

F 727

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

# CAIXAS

**PROJETO DE GRADUAÇÃO  
BACHARELADO EM ARTES PLÁSTICAS  
ÊNFASE: DESENHO**

Aluno: Raquel Medeiros Leivas - 2108/8-9  
Orientador: Prof<sup>o</sup> Me. Ana Albani de Carvalho

Porto Alegre, julho de 1997.

INSTITUTO DE ARTES  
BIBLIOTECA

**Dedico :**

Ao Vicente que soube esperar

Ao Felipe que trouxe conhecimentos

Ao Frederico que olhou reflexões

À Ana com sua adequada orientação

### **Agradecimento**

Aos irmãos, dessa nossa numerosa família,  
cada um com sua forma específica  
cuidou, proporcionou e alimentou meus sonhos.

## SUMÁRIO

1 OBJETIVOS.....	05
2 JUSTIFICATIVA.....	06
3 REFERENCIAIS TEÓRICOS.....	07
3.1 Subsídios da história da arte.....	07
3.2 Presença do jogo.....	09
3.3 Artista referenciais.....	11
3.3.1 Marcel Duchamp.....	11
3.3.2 Joseph Beuys.....	11
3.3.3 Hélio Oiticica.....	11
3.3.4 José Artur Bispo do Rosário.....	12
3.4 A preguiça, o gesto, a esquerda e o corpo.....	12
3.5 Mitologias.....	13
3.5.1 Géia.....	13
3.5.2 Pandora.....	14
3.5.3 Deméter.....	14
CONCLUSÃO.....	15
BIBLIOGRAFIA.....	16

## 1.OBJETIVOS

A proposta deste projeto é desenvolver uma reflexão e questionamento tendo como fio condutor a simbologia apresentada pelas *caixas*, considerando as relações com a história da arte e os conceitos que subsidiam e encaminham questões específicas deste tipo de produção artística.

O trabalho que apresento objetiva tratar, conhecer e discutir o universo das caixas, suas implicações para o indivíduo e para a coletividade, incluindo a limitação e fragmentação dos espaços que transitamos.

A abordagem lúdica da arte, que dialoga com a lógica presente no ato criador, o universo de ambigüidades e complementariedades, associado a tensão entre os aspectos da mente, consciente e inconsciente, presente no jogo de ocultar e revelar, emergir e submergir constituem aspectos centrais do presente estudo.

Selecionamos alguns artistas - Marcel Duchamp, Joseph Beuys, Hélio Oiticica e Bispo do Rosário - os quais através da elaboração de seus conceitos e sua poética referenciam este projeto e sustentam a abrangência do tema proposto.

## 2.JUSTIFICATIVA

A produção plástica relacionada ao *projeto caixas*, e o encaminhamento da reflexão teórica, são questões iniciadas e desenvolvidas durante o curso de graduação. Os materiais com suas diversas características formais dialogam criticamente com a natureza simbólica das caixas, evidenciando a poesia que subsidia a necessidade para as razões apresentadas no contexto da proposta.

O trabalho desenvolvido, justifica-se pela presença dos vários aspectos que relacionam-se com o processo da proposta, e principalmente por explicitar a subjetividade e o modo como torna-se visível, transparecendo a elaboração do pensamento e construção de uma realidade.<sup>(1)</sup>

O projeto apresentado é elaborado em função de uma maturação que adotou a *preguiça* como ritmo interno. Procede-se como num jogo: as reflexões e interferência nos objetos seguiram uma lógica que pode ser observada no universo de quem é jogador, o próximo movimento... a próxima carta, um encadeamento de fatos que possibilitam o auto conhecimento, onde a energia lúdica move e direciona a proposta em questão.

Caixas são objetos com importantes significados, traduzindo um valor para o nível individual, coletivamente guardam sentidos diversos. Convencionalmente podemos definir caixas como sendo receptáculos de vários materiais, com ou sem tampas, com faces geralmente quadradas ou retangulares, como os estojos e os cofres. Trata-se de uma peça que contém ou resguarda outra. Simbolicamente, caixas remetem ao universo feminino, ao corpo materno com seus segredos: encerra e separa do mundo aquilo que é precioso, frágil e temível. Embora proteja, pode também sufocar. O desconhecido encerrado na caixa é a riqueza dos desejos e a visão ilusória da possibilidade da realização dos tais desejos, a origem das desgraças como no mito de Pandora.<sup>(2)</sup>

O fio condutor deste trabalho consiste na possibilidade do surgimento de contradições e antagonismos. Nas caixas apresentadas a *leveza* convive com a *densidade*, a *transparência* com a *opacidade*. O *vazio* está para o *cheio*, assim como as caixas abertas dialogam com as embrulhadas e a construção convive com a apropriação. O espaço evocado é ausente ou torna-se presença fundamental, *morte* e *vida*. Corpo e alma habitam o universo do estudo, onde os opostos coexistem e complementam-se sem danos.

Através da referência fundamental da obra dos artistas Duchamp, Beuys, Oiticica e Bispo, tento estabelecer parâmetro para a ação deste trabalho. Surge o vínculo com o prazer do jogo, ampliação da consciência, rebeldia ou encontro com Deus, um paralelo com a obra dos artistas presentes nesta reflexão.

As teorias que associam o jogo à arte partem do princípio e necessidade de trocas, do ir e vir de um momento lúdico. Quando o caráter de incerteza, imprevisibilidade, de surpresa do jogo, sempre presente no imaginário humano relaciona-se com a arte, viabiliza a transcendência da atividade do mero fazer. Assim, o jogo e suas implicações lúdicas fornecem subsídios para as considerações do trabalho que desenvolvo.<sup>(3)</sup>

(1) as reflexões, procedimentos e encaminhamentos deste trabalho, as relações com a literatura, cinema, música e outras afinidades, encontram-se organizadas em cadernos - "diário de bordo"- o que possibilita a terminologia: "subjetividade - visível - transparente".

(2) conforme dicionário de símbolos: Chevalier, Jean/Gheerbant, Alain.

(3) no conto de Walter Benjamin, "Uma Boa Mão (falando de jogo)", o autor mostra a origem do apego humano pelo universo lúdico "... o jogo é tão natural como a infatigável esperança de ter sorte, que nunca se perde." (Benjamin, 1992:114)

Para completar esta justificativa, a presença da abordagem mítica de divindades gregas, permite uma compreensão abrangente do universo, pois conforme Mircea Eliade, os mitos são revelações sagradas, que nos ligam com mundos e realidades que transcendem a imediatez do cotidiano. Para o pensador: “trata-se de assumir a criação do mundo que se escolheu habitar” (Eliade, 1995: 49). Assim, metaforicamente, a linguagem mítica oferece condições para que “o mundo que escolhi habitar”, possa ser reconhecido no trabalho que apresento.

### 3.REFERENCIAIS TEÓRICOS

Estabelecendo uma abordagem multidisciplinar, relaciono autores que articulam pensamentos em face das rupturas, e implicações destas “novidades”. Apresento este item dos referenciais teóricos, divididos em subtítulos, para finalmente concluir, conectando-os conforme a lógica desta proposta.

#### 3.1. SUBSÍDIOS DA HISTORIA DA ARTE

A crise das técnicas artísticas, para Argan é a crise dos modos de produção, que com a revolução industrial passa do modelo artesanal para a produção em série. Cria-se uma tensão entre as hipóteses, se é a arte um produto de técnicas *sui generis* com técnicas exclusivas da arte, ou se ao contrário, as técnicas da vida, das relações sociais é que ordenam a produção em arte. Segundo o autor, os procedimentos introduzidos pelo cubismo, na história da arte, mostram uma finalidade artística: “... determinar esta possibilidade de relação, pela qual o quadro deixa de ser a representação da realidade e se torna realidade existente” (Argan, 1988:92).

Para o crítico, as “novidades” da “*collage*”, expõe a existência própria da arte como realidade independente. As “técnicas” que surgem com o automatismo, no surrealismo, estão a serviço de um lado pouco conhecido até então, o inconsciente, possibilitando que o aspecto irracional, onírico da condição humana, fosse transformado em linguagem.

Segundo Argan, o artista está dialeticamente vinculado à sociedade e conclui que:

“O verdadeiro “fazer” artístico é a projeção, visto que, porém, o projeto permanece uma hipótese abstrata, ou uma utopia, se não for realizado tendo em conta as possibilidades concretas, econômicas e tecnológicas existentes” (Argan, 1988:96).

Para o autor, o caminho que o artista deve percorrer, é conhecer as relações sociais, interagindo criticamente no sistema em que transita. As reflexões e proposições de Argan fazem sentido, pois justificam e reafirmam a necessidade humana de troca e transformação da realidade. O vínculo do artista, seu desejo de continuidade ou ruptura com os padrões, formam a base para sua orientação, escolha de elementos, materiais, técnicas, suporte, meio, para as ações da obra.

As observações realizadas acima, tornam-se pertinentes para referenciar o trabalho que proponho, pois evidencia uma crítica e sugere uma crise nos meios de representação tradicional, onde o conceito de desenho, por exemplo, ganha outros possíveis direcionamentos e argumentações.

O procedimento da “*collage*”, extrapola a citação de material e define o potencial da arte do século xx:

“Na colagem se encontram tempo e espaço, proximidade e distancia, o alheio e o familiar, o consciente e o que vem se tornando consciente, sonho, imaginação e manipulação fundem-se numa superfície plana ou num espaço, que não mais são pintados ou esculpidos, mas colados, montados ou arranjados representando um quadro completamente novo de realidade e arte” (O princípio colagem - documentação da exposição, 1988:13).

Os elementos, materiais, propostos são diversos na temática que apresento: caixas. A estranheza dialoga com o familiar para revelar a poesia: resina, modelagem, fios, sementes, terra, casca de ovos, brotos, gaze gessada, caixas, caixão são

possibilidades que convergem para a narrativa proposta, estabelecendo a poética do fragmento.

Assim os elementos visuais presentes no trabalho, criados ou tomados sob apropriação, formam um paradoxo que evidenciam contradições, onde as coisas cotidianas geralmente não revelam, pois:

1) As caixas que remetem a empacotamentos, transparência, grafismos existem paralelamente com as sutis estruturas obtidas a partir da modelagem com fios.(conf. anexo de imagens)

2) Caixas de bombons no interior do caixão, mostram a relatividade: tijolo - pão - bombom - suspiros - rol - vida - corpo - morte.(conf. anexo de imagens).

3) Casca e ovos expõem a germinação, de sementes especialmente selecionadas para este momento.(conf. anexo de imagens).

Todos os trabalhos deste projeto, mostram um pouco destes encontros insólitos, que causam surpresa, o próximo convive com o alheio interagindo e propondo uma colagem.

O crítico de arte, Mário Pedrosa, no texto “Um Passeio pelas Caixas do Passado”, 1986, revela que caixas na história da arte, não é assunto e privilégio da vanguarda. Segundo o autor a “moda” de produzir caixas, remonta uma tradição do século XV, onde armários e objetos em *trompe-l'oeil*, as *marketarias* italianas, com naturezas mortas que agradavam a burguesia e mercadores ricos, pois uma infinidade de objetos exóticos, para a Europa, seriam ali guardados-expostos. Assim a alegoria e simbologia passou a representar o mundo através da perspectiva renascentista, com relações diferentes do pensamento linear medieval: Homem-Deus.

Conclui-se que as dimensões e implicações temáticas na proposição das caixas como um fio condutor, no trabalho apresentado, coincide com extensivas pesquisas no universo das artes plásticas. No momento busca-se encontrar o sentido e relacionar questionamentos orientados pelas caixas presentes no projeto, estabelecendo um discurso crítico.

### 3.2. PRESENÇA DO JOGO

O jogo encerra fundamentações indispensáveis nas diversas áreas humanistas, pois é no interior das atividades lúdicas que crescemos, conhecemos o mundo e exercitamos as trocas essenciais da espécie.

A tese de **Huizinga**, em sua obra, *Homo Ludens* (1980), cita o caráter de incerteza, imprevisibilidade, de surpresa do jogo, que está sempre presente no imaginário humano. A natureza de não seriedade do jogo. A finalidade encerrada em si mesmo, aproximam o jogo da arte, criando uma estética que transcende as atividades ordinárias humanas. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que extrapola as necessidades imediatas da vida e confere um sentido a ação”( **Huizinga**, 1980:4). O pensador defende o caráter espiritual do jogo. Na medida em que sua essência não é material, e sim imaginação da realidade, o jogo pode transformá-la.

A linguagem permite-nos definir e designar as coisas, assim segundo o autor o pensamento “salta” da coisa em si para a forma como é pensada. Neste aspecto o jogo ultrapassa o fazer instintivo, biológico, da natureza, para adquirir uma certa parceria com a consciência humana. Conservando, entretanto, o fascínio original que impulsiona os seres para jogar, estabelecendo um método de trocas mútuas (pensamento lógico interpenetrando-se com o lúdico).

**Gadamer** justifica o jogo como um sentido que revela o elemento lúdico da arte num ângulo que não é o da simples negação de objetivos obrigatórios em seu território, mas como impulso livre. Sendo assim, o jogo apresenta-se em conexão e explica o modo de ser da obra de arte:

“... o jogo não tem seu ser da consciência ou na conduta de quem joga, e sim que, pelo contrário, o atrai a este círculo e o preenche de seu espírito. O jogador experimenta o jogo como uma realidade que o supera” (Gadamer, 1984:40).

Neste sentido a autonomia do jogo é estabelecida quando o jogador, o artista ou observador vivenciam uma realidade que os ultrapassa, extrapolando as possibilidades de controle da própria situação. No jogo, o que comanda não é o ritmo finalista das atitudes da existência, pois, quem joga, sabe sobre suas leis, sobre o sentido ilusório do jogo, mas abstrai a situação racional. O aspecto lúdico oferece a globalização que integra no lugar da fragmentação cotidiana. Para Gadamer a característica de automovimento, presente no jogo, gera a finalidade deste, que em essência é a liberdade, elemento básico da arte como da vida, assim justifica-se no jogo humano o estabelecimento de certa ordem para compreensão dos componentes da existência, pois ... “o jogo, em última instância, é portanto a autorrepresentação do movimento do jogo” (Gadamer, 1984: 39).

Justificando a presença dos aspectos lúdicos, no contexto deste trabalho, afirmo que é indispensável conhecer a possibilidade ser jogador, ou vislumbrar o universo do jogo, como no sonho onde reconhecemos a realidade de sonhadores. A totalidade que o jogo possibilita inclui vários entendimentos para a obra de arte, deixa transparecer que o trabalho pretende questionamentos, onde a representação pré-estabelecida sugere conceitos. O jogo proposto é a liberdade para dialogar com o trabalho, que é dinâmico e encaminha proposições. A partir das reflexões teóricas sobre as implicações do universo lúdico, é possível estabelecer um paralelo entre este campo e o trabalho que apresento, pois a energia propulsora da temática que estabeleci com as caixas é o prazer, sem objetivos imediatos. Assim amplia-se os limites e aspira-se a uma obra aberta em significados, que produza o que se deseja dela, criando-se cumplicidade como no jogo.

Durante a elaboração deste projeto, os movimentos, pensamentos, escolhas, inclusões, exclusões, participaram do ritmo e regras internas do próprio sentido que o projeto evidenciou. A questão específica das caixas, explícita entre vários aspectos, a existência de dois lados, o interno e o externo, relacionando-se mutuamente, princípio básico do automovimento. O dentro existe na realidade de fora que ao limitá-lo cria o espaço, e este existe em dualidade com o tempo elementos da percepção, que permite a alegria em permanecermos horas a fio envolvidos com atividades que nos agradam pelo simples fato que agradam, sem que nelas haja interesse imediato.

Estabelecendo um vínculo com o aspecto transcendente do jogo, que possibilita o “jogar junto”, criando pólos complementares pois evidencia o ir e vir essencial numa partida. Neste momento a proposta inclui o universo que questões e proposições do observador, que joga com os encaminhamentos da situação “caixas”, pois conforme Gadamer, 1984, tanto a arte como o jogo fundamentam-se num fazer comunicativo.

A monotonia e repetição, convivendo com a subjetividade e liberdade, produziu a problemática deste projeto, onde a tensão e expectativas evidenciam a ambígua condição de simplicidade e complexidade propostas, despertando coragem ou ceticismo necessários para assumir a diversão como Duchamp reverenciou ou uma missão de elevada responsabilidade moral conforme Beuys...

### 3.3. ARTISTAS REFERENCIAIS

3.3.1) Marcel Duchamp cria novos conceitos, e sua atitude frente a vida e a arte, incluindo o jogo para os encaminhamentos decisivos da sua criação, que objetivava, em essência, tornar a arte mais mental e menos retiniana. Duchamp teria sido o responsável em autorizar e reconciliar a arte e o povo<sup>(4)</sup>. Este artista introduz a problemática da arte contemporânea quando propõe questionamentos a respeito dos paradigmas mais tradicionais em arte. Assim, as possibilidades infinitas que fundou, geram novos entendimentos, introduzindo a possibilidade de blefar e brincar, num jogo com a vida, é a poesia do cotidiano ou a “liberdade da indiferença” (Schwarz, 1987:58).

3.3.2) Joseph Beuys transita na estética que Duchamp fundou, porém com um engajamento e postura ética, e a comunicação de que cada homem é um artista : a arte seria um instrumento de ressurreição capaz de unificar o homem com as coisas. Beuys relacionava-se de forma intensa com os materiais que trabalhava, a gordura, mel, feltro, madeira, couro, cera, osso, proporcionaram sua sobrevivência física, através da liberação de energia e calor produzidos. Objetivando a síntese entre arte e vida, encara a arte como um exercício vital e pleno de humanismo. Utilizando os meios mais contemporâneos de expressão, propõe em 1982, na Documenta de Kassel, a plantação de sete mil árvores.

Beuys assume a arte como necessária, crendo nas possibilidades de transformação veiculadas no conteúdo moral de sua ação. A vida repleta de dor, sofrimento, “morte e ressurreição”, foram para o artista, exercícios xamânicos, que o instrumentalizou para uma luta na tentativa de reformar e transformar a sociedade (Chaves Barcellos, 1996). A conexão mais precisa entre o trabalho apresentado e a obra de Joseph Beuys, é exatamente a atitude diante das fatalidades da existência e os encontros com os aspectos diversos da vida, criando a necessidade de modificar a realidade. Simbolicamente, a atividade de colecionar caixas viabilizou o processo de mudança, assim como os materiais usados por Beuys expressam as potencialidades energéticas os objetos reunidos neste trabalho narram os acontecimentos que podem transgredir a história, apresento o processo pelo qual acredito a viabilidade da vida e sua “quase” inexorabilidade.

3.3.3) Hélio Oiticica planejou, projetou, estudou e refletiu profundamente os questionamentos e possibilidade do seu trabalho, conhecendo e dialogando com o universo simbólico e plástico da cultura brasileira. Criou seu espaço pictórico, os “núcleos” ou “penetráveis”, as caixas, os vidros, os bólides, para Mário Pedrosa, 1986, a busca de Oiticica transparece na medida em que é possível ver a cor, sentir a cor, pisar na cor, roçar-se na cor, mergulhar na cor, cheirar a cor. Assim, o artista apresenta e transforma a experiência vivencial, o cotidiano, em expressão. Para o artista o que interessa é o interior das coisas, experimentar, entrar, vestir e, com esta ação, acaba-se encontrando a superfície que nos limita.

A presença de Hélio Oiticica, para referenciar este trabalho, não está ligada diretamente a sua produção plástica, que é genial. Refiro-me ao aspecto de Oiticica que enfatiza a *arte como processo*, e não como produto. Seu pensamento crítico presente na elaboração do discurso, sempre muito lúcido, evidenciando a necessidade de assumirmos nossa antropofagia: é preciso consumirmo-nos. A identidade do país está para ser fundada, e, sem saber quem somos, caminhamos em direção a globalidade, segundo

(4) Esta é uma afirmação de Apollinaire: “Poderá estar reservado a um artista tão desengajado de preocupações estéticas, quanto com a energia, como Marcel Duchamp, reconciliar a arte e o povo” (Cabanne, 1987:61). Os elementos de comunicação com o inconsciente, intuição, jogo, não seriedade, da obra de Duchamp comunica-se com o povo.

o autor “não há para onde fugir”(1973). Das reflexões de Oiticica para o Brasil de 60/70, faço meus próprios problemas, onde a ilusão, nossa companheira de geração precisa ser devorada, consumindo-a, seremos alimentados como nossos antepassados canibais. Comer guerreiros, degustar Oiticica.

3.3.4) José Artur Bispo do Rosário engendrou seu universo, um demiurgo, segundo Frederico Morais, que criou, ordenou e inventou o mundo. A maior parte de sua obra é composta na Colônia Juliano Moreira, para doentes mentais, no Rio de Janeiro, porém sua produção é comparada a uma geração de vanguarda do século XX, incluindo Marcel Duchamp, Hélio Oiticica, Kurt Schwitters, entre outros. Bispo constrói o seu cotidiano dando forma ao caos. Era um visionário, que acreditava que sua missão no mundo o levaria à Deus. O curador da exposição de Bispo, ocorrida no MARGS em 1990, insere a arte no contexto humano, inclusive na loucura, na política, na biografia do artista. A reconstrução do universo pessoal de Bispo do Rosário comove:

“Afirmei certa vez que toda obra de arte, se verdadeiramente original, é uma metáfora do mundo. Um mundo paralelo ao real e, apesar de inventado fundado nele, nas vivências e projeções do seu criador num mundo real. Este mundo criado pelo artista e, como o daqui de fora, complexo e contraditório e, como ele, tem igualmente interdições e liberações, tabus e totens, zonas obscuras e revelações”(Morais: 1990, 5).

Bispo elabora sua obra a partir dos refugos, que a sociedade julga não consumível. A Colônia, por exemplo, é a parte descartada desta sociedade. Porém o artista oferece uma resposta diferente: ordena e recicla os restos. Apresento as *caixas* deste trabalho um pouco como Bispo: elas começam a existir onde estaria reservado o seu fim. O pensamento que ligamos à caixa, quase sempre, resume-se no que ela traz, no que guarda, no que possui. Associado a publicidade, porém, podem exibir um conteúdo inexistente. Apostanto do significado do valor das caixas, em si, estabelecemos um sentido e uma relação para elas, tornando meu universo pleno de coisas descartáveis, como o de Bispo. É possível guardar o lixo, limpar o lixo, através de um método - operação - que vislumbra sua riqueza oculta. O ato de Bispo, causa alívio na sociedade, que mediante sua atitude oferece a confiabilidade de que nem tudo está perdido.

Conversando com várias pessoas a respeito do trabalho realizado com as caixas, observo certa esperança, quando devolvem-me aquelas embalagens queridas que não poderiam ir para o lixo, na expectativa que ganhem outra sina. Relações múltiplas são estabelecidas, a partir de pensamentos com novos paradigmas, possibilitando o conhecimento e encaminhamentos diversos para o cotidiano limitado da sociedade de consumo. A arte, nesta perspectiva é visceral, pois promove a digestão e assimilação do lado mais complicado da vida.

### 3.4. A PREGUIÇA, O GESTO, A ESQUERDA E O CORPO

Roland Barthes, a partir da análise de obras de Cy Twombly, menciona o comportamento do artista, seu grafismo, desenho, desajeitamento e banalidade... metáforas e ambigüidade. Segundo Barthes a obra de Cy Twombly “... provoca em nós um trabalho de linguagem” (Barthes, 1982:137).

O gesto é entendido como uma soma indeterminada e inesgotável das razões, das pulsações, das preguiças, quebrando a causalidade lógica embaralhando e tornando sem sentido os atos. Os grafismos de Twombly são como: “... brilhos inúteis, que não chegam a ser cartas interpretadas, vêm suspender o ser ativo da escrita”(idem:139).

A obra com seu desajeitamento “sinistro” (canhoto), apresentando componentes dos excluídos e marginais, desfaz o elo entre a mão, os olhos e a racionalidade repressiva da visão. “O uso da esquerda é raramente ligeiro: mais freqüentemente entorta-se...” (idem:143).

Para Barthes, a obra revela o corpo e sua fatalidade. Há somente um meio para escapar: a sedução. A essência dos objetos é um pouco sua ruína, pois a relação com os conceitos explicitam atividades... “... o desenho desaparece em benefício da área que ele habita, mobiliza, trabalha, sulca ou rarefaz”( idem: 149).

As revelações do semiólogo francês, evidenciam um desejo de vazio, do vão. E o trabalho que apresento passa a ser construído ao contrário, onde toda a presença é uma ausência e vice-versa. Um certo nihilismo ocorreu-me, no sentido de que a descrença reduz toda a ação ao rol dos acontecimentos insignificantes. A *preguiça*, o *vazio* e o desajeitamento são fundamentações importantes neste trabalho, pois a fé, a esperança e a credibilidade surgem como num negativo de um filme fotográfico, o que aparece é a atividade que não se investiu nela, a coerência da imprecisão, o nexu do descabimento. Assim assume-se e aceita-se não como o produto de um labor perseguido, mas como um fato de realidade.

### 3.5. MITOLOGIAS

A necessidade do subsídio oferecido pela mitologia é importante para este trabalho, no sentido de que os mitos são presenças fundamentais do pensamento. Pois encerram verdades incontestáveis, crê-se ou não nelas, o mito, ao contrário do logos, que é uma encadeação de idéias e conceitos promovendo um juízo linear e racional, apresenta-se como o componente irracional da mente. Supondo-se que os mitos ofereçam uma certa compreensão da realidade, em especial os aspectos da imaginação, criação poética e plástica, a temática relativa aos mitos gregos, presente no contexto deste trabalho, apresenta o relato e menção das atividades das divindades femininas: Gaia, Pandora, Deméter e Perséfone, de forma breve apresento um assunto que é bastante complexo. “Mito é, pois, a narrativa de uma criação, conta-nos de que modo algo, que não era começou a ser”(Brandão, 1991:36).

Com a introdução pertinente, torna-se evidente a importância da presença mitológica para a humanidade, pois os mitos mostram outra face da realidade. Com o relato sobre as divindades pretendo ligar a temática feminina existente no trabalho com o conteúdo globalizador dos mitos.

3.5.1) Géia (Gaia): Deusa cósmica que simboliza a função materna, teria gerado o próprio princípio masculino, Urano, retirando de si própria o germe que a fecundaria. Gaia, a terra, gera e alimenta todos os seres e depois os recebe novamente em seu seio. É o princípio da auto-regulação, auto-consciência e auto-gerenciamento. Vários rituais (cultos), tem por fundamentação o princípio e poder de transformação da Terra. Para os gregos o amor seria o princípio propulsor das mudanças, assim o Caos (vazio, desorganização, matriz dos acontecimentos), gera Eros, e a natureza espiritual do amor garante a coesão do universo.

Esta breve introdução expõe o que seria a força de Gaia, a origem da ordem cósmica, os primórdios, o nascimento das nossas primitivas formas mentais que culminariam com a consciência. E, a relação com a história deste trabalho dá-se na medida

que a idéia “caixa”, pensou-me antes que eu pudesse pensá-la, pois a presença desses objetos com sua concretude encaminhou a necessidade de dar formas ao projeto que apresento.

3.5.2) Pandora: narra a criação da primeira mortal, uma armadilha de Zeus, aos homens, protegidos pelo fogo que Prometeu roubara do Olimpo. Com ordem do líder divino, uma criatura com os dons de todos os deuses seria produzida, beleza, graça, encantos, talento, sedução e uma certa inconseqüência (desavisamento) estavam presentes naquele ser, que encantou Epimeteu (irmão de Prometeu). Como presente de núpcias Pandora recebeu uma caixa (vaso) que continha todas as calamidades e desgraças para atormentar os humanos, abrindo a tampa do receptáculo o conteúdo espalhou-se pela terra afligindo os mortais. O susto causado, fez com que Pandora fechasse a caixa, restando somente a esperança para a humanidade.

O tema é fio condutor desta proposta na medida que lida com conhecimentos e informação, o jogo para revelar e ocultar, e como as possibilidades, amplas, que a arte oferece, a forma de encaminhamento do trabalho, torna presente a atitude de Pandora que traz aos humanos artimanhas, severidades e punições de Zeus, mas viabiliza que a terra conheça a esperança.

3.5.3) Deméter: Deusa-mãe da terra cultivada. Deméter oferece intencionalmente a sua riqueza e alegria fecundante, porém o sofrimento pelo rapto de sua filha, Perséfone, transforma a terra em estéril e sem vegetação, e o trigo o mais nobre do cereal, já não abundava, colocando em perigo a ordem do mundo. Com a luta de Deméter, sua filha Perséfone foi autorizada a retornar das profundezas da terra, e conforme o ciclo das estações, a superfície da terra cobrir-se-ia de verde.

A ordem no ritmo e poder da natureza faz a semente transformar-se até a brotação. As *caixas-cascas de ovos*, são o lugar onde a terra recebe a semente e a paciência e passividade contida neste trabalho de espera que o grão desenvolva seu caminho, faz parte da proposta que apresento: a ação de plantar semente, concretiza a necessidade de promover o segmento dos ciclos estabelecidos: quando caixas de ovos não protegem ovos mas casca de ovos/receptáculos de terra, onde acontece a germinação de grãos diversos. Simbolicamente explícito a relatividade dos conceitos, transgredindo a abordagem linear dos acontecimentos promovendo uma imagem sedutora e poética: surgimento de brotação das sementes a partir do interior de cascas e caixas de ovos.

## 4. CONCLUSÃO

As reflexões que encaminhei, recebem do pensamento de Mircea Eliade (1995) uma certa conclusão, onde o corpo-casa-cosmo, são realidades transcendentais e possibilidades religiosas, no sentido que instrumentalizam a re-ligação com a realidade que somos. Nestes espaços as transformações acontecem, e a conscientização das potencialidades viabilizam ou fragmentam novas experiências. Assim, o sentimento de descrédito, presente no gesto, execução, encaminhamentos, o nihilismo que afirmo ser uma realidade, adquirem força para vincular o trabalho aos processos objetivos da vida. É a ligação com energias sutis, menos direcionadas, que revelam a necessidade de trocas com as convenções estabelecidas. Pois, se durante o desenvolvimento deste trabalho é possível encontrar a evidência da decadência de valores, técnicas, padrões, os indícios do fim, encontrou-se profecias nas obras de autores e artistas que referenciam este estudo, que anunciando a ruína da arte convencional, permitiram-nos o acesso ao seus pensamentos esclarecedores.

Na proposta que apresento, as **caixas** trazem espaços internos como fundamentações essenciais: o trabalho mostra a existência de uma certa “vida interior”, que sustenta a externalidade. Buscou-se a intimidade na intimidade. Ou seja, os conceitos para arte e a vida são construídos a partir de uma perspectiva interna, o resultado coincide com a idéia de decadência expressa na obra dos artistas presentes e referencias para a pesquisa.

É através do trabalho pessoal que percebe-se a germinação possível nesses mundos em ruína (somente a casca): com o material aspira-se chegar além da materialidade. Os vínculos do presente estão relacionados com a presença paradoxal do fim, elemento fundamental à arte contemporânea, resultando um tensa relação que evidencio na produção plástica onde é insinuada a alma das coisa, o que transita nos corpos, casas, cosmos, caixas, templos.

O presente estudo é o desenvolvimento de questionamentos, e o trabalho conclui-se que continuará, com o envolvimento dos diversos aspectos da vida, suas contradições e encaminhamentos. Permanecendo o diálogo com uma sociedade fragmentada, muitas vezes impotente para assimilar e compreender o conteúdo pleno de novidades guardado nas nossas mais remotas **caixas**.

## 5.BIBLIOGRAFIA CITADA:

### *LIVROS:*

ARGAN, Giulio Carlo. Arte e Critica de Arte. Lisboa: Estampa, 1988.

BARTHES, Roland. O Obvio e o Obtuso. SP: Martins Fontes, 1982.

BENJAMIN, Walter. Historias e Contos. Lisboa: Teorema, 1992.

CABANNE, Pierre. Marcel Duchamp: Engenheiro do Tempo Perdido. SP: Perspectiva, 1987.

ELIADE, Mircea. O Sagrado e o Profano. A Essência das Religiões. SP: Martins Fontes, 1995.

GADAMER, Hans-George. A Atualidade do Belo: A Arte como Jogo, Símbolo e Festa. RJ: Tempo Brasileiro, 1985. Col.Diagrama.

HUIZINGA, Johan. O Homo Ludens, o Jogo como Elemento da Cultura. SP: Perspectiva, 1980.

PEDROSA, Mário. Um Passeio pelas Caixas do Passado, IN Mundo, Homem, Arte em Crise. SP: Perspectiva, 1986.

### *CATÁLOGOS:*

O Princípio Colagem - Documentação da Exposição - Instituto de Relação com o Exterior - Estugarda, Alemanha, 1988.

SCHAWARZ, Arturo. IN Marcel Duchamp. Fundação Bienal de São Paulo. SP: 1987.

### *ARTIGOS:*

MORAIS, Frederico. A Recuperação do Universo segundo Artur Bispo do Rosário. Informativo do MARGS pág. 4-5, Porto Alegre, 1990.

OITICICA, Helio. Brasil Diarréia. Arte Brasileira Hoje. RJ: pág. 43-45, 1973.

BARCELLOS, Vera Chaves. Duchamp *versus* Beuys ou Ironia *versus* Paixão. Revista Semestral do Mestrado em Artes Visuais da UFRGS. Instituto de Artes. Porto Alegre, vol. 7 n<sup>o</sup> 11, pág. 87-93, 1996.

## **BIBLIOGRAFIA CONSULTADA:**

ARNHEIM, Rudolf. Intuição e Intelecto na Arte. SP: Martins Fontes, 1989.

BRANDÃO, Junito de Souza. Mitologia Grega, vol.1. Petrópolis: Vozes, 1992.

CAPRA, Fritjof. O Ponto de Mutação. SP: Cultrix, 1982.

CHEVALIER, Jean / GHEERBANT, Alain. Dicionário de Símbolos. RJ: José Olympio, 1906.

COSTA, Luis Edegar de Oliveira. O Conceito de Jogo e a Legitimação da Arte Contemporânea. POA: Instituto de Artes da UFRGS, 1994.

GRIMAL, Pierre. A Mitologia Grega. SP: Brasiliense, 12<sup>a</sup> ed.,1982.

OITICICA, Hélio. Aspiro ao Grande Labirinto. RJ: Rocco, 1986.

PAZ, Otávio. Marcel Duchamp ou o Castelo da Pureza. SP: Perspectiva, 1990.

PONGE, Robert org.. O Surrealismo. POA: Editora UFRGS, 1991.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

# **CAIXAS**

**PROJETO DE GRADUAÇÃO  
BACHARELADO EM ARTES PLÁSTICAS  
ÊNFASE: DESENHO**

**ANEXO DE IMAGENS**

Aluno: Raquel Medeiros Leivas - 2108/8-9  
Orientador: Prof<sup>o</sup> Me. Ana Albani de Carvalho

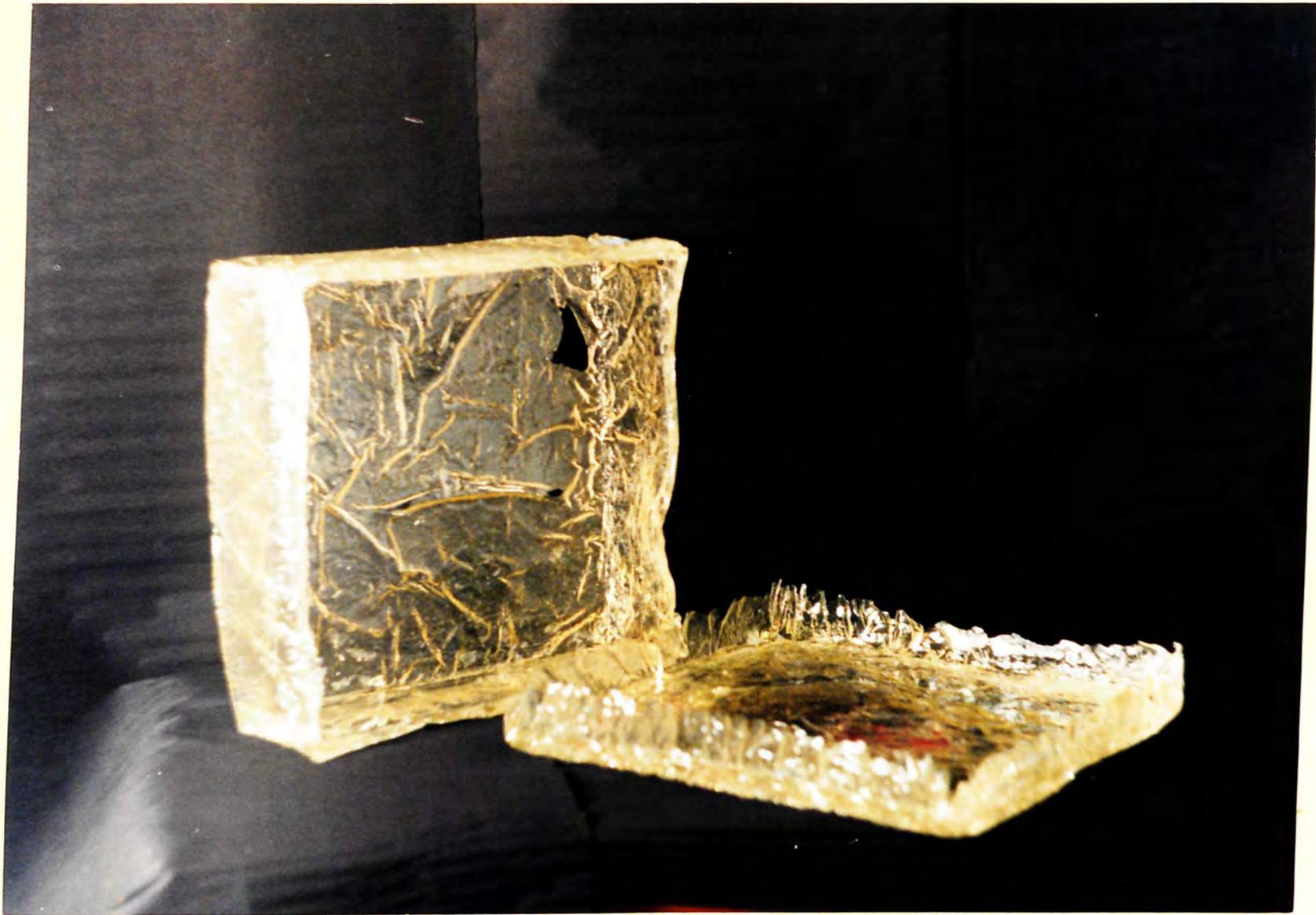
Porto Alegre, julho de 1997.

*As imagens que constam  
no presente anexo,  
referem-se ao projeto  
sobre caixas. Tal  
iconografia não  
evidencia o objeto, que  
assim como a pesquisa  
realizada, tenta vincular  
as caixas com relações  
globais, complexas,  
simbólicas, onde as  
formas estabelecem um  
diálogo crítico com as  
proposições.*

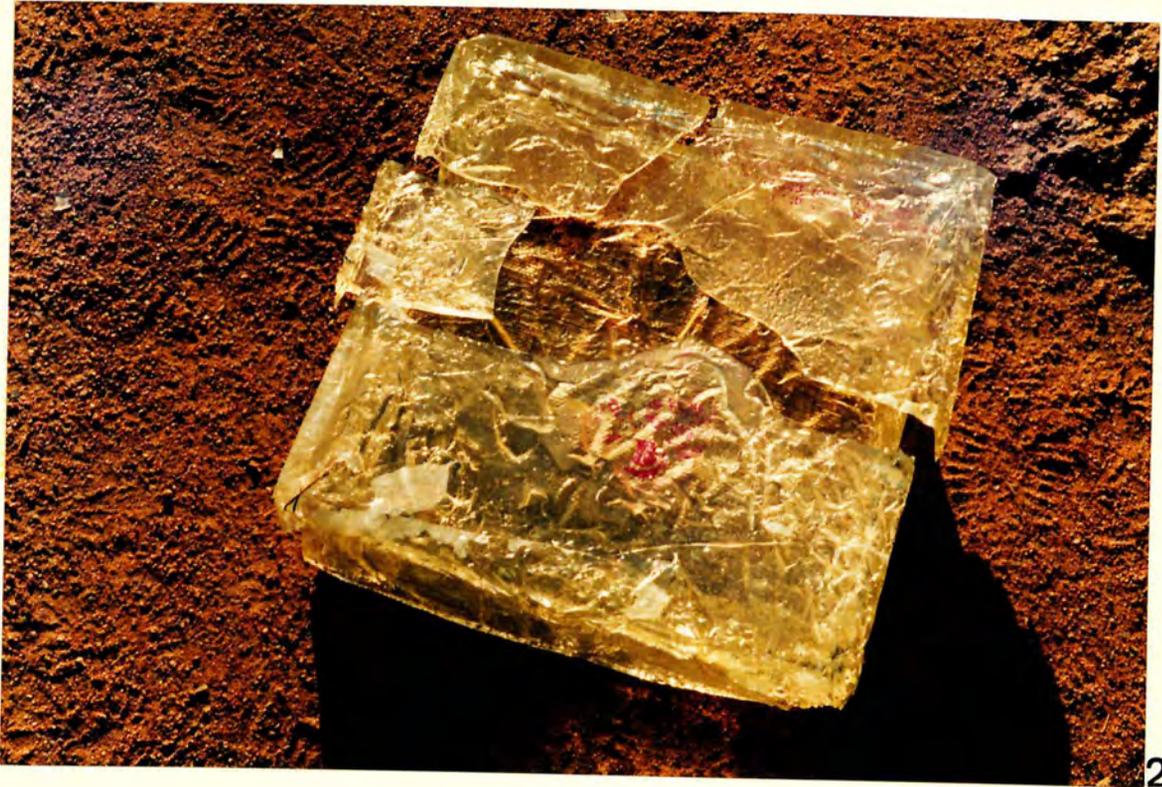
## RELAÇÃO DAS IMAGENS:

1. Resina, Transparência, Guardar relíquias  
Material/Técnica: Resina Sintética  
Dimensões: 14 x 37 x 37 cm
4. Guardar Embrulhos
5. Papel “mache”, opacidade azul, guardar tempo  
Material/Técnica: Papel “mache”  
Dimensões: 37 x 9 x 8 cm
7. Caixas: Papel “mache” / Embrulhadas
8. Caixas: Resina/ Papel “mache”/ Embrulhadas
9. Caixas: Resina/ Papel “mache”
10. Caixa/ Resina com tampa quebrada durante o processo
12. Aromas, cores, flores, guardar lembranças  
Material/Técnica: Caixa Madeira e Flores Desidratadas  
Dimensões: 7 x 24 x 10 cm
13. Olhar, espiar, “voyeur”, imagem, guardar luz  
Material/Técnica: Caixa Papelão/ Fita veludo/ Lente  
Dimensões: 8 x 23 x 16 cm
14. Sendo Dado Dados
15. Dados
16. Material: Cubo de Vidro/ Dados  
Dimensões: 9 x 9 x 19 cm
17. Diálogos  
Caixas Barbante/ Modelagem com Fios e Goma, somadas a  
Caixas embrulhadas e com vacas
19. Caixas Barbante/ Caixa Resina
20. Acumulação I

- 21. Acumulação II**
- 22. Caixa de ovos, caixa de remédio, ovos, vacas, alimento, seios**
- 23. Leite, remédio e vacas**  
Caixas de remédio embrulhadas/ Caixa de leite(17 x 42 x 22 cm/ Grafismos)
- 26. Acumulação III**
- 27. Acumulação IV**
- 28. Acumulação V**
- 29. Acumulação VI**
- 30. Material/Técnica: Caixa de ovos/ Resina sintética/ Gase gessada/ Tinta a óleo/ Colagem**  
Dimensões: 8 x 28 x 9 cm
- 32. Ovos, terra, semente, plantação, germinação, guardar vida**
- 33. Crescimento I**
- 34. Crescimento II**
- 35. Material/Técnica: Caixa de ovos/Casca de ovos/Terra/ Semente/ Germinação**  
Dimensões: 8 x 28 x 9 cm
- 37. Morte, vida, guardar o corpo**  
Material/Técnica: Caixão/Caixas de Bombom/ Pão Integral/ Suspiros/ Tijolos  
Dimensões: 30 x 40 x 1,70 cm
- 38 a 41. Detalhes**



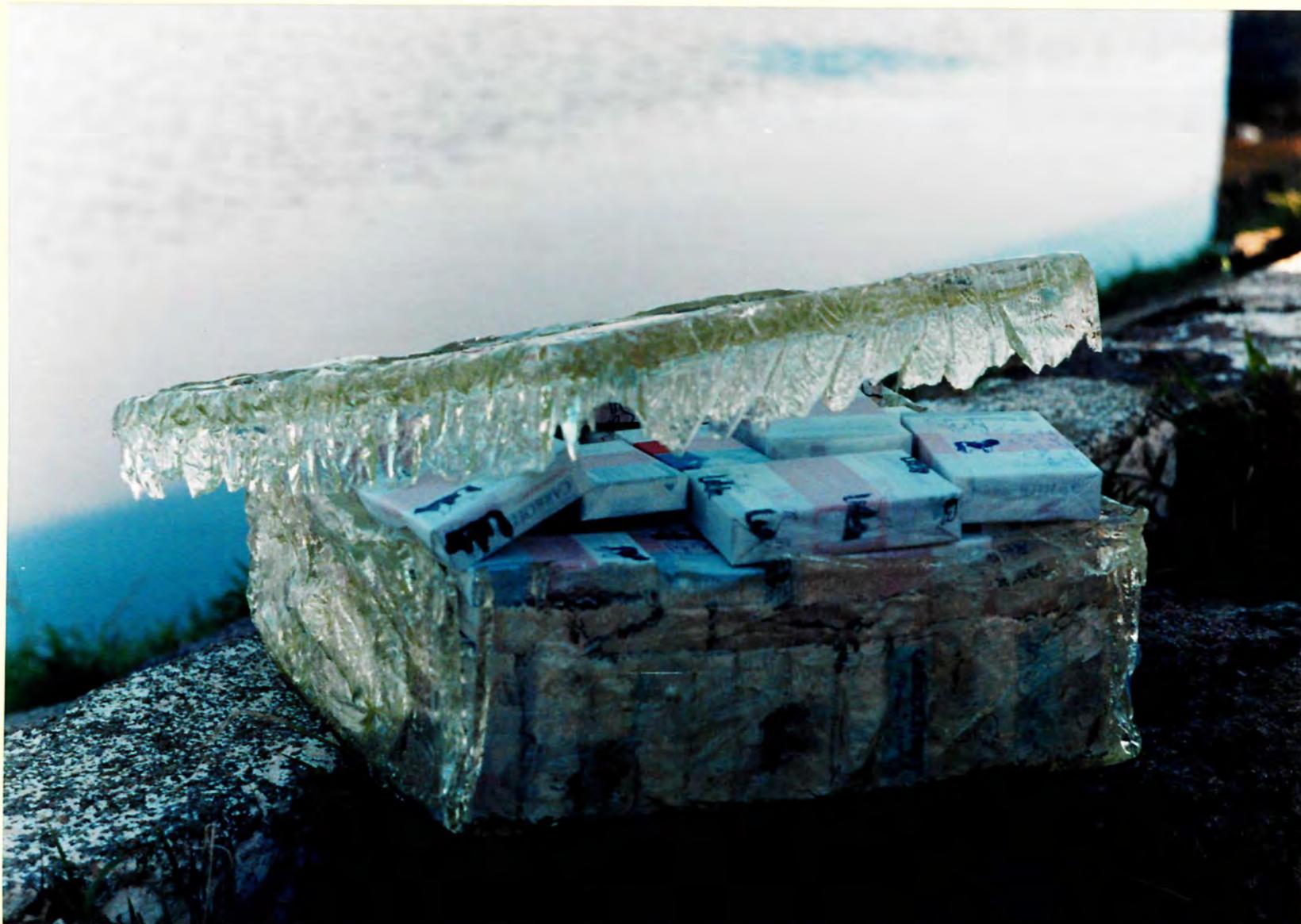
*Resina, transparência, guardar relíquias*



2



3



*Guardar embrulhos*



5

*Papel "mache", opacidade azul, guardar tempo*



6



7



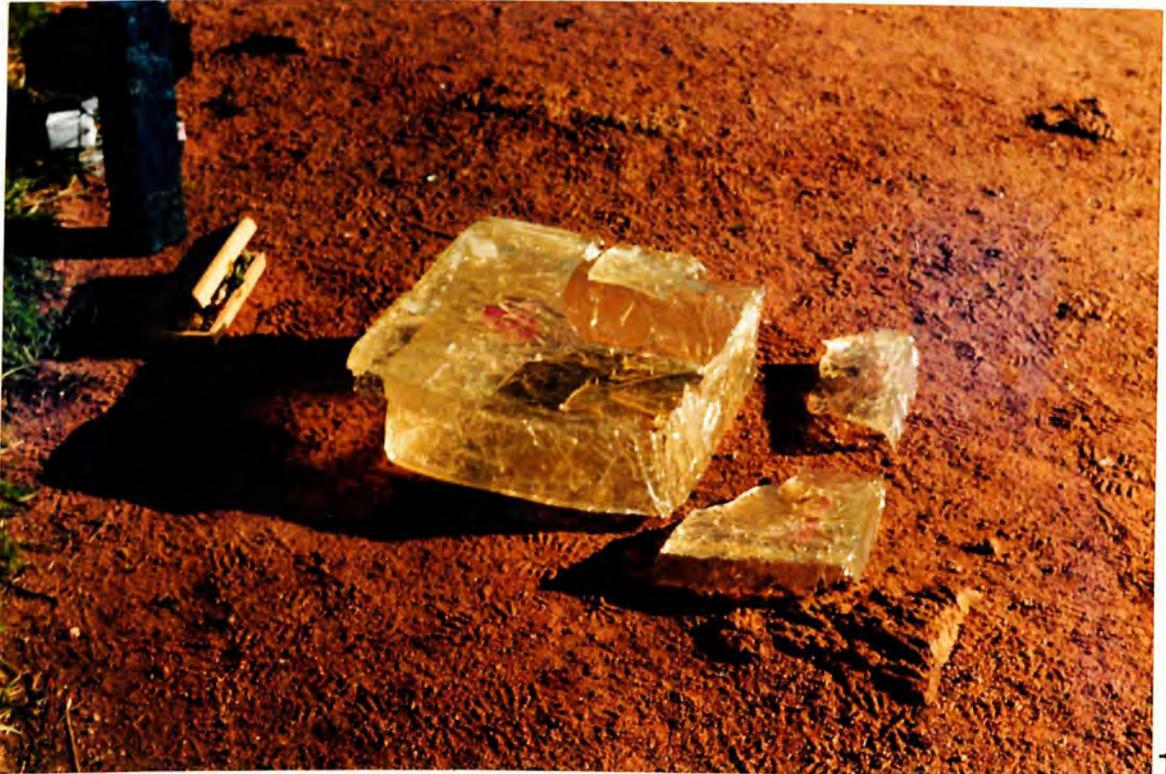
8



9



10

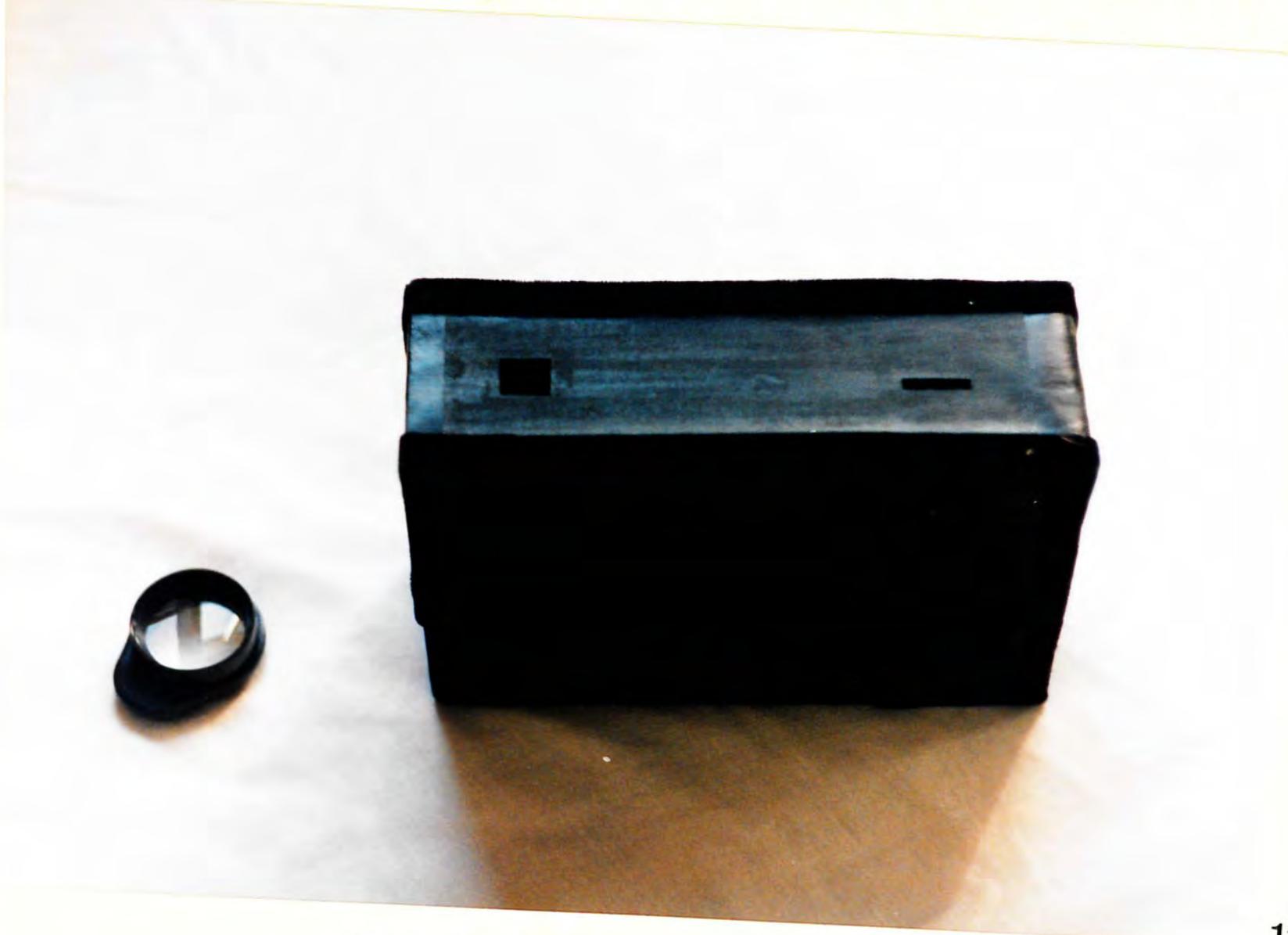


11

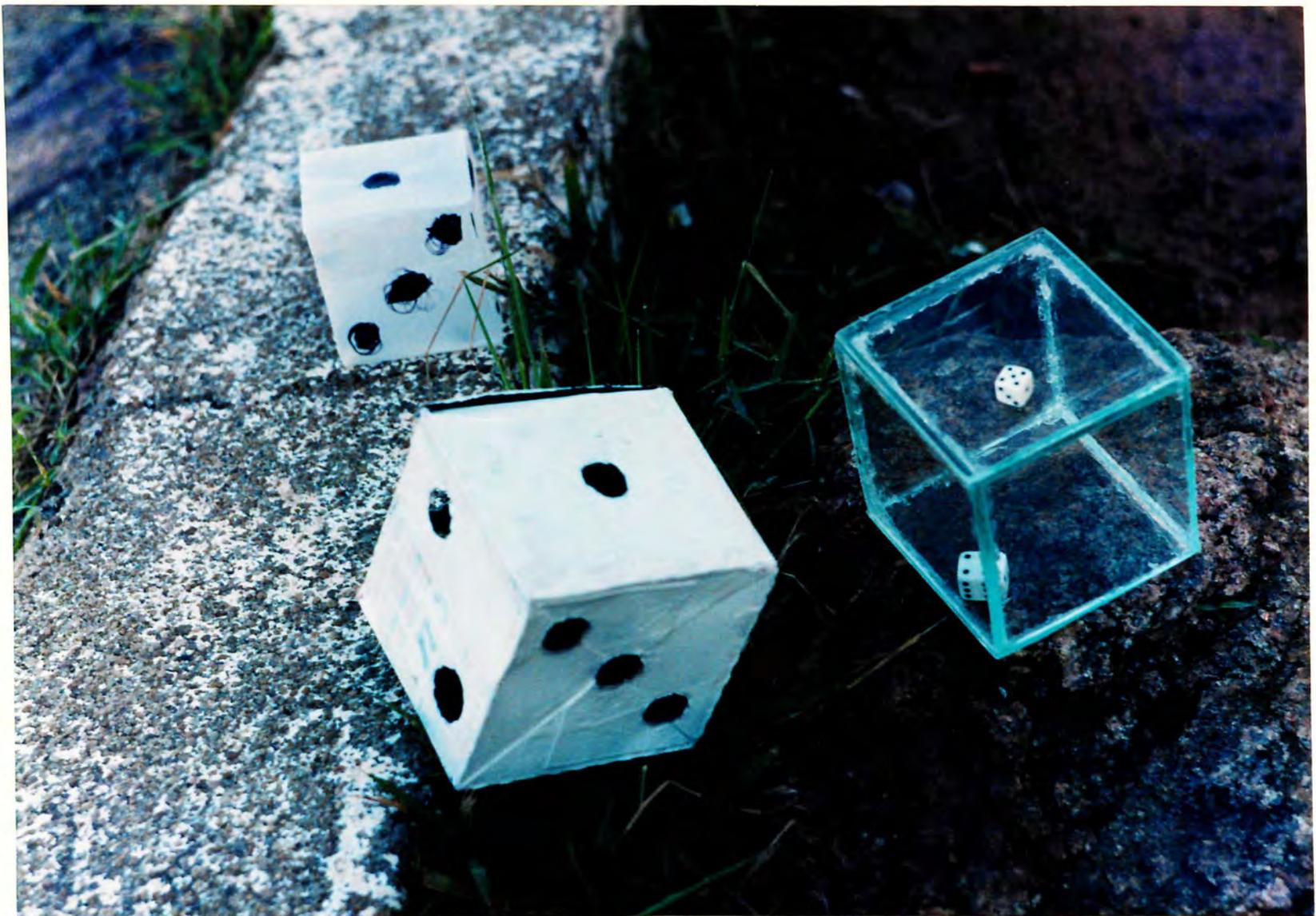


12

*Aromas, cores, flores, guardar lembranças*



*Olhar, espiar, "voyer", imagem, guardar luz*



*Sendo dado dados*



15



16





18



19



20



21



22

*Caixa de ovos, caixas de remédio, ovos, alimento, seios*



*Leite, remédio e vacas*



24



25



26



27



28



29



30



31



*Ovos, terra, semente, plantação, germinação, guardar vida*



33



34



35



36



*Morte, vida, guardar o corpo*



38



39



40



41