturas e gravuras, nos quais objetos e elementos encontrados presentes em seus primeiros trabalhos, são frequentemente revisitados e trabalhados de múltiplas maneiras de forma constante em toda sua trajetória. Muitas questões em sua produção me instigavam profundamente. A representação de uma imagem plana (e icônica para a cultura popular), dentro da pintura, como a sua série "*Flags*" e "*Targets*", apontou-me para as possibilidades de uma "representação

dentro de uma representação", assim como para o olhar aos planos tanto do suporte quanto aos encontrados no "dia-a-dia". Assim também, em outros trabalhos, imagens e objetos de diferentes origens e contextos eram justapostos e se tornavam essencialmente achatados, pertencentes ao espaço próprio da tela da pintura.

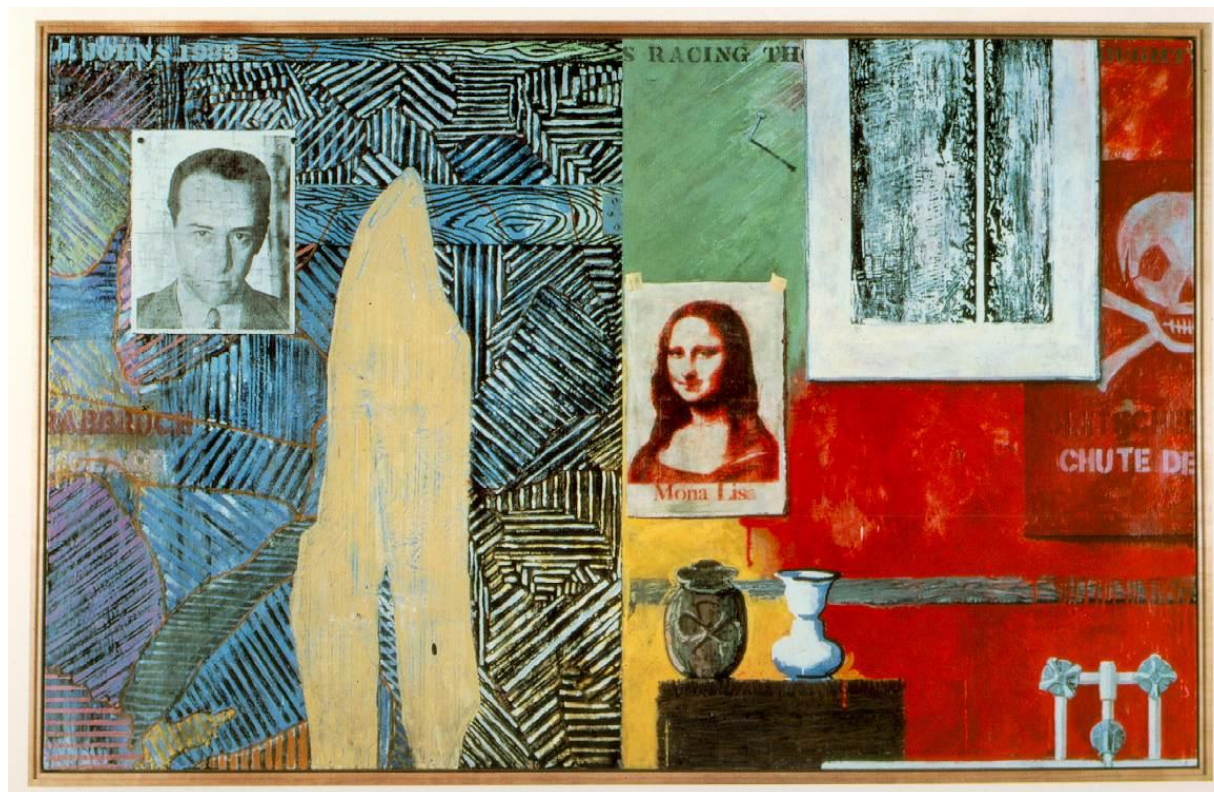


Jasper Johns

Target, 1958

Grafite sobre papel

Coleção Particular, New York.



Jasper Johns

Racing Thoughts, 1983

Encáustica e colagem sobre tela, 120x190 cm

Coleção Whitney Museum of American Art, New York.

Outro aspecto interessante no trabalho de Johns é sua relação com a auto-repetição (de imagens, temas, referências) e com o meio da gravura. Em sua grande produção de litogravuras e águas-fortes, ele consegue trabalhar a matriz como um "fundo", um depósito de inscrições de imagens, traços e gestos, no qual se torna possível retirar várias impressões destes diferentes momentos e as sutis variações decorridas deles. A partir dessa prática da gravura como um meio ou procedimento a mais que se relaciona com todo o seu processo, e não como um fim em si, Jasper Johns trabalha muitas variações de um mesmo desenho ou composição. Frequentemente, estes trabalhos podem aparentar poucas diferenças a partir de um olhar mais rápido, porém revelam uma insistência, uma procura abundante e constante em algo que se mostra sempre incompleto ou indefinido tão próprio a qualquer obra.

David Hockney, por outro lado, servia-se da cor como um plano e forma para construir e compor o espaço. Entretanto, estes planos coexistiam com outros elementos captados tanto pela observação, quanto pelo olhar fotográfico, e criavam uma oposição entre a planaridade e tridimensionalidade. Sempre percebi em Hockney algo muito característico da prática do desenho de observação, uma certa "distorção" da imagem gerada pelo dinamismo do olho que foge às convenções rígidas da perspectiva. Em "That's the way I see it", Hockney explica que essa lição vem já do cubismo a partir de Cézanne e Picasso, revelando várias faces de um determinado objeto, que não poderiam ser captadas ou construídas a partir de um sistema abstrato ou matemático como a perspectiva. Quando num mesmo espaço situamos objetos ou imagens ordenadas a partir de uma perspectiva isométrica, por exemplo, a diferença de espacialidade com outra imagem com característica plana ou pictórica torna-se bastante evidente. Podemos pensar em uma situação de oposição de regimes de representação distintos que coabitam em um mesmo espaço.

No processo de trabalho de Hockney também as reproduções (principalmente de seus próprios trabalhos) possuem um papel fundamental, não só como documentos ou referências processuais, mas como ativadores de uma maneira de ver e rever a imagem, de situá-la numa outra condição do olhar. Durante o processo de trabalho este olhar do artista sobre a sua imagem está sujeita a diversas projeções e expectativas que condicionam sua percepção, e por sua vez conformam a maneira como essa imagem será manipulada em diante. A reprodução ou cópia material desta imagem lhe permite situá-la no mesmo patamar de outros documentos de trabalho,

imagens referenciais e/ou banais nas quais temos uma relação sempre mais despretensiva e de certa forma livre. Estes dois artistas foram os primeiros instigadores de um processo de trabalho, assim como de procedimentos novos dentro do que eu entendia como desenho então, e que já percebiam questões que interessavam discutir e trabalhar a partir da prática do desenho.



David Hockney

Model with Unfinished Self-Portrait, 1977

Coleção Werner Boeninger

Mais tarde, a partir de experiências com fotografia e com design, abriram-me possibilidades de trabalhar com montagens, com procedimentos de sobreposição e justaposição de uma forma muito rápida no meio digital, além de explorar as possibilidades da repetição e da padronagem de estampas e superfícies nos programas de manipulação de imagem. Também me abriu um novo olhar sobre a tela do computador enquanto imagem, que já estava posta de forma aparentemente tão habitual e banal no meu cotidiano, e passei a ficar cada vez mais instigado às características específicas das interfaces digitais, olhando-as com maior atenção. Estas experiências tiveram um duplo efeito: além da mudança que perspectiva a respeito deste meio digital interativo, também comecei a incorporar suas ferramentas de manipulação imagética dentro do processo criativo em desenho que vinha desenvolvendo.



Estampa realizada para a disciplina *Laboratório de Arte e Design* (2012)

Meus procedimentos e referências

Nos meus trabalhos, a observação é um dos elementos primordiais. A partir de objetos que escolho, em sua grande maioria banais ou ligados ao meu cotidiano, trato de observá-los, de tentar perceber sutilezas em suas formas e intuir possibilidades de sua representação e apresentação no plano do desenho. Já neste momento, estes objetos, que invariavelmente são pessoais, se transformam e ganham um olhar mais atento. Sendo vários deles de pequena escala, frequentemente são ampliados no desenho, e, a partir deste momento, posso sentir que possuo este objeto como algo "aprendido e apreendido".

Esta etapa inicial é geralmente bastante aberta ou incerta, pois uma vez que este objeto ou imagem se constitui em um estado de segurança dentro do desenho, tento fazê-lo voltar a uma situação de estranhamento, ou então fazê-lo relacionar-se com o próprio espaço que ele está situado, (no caso, o papel) ou com outros trabalhos anteriores. Às vezes, posso utilizar um papel que já tenha alguma imagem anterior, algo que eu possa ter transferido ou começado antes, porém foi deixado de lado, mas que agora retorna com novas possibilidades de trabalho.

Partindo de como o desenho se apresenta neste segundo momento, e de certa forma, de um novo olhar de observação sobre o próprio trabalho, realizo então diversos outros procedimentos ou estratégias, tais como justapor outras imagens, sobrepor desenhos, realizar colagens, trazendo por sua vez referências de um contexto propositalmente bem diverso, ou utilizar repetições de planos e padrões, para transformá-lo. Usar um procedimento que transforma o "já conhecido" em algo a ser visto novamente, é para mim ativar uma potencialidade latente e aumentar a sua capacidade de transformação em algo diverso. Trata-se também de deslocá-lo de lugar. Em parte, esta possibilidade já é parcialmente presente desde a escolha que faço quando determino a primeira imagem ou objeto de referência, intuitivamente ou não.

Nesta segunda etapa de procedimentos de desestabilização, outras questões vem à tona, como o espaço que construo gradativamente durante o processo do trabalho. Utilizo diferentes tamanhos, de trabalhos pequenos em formato A4 e A3, até trabalhos maiores com tamanhos próximos a 1,5 ou 2 metros. Sempre o tamanho deste suporte influencia tanto na construção e ordenação do espaço do desenho, quanto nos elementos inseridos, pois eles podem ser ampliados, repetidos, ou distorcidos de seu aspecto inicial. A partir deste momento, trata-se de um jogo de idas e vindas, de criar um equilíbrio, um senso de ordem, nestes objetos que foram deslocados. Por vezes este "jogo" é difícil de resolver, ou se torna quase impossível de fechá-lo numa só vez, pois as possibilidades de mudá-lo, de reordenar os elementos internos, dificilmente acabam.

Outra questão que surge nestes momentos do processo é o tratamento de superfície que estes elementos receberão dentro do espaço do papel. Se uso diversos materiais evidencio mais ainda o que estes objetos ou imagens possuem de diferente, ao mesmo tempo em que posso aproximar dois elementos de universos completamente distintos com um mesmo tratamento de textura. Esta diferença que falo, dada pelos objetos inseridos num desenho, se coloca tanto na origem ou contexto em que ele foi "pego" quanto na sua aparência construída dentro do desenho. Essa colagem, que frequentemente está presente em meus trabalhos, define-se mais como estratégia ou linguagem e não apenas como técnica, assim como as sobreposições ou justaposições que utilizo, podem ser destacadas pela qualidade distinta da textura de uma forma ou objeto em relação a outra. Artistas como Martin Kippenberger, David Salle ou Larry Rivers trabalham estas diferenças com maestria, e conseguem agrupar, justapor e sobrepor muitos elementos diversos e ao mesmo tempo torná-los paradoxalmente independentes e conectados entre si. Em muitos trabalhos meus, a cor é um elemento também compositivo, trabalhado a partir de fortes contrastes, e geralmente com um tratamento bastante plano ou gráfico, e acaba evidenciando a oposição entre os diferentes objetos trazidos nos desenhos e seu aspecto "artificial" em relação ao espaço do desenho.



David Salle

Dean Martin in, 1990-91

Óleo e acrílica sobre tela, 216 x 266 cm

Coleção Saatchi Gallery

Em: http://www.saatchigallery.com/artists/david_salle.htm



Martin Kippenberger

Autorretrato, 1988

Óleo sobre tela

Museum of Modern Art, New York

Em: http://www.portlandart.net/archives/2011/12/_thank_the_art.html

Algo que surgiu posteriormente em meu processo de trabalho é ideia de múltiplos, que pode ser dada a partir da repetição de planos, padrões, ou outros objetos, para inseri-los em desenhos construídos por formas muito fechadas em si mesmas, a fim de constituir uma outra diferença de tratamento e ocupação do que entendo como um espaço do desenho. Acredito que repetir um mesmo elemento pode causar também um estranhamento ou então fazê-lo perder certa particularidade, torná-lo uma peça compositiva e desvincular de sua característica inicial. Enquanto realizo tais procedimentos, percebo que o trabalho de Sigmar Polke, por exemplo, me aponta para novas formas de trabalhar uma quantidade excessiva de elementos, e a obra do artista gaúcho Mário Röhnelt incorpora os padrões e formas que "chapam" e criam uma oposição entre os tratamentos planos destes elementos e o distinto caráter tridimensional das figuras humanas e outros objetos banais. Os trabalhos de Flávio Gonçalves e Alfredo Nicolaiewsky, por sua vez, também apresentam procedimentos que estabelecem ordens e diferentes situações espaciais dentro destes mesmo espaço do desenho utilizando, entre outros recursos, tratamentos de superfície capazes de diferenciar, aproximar ou causar estranheza nestes objetos presentes na imagem.

Finalmente, nos meus últimos trabalhos a manipulação digital e a impressão dentro do processo criativo tem se tornado muito relevante. Trabalhando com pequenos formatos, consigo ir digitalizando diferentes etapas do desenho, e gerar múltiplos. Com eles, realizo testes, sobreposições e depois reimprimo estas novas imagens que já foram modificadas no computador e que agora se transformam em novos trabalhos com possibilidades diferentes e que podem ser exploradas simultaneamente ao desenho original. Desta forma, também tenho conseguido transferir sobre desenhos já trabalhados ou impressos uma nova imagem, e depois digitalizar o resultado novamente e gerar ainda mais múltiplos, em um processo quase cíclico que poderia continuar indefinidamente e que vejo como análogo à monotipia. Trata-se de um modo de trabalho que ainda é um tanto recente, e vejo que há muito a ser explorado e investigado. A seriação neste caso é capaz de gerar uma simultaneidade de ações, em que consigo trabalhar em vários desenhos ao mesmo tempo em que estes contaminam uns aos outros. Ao invés do desenho de observação, essencialmente único, particular e

variável, dessa forma incorporo aos meus procedimentos de trabalho, a transferência rápida de imagens, e um olhar de edição sobre meu próprio banco de imagens.



Mario Röhelt

Dois Jogadores, 1989.

Acrílica sobre papel

Coleção Particular

Um olhar para os objetos, imagens de referência e documentos de trabalho

Com o passar do tempo, fui constituindo durante meu processo de trabalho, um banco de diferentes objetos e imagens, aos quais fui frequentemente retornando a eles nos trabalhos seguintes. Hoje, percebo que se trata de uma escolha importante trabalhar com estas referências já conhecidas e de certa maneira, limitar-se a elas, aprofundar-se em suas possibilidades e ao mesmo tempo investigar porque vejo algo de interessante nestas. Também percebo que este olhar profundo pode sugerir diferentes leituras em relação ao meu próprio trabalho e a um novo patamar de significação e consciência que posso obter com esta reflexão, que acredito estar em um nível muito recente.

Quando iniciei com este procedimento de partir de um objeto, minhas escolhas estavam muito motivadas pelas qualidades formais muito características que estes objetos podiam me fornecer. Por exemplo, se eu desenhasse e ampliasse algo como um soldadinho de plástico, poderia evidenciar a sua textura plástica, o seu caráter enquanto brinquedo, que é também uma representação, e ampliar uma miniatura, redimensionando a percepção usual e evidenciando sua estrutura, como visei fazer com um chip de computador (fig.1). A escolha de tais objetos surgiu a partir de um contexto casual no dia-a-dia, e dessa mesma maneira foi com outros elementos que passei a usar desde então, tais como a casinha de cachorro, os prendedores, as peças de lego, entre outros.

Atualmente, começo a ver uma proximidade entre eles, e enxergá-los quase como um "banco de dados", em que posso separá-los ou ordená-los por algumas de suas características. Muitos dos objetos são miniaturas ou têm uma pequena escala; outros têm ainda uma funcionalidade que nem sempre é visível em sua forma, tais como o capotraste de guitarra, (fig. 2) ou o "T" usado para to madas; outros possuem estruturas complexas, como as máquinas da ginástica; outros ainda podem ser considerados extremamente banais, como um cortador de unha ou um abajur (fig.3), e outros podem remeter ao universo infantil, como os blocos de lego. Na maioria destes objetos porém, percebo a questão do manipulável, tratam-se de objetos que são essencialmente manuais, e acredito que tal característica

indique a estes uma capacidade inerente de transformação. Se posso manipular um objeto, posso também transformá-lo, usa-lo, possuí-lo e atribuir a este outra função.



Mural de referências visuais, artísticas e textuais (2012)

São muitas possibilidades que tenho de agrupar, ou até catalogar estes objetos. Esta reflexão também me permite buscar já com um olhar definido novas referências que sigam ou possuam características formais ou conceituais semelhantes a estes elementos que já trabalho.

Nesse aspecto, William Kentridge torna-se uma referência importante. Seu processo parte também de um conjunto imenso de referências, um banco de imagens que se fazem presente nas várias mídias e suportes que o artista sul-africano trabalha: vídeo, desenho, objetos, instalações. O artista se utiliza da fotografia da paisagem de Johannesburg, ilustrações de livros antigos, documentos históricos, fotos do próprio atelier, 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 Kentridge chama de "Fortuna" (KENTRIDGE, 2012, p. 13). Sendo ou não o ponto de partida para uma animação ou desenho, quaisquer destes documentos-objetos frequentemente retornam como uma aparição, ou auto-referência, porém sempre em um estado transitório, seguindo um fluxo de pensamento dado pelo desenho (enquanto animação, imagem estática ou instalação), ao qual no final deste processo, obra e documento de trabalho constituem-se numa coisa só. Analogicamente à sua animação, que evidencia o decorrer do gesto de desenhar simultaneamente a construção da própria narrativa, vemos esta "Fortuna" de Kentridge visível no conjunto de sua obra, ultrapassado o patamar de uma fonte para a de construtora de sentido.

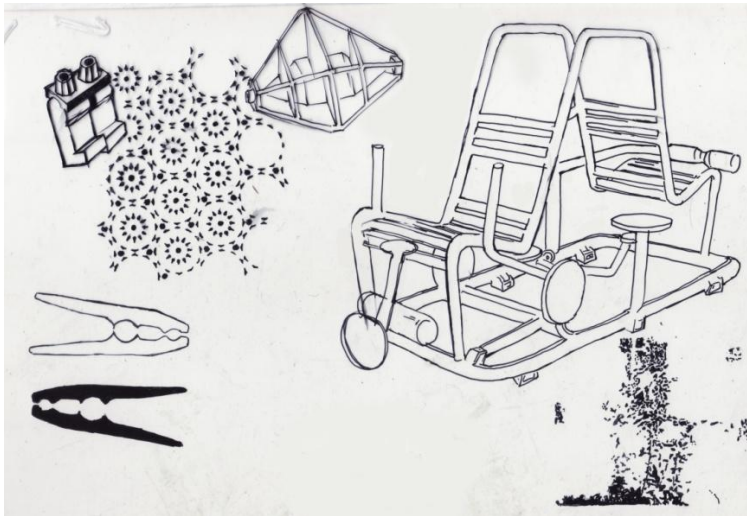


Estúdio de William Kentridge,

Johanesburgo, África do Sul, 2003

Em.: http://artnewengland.com/ed_picks/william-kentridge-calling-history-into-the-studio/

Voltando às minhas referências enquanto documentos de trabalho, utilizo várias imagens que sempre entendo como capazes de gerar uma relação de representação dentro de uma representação e também de dialogar e contradizer os aspectos espaciais de uma imagem. Um *printscreen* da tela de um computador pode fazer isso, ele é capaz de propor um realidade visual dentro de um outro espaço, assim como um mapa, uma fotografia, uma estampa, ou mesmo uma grade ou a sobreposição de algo evidentemente plano, como uma tomada ou algum sinal gráfico. Com estas imagens, acredito que torna-se ainda mais evidente a possibilidade de diferentes recepções e interpretações a partir de um espaço determinado. Também consigo gerar diferentes situações durante o ato de desenhar em que posso trabalhar estas imagens opondo-as quase dialeticamente aos objetos tridimensionais que possuem uma origem física. Neste sentido, a construção de murais de referências dentro do processo torna-se essencial, sempre importante para a visualizar estas diferentes características e situações criadas entre e através de imagens colocadas lado a lado.



Imagens de referências usadas em desenhos de 2014: à esquerda, transparência com vários desenhos e motivos de trabalhos anteriores e à direita fotografia de um conjunto de peças de lego.

O Jogo, a manipulação das imagens e objetos

Existe uma relação possível entre a manipulação destes objetos e documentos de trabalho, suas características comuns que os unem que discuti no segmento anterior, e a própria prática de desenhar proposta a partir deles. Ao mesmo tempo em que trabalho com uma quantidade grande de objetos e referências, que também não deixam de ser afetivos e pessoais, posso até considerar que constituem também uma "fortuna", pois há algumas características básicas que os unem. Desde o prendedor até a máquina de exercícios, tratam-se de objetos inorgânicos, industriais, construídos para serem manipulados pela mão ou intenção humana, são interativos, ou até jogáveis.

Se no procedimento conhecido pela teoria da arte como apropriação há frequentemente uma fissura ou rastro que indica uma brusca mudança de contexto, dada pela resignificação de um objeto gerada pela diferença entre a sua origem e a nova situação em que ele é inserido (GONÇALVES, 2014, pag. 4), a finalidade de tal ação me indica mais uma vontade de retomar ou evocar propriedades destes elementos que poderiam ter sido perdidos ou enfraquecidos. A apropriação que realizo não elimina muitas características destes objetos dadas pelos seus contextos originais. Elas são parcialmente transferidas ao próprio desenho, que se torna um objeto, no seu sentido manejável, que pode ser movido ou até editado. O desenho construído pelo gesto e pelo olhar orientado tanto por sistemas de representação ou de ordenamento espacial, quanto pelo objeto ou imagem de referência torna-se, por sua vez, um novo objeto será que revisto e alvo de novos procedimentos, manipulações, edições, e este "jogo" poderá ser continuado de forma quase cíclica.

A maneira como tenho operado entre diferentes trabalhos nos últimos tempos têm sido influenciado por esta lógica do jogo e da montagem. Desenhando peças de lego, o brinquedo universal símbolo da capacidade de criar, montar, e construir através da unidade, procuro tornar evidente a metáfora e o processo cíclico já descrito: o desenho também pode tornar-se uma peça a ser manipulada. Pois se torno o desenho uma peça, posso movê-lo, tratá-lo de forma menos definitiva, usá-lo para ativar uma outra coisa, e nesse sentido

consigo solucionar o velho dilema que um trabalho de difícil solução emperra a fluidez do processo criativo. Quando frequentemente trabalho com vários desenhos simultaneamente, esta postura tende a facilitar relações entre estes e a não tornar os diferentes procedimentos isolados entre si.

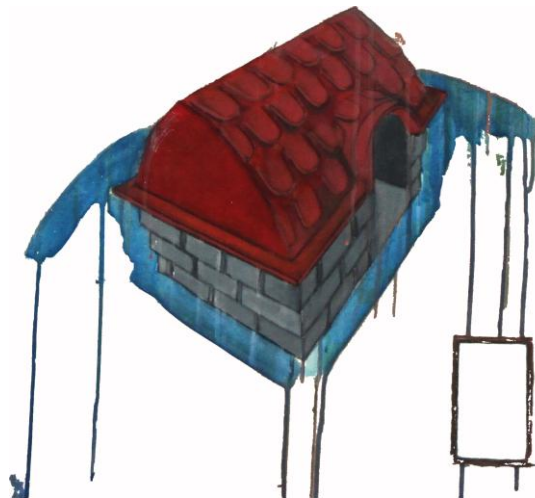
Este jogo que se estabelece num "vaivém" entre "objeto, desenho, desenho-objeto, e novo desenho" só pressupõe uma regra ou condição: um constante olhar crítico, que é deslocado das relações internas especiais do um desenho para o movimento de ações ou imagens entre os diferentes trabalhos. Quando trabalho uma certa ideia num único desenho, e tomo o área estabelecida pelo papel como o campo de limite das ações, meus procedimentos geralmente acabam buscando construir um espaço virtual que seja interessante e que eu consiga inserir estas imagens referencias de forma estimulante, tanto de um ponto de vista mais intuitivo quando construtivo. Nesse aspecto, a variedade de procedimentos como colagem, sobreposição, justaposição e outros respondem a essa demanda, a essa necessidade de ativação de uma realidade espacial bidimensional, neutra, vazia e opaca que podemos pensar a respeito da superfície de um papel branco não preenchido.

Este espaço ativado ou construído por estes procedimentos respondem a um sentido de organização dos elementos inseridos nele, que é momentâneo dentro do processo de trabalho. Uma certa figura que pertencia ao fundo pode vir à frente, através de um novo tratamento gráfico ou de textura, porém dentro e de acordo com as lógicas internas promovidas pelo ordenamento deste espaço. (uma perspectiva, um ponto de vista). Assim, as transformações que ocorrem durante o processo de trabalho seguem operando neste regimento interno abstrato, nestes casos, limitado pelo espaço do suporte. Entretanto, quando estas relações não se limitam a um trabalho, novas possibilidades e um novo ponto de vista é estabelecido.

A experiência da manipulação da imagem digital, principalmente através dos softwares é um exemplo de um modo de construção. Seu regime de ordenamento espacial é completamente diverso. Vetores, *layers*, pixels, ícones, janelas, criam sub-realidades que desconstroem certezas e marcas de tempo e gestos do desenho. Posso separar os elementos de um desenho em camadas e máscaras

que deixam de ser objetos físicos construídos pela mão sobre o papel, e tornam-se imateriais. Estes objetos não físicos podem acabar se desvinculando do desenho, de seu caráter gráfico, gestual, e de índice, porém simultaneamente são capazes de me fazer olhá-lo a partir de quem joga com um objeto modulável. Objeto este que, assim como uma peça de Lego, tem capacidade de encaixar-se, de configurar-se à intenção de quem o manipula ou joga.

De fato, a minha experiência visual cotidiana é marcada por tais realidades mesmo fora do âmbito da processo criativo, a navegação na web, as interfaces dos *games*, os ícones que nos levam de um lugar ao outro dentro deste espaço virtual, como o ícone de desligar o computador ou encerrar uma janela. Dentro deste ambiente, jogamos, interagimos com imagens sem perceber, e a prática de tratar o meu desenho como objeto, como uma "peça" que pode ser movida para este ambiente inclusive, me atenta às especificidades deste espaço virtual muito potente para novos trabalhos e investigações.



Documentos de trabalho: à esquerda, fragmento recortado digitalmente de pintura (2013), e à direita, fotografia de uma peça de lego (2014)

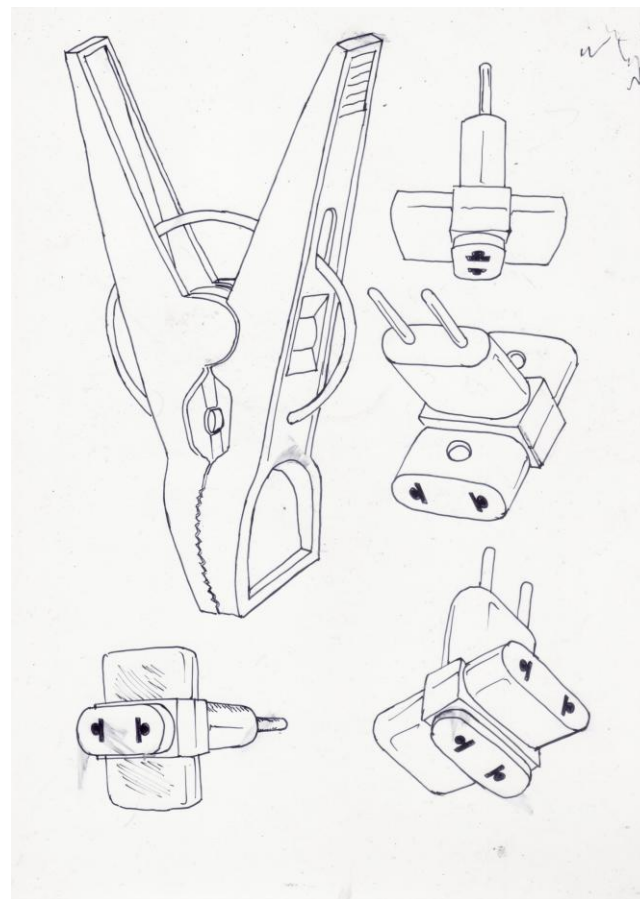
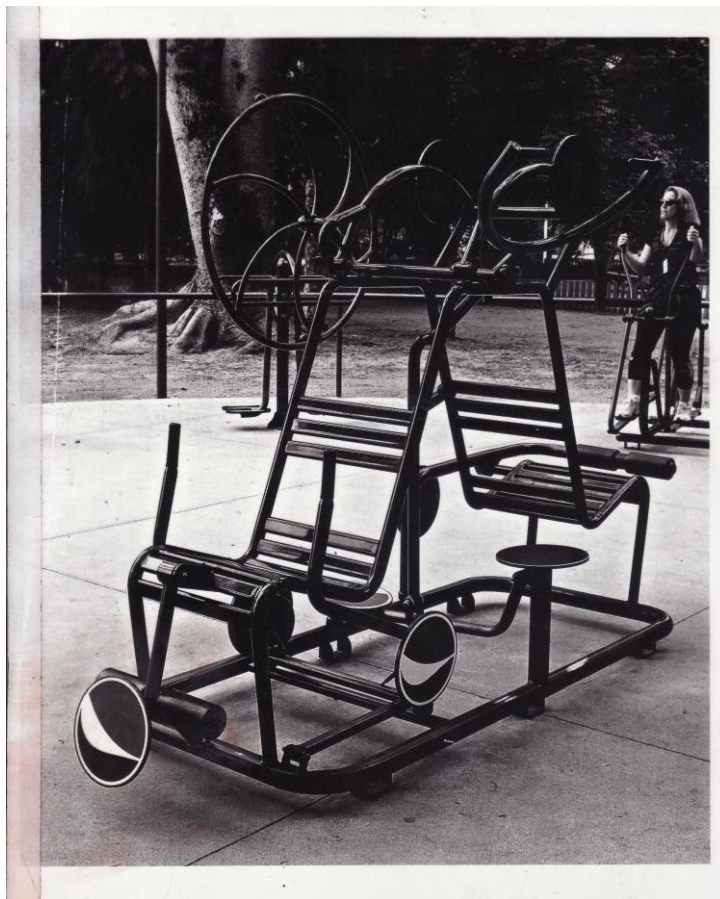
Considerações finais

Agora que me aproximo deste momento simbólico de conclusão de uma etapa de estudos e reflexão, vejo como a prática do desenho e o processo de trabalho que tenho desenvolvido nestes últimos anos, vêm constituindo uma maneira de olhar, uma abordagem de operações geradas a partir da percepção. Uma atenção à maneira de como enxergo as imagens, e como elas se estabelecem diante de mim se faz presente continuamente no atelier e no fazer artístico, sempre de uma forma momentânea e instável que por sua vez, é a ativadora de novas ações e procedimentos.

Porém, esta consciência do olhar acaba não se limitando apenas à Arte ou ao desenho ou a ao trabalho em processo, mas a toda realidade que contorna este fazer, do cotidiano mais banal possível às diversas imagens produzidas pelos meios virtuais e aos objetos que me convidam à manipulação e interação. Esta prática do desenho, o meio em que consigo trabalhar com mais naturalidade e fluidez, geram frequentemente imagens que carregam esta capacidade de que questionar visualmente, de propor ações, de olhar para "fora" do atelier e depois retomar novamente o trabalho. Nestes movimentos de ida e volta deste olhar atento, os documentos de trabalho, os próprios desenhos, e quaisquer imagens outras que por acaso me instiguem durante este fazer são diferentes indicativos de uma mesma investigação intuitiva que constituem este processo de trabalho.

O encerramento desta etapa, longe de estabelecer conclusões definitivas, abriu muito mais possibilidades de trabalho que eu esperava, uma vez que esta reflexão e uma pesquisa mais centrada a partir de meus próprios procedimentos, tornou-me consciente de várias potencialidades que simplesmente eu não percebia, ou que agora vejo que ainda podem ser exploradas com maior profundidade. Também neste momento consigo reafirmar a importância de procedimentos ou estratégias de abordagem destas referências através do meu processo de trabalho. Entendo o ato de desenhar como uma prática relacionada com a ação de olhar, ver, investigar, apropriar-se do que está próximo, e por consequência, dificilmente não poderá ser concebido a partir de um objeto ou imagem da qual não encontre ou

perceba características análogas ou complementares com os elementos já apreendidos neste meu "banco familiar porém estranho de dados".



Documentos de trabalho: transparência produzida a partir de fotografia (2012), e à direita, desenho também sob transparência.

Referências Bibliográficas

- DERDYD, Edith. *Disegno.Desenho.Desígnio*. Editora SENAC, São Paulo, 2007;
- DEXTER, Emma. *Vitamin D : new perspectives in drawing*. Editora Phaidon, Londres, 2005;
- FREUD, Sigmund. *O Estranho*. In. "The "Uncanny"". Editora C.P., Inglaterra. Pag. 368-407. 1925. Retirado de <http://pt.scribd.com/doc/39077527/Freud-o-Estranho>;
- GONÇALVES, Flavio. *Uma visão sobre documentos de trabalho*. In: Panorama Crítico, edição 2. Porto Alegre. 2009;
_____ *Fragmentos e transportes imperfeitos: algumas estratégias de construção de imagens*. Porto Alegre, 2014;
- GOMBRICH, Ernst H. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. Editora WMF Martin Fontes, São Paulo, 2007;
_____ *O Sentido de Ordem: um estudo sobre a psicologia dos padrões decorativos*. Editora Bookman, Porto Alegre, 2012;
- JOHN, Richard. *16 notas para uma definição de desenho*. Revista *Vetor*, Editora Feevale. Novo Hamburgo, Porto alegre, 2009;
- KENTRIDGE, William. *Fortuna*. Editora Instituto Moreira Salles, São Paulo, 2012;
- HOCKNEY, David. "That's the way I see it". Editora Chronicle Books, Inglaterra, 1996;
- HOPTMAN, Laura J. *Drawing now: eight propositions*. *Museum of Modern Art*, 2002;
- NICOLAIEWSKY, Alfredo. Da ordem do enigma. In: CATTANI, Icleia (Org.). *Mestiçagens na Arte Contemporânea*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007, p. 227-237;
- POLIDORO, Marina. *Documentos de trabalho, coleções e gavetas:uma abordagem semiótica da construção do pensamento visual, poético e conceitual do artista*,
- ROSENTHAL, Nan. *The drawings of jasper johns*. Washington : National Gallery of Art. Thames and Hudson, 1990. 345p.;
- SHAPIRO, David. *Jaspers Johns drawings 1954-1984*. New York : Harry N. Abrams, 1984. 211 p.