

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Instituto de Artes – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
Mestrado em Poéticas Visuais
Orientadora: Maria Lúcia Cattani
Banca Examinadora: Prof. Dr. Eduardo Vieira da Cunha, Prof. Dra. Patrícia Franca e Prof. Dra. Maria Ivone dos Santos

**Jogar-brincar: da maneira de executar as propostas à
circulação no Território da Arte**

Letícia de Brito Cardoso

Porto Alegre, novembro de 2005

Para Manuela Cardoso Biff

AGRADECIMENTOS

A Deus...

A Bolsa Capes e ao Programa de Pós-graduação da UFRGS
A minha orientadora Professora Maria Lúcia Cattani pelo incentivo a
prática artística e acompanhamento e respeito ao meu processo de
pesquisa.

Ao olhar atento e referências precisas da Professora Maria Ivone
dos Santos

Ao Professor Edson de Souza pelas críticas e sugestões de leitura
durante a qualificação

Ao Professor Eduardo Vieira da Cunha e Professora Patrícia Franca
que aceitaram participar desta banca

A minha família, pelo amor, pelos cuidados e pelas oportunidades
Ao Diogo de Haro pelo amor, a escuta paciente, e companheirismo
vivenciados ao longo deste processo de pesquisa

Aos colegas da turma 11

Aos amigos muito próximos: Adrienne Hernandez, Anita Prado
Koneski, Elisa Noronha, Elisa Gunzi, Fabiana Wielewicky, Fábio
Noronha, Fernando Lindote, Glaucis de Moraes, Julia Moellmann,
Mariana Silva da Silva, Mário Fontanive, Maria Cristina Riesigner,
Odila Zanela, Walnélia Pederneiras e Zé Lacerda.

Palavra poética tem que chegar ao grau de brinquedo para ser séria.

Manoel de Barros

RESUMO

Esta pesquisa aborda os procedimentos de execução das propostas artísticas realizadas entre 2002 e 2005 que acontecem no cruzamento entre a execução das ações, registros fotográficos e videográficos. Aborda, também, a utilização do suporte álbum e livro como veículo de circulação no território da arte. Utiliza os termos jogar-brincar território da arte tendo como referência o filósofo Johan Huizinga e o artista Allan Kaprow. O jogar-brincar é abordado como uma maneira de executar as propostas, assim como dialogar com as regras instituídas por determinado território da arte, o qual possibilita o encontro com o espectador.

ABSTRACT

This research project deals with the procedures for carrying the art works produced between 2002 and 2005, which take place between the execution of actions and photographic and video records. It also deals with the use of the album and book as a vehicle for distribution in the Territory of arts. It uses the terms play and territory of art with reference to the philosopher Johan Huizinga and the artist Allan Kaprow. Play is approached as a way of carrying out proposals and also setting up a dialogue with the rules established by a defined territory of art, which enables the encounter with the spectator.

SUMÁRIO

Introdução.....	08
Alice.....	16
1. Jogar-brincar como intervalo no cotidiano.....	27
1.1 Como capturar o vento?.....	30
1.2 Vertigem.....	45
1.3 Lanternas em Ruínas.....	54
Jogo da Amarelinha.....	70
2. Jogar-brincar ao circular a proposta no Território da Arte.....	75
2.1 Coleção de Nuvens	76
2.2 Jogar-brincar durante a inserção de Coleção de Nuvens no Território da Arte.....	87
2.3 Desenhos do Mar.....	101
2.4 Jogar-brincar durante a inserção de Desenhos do Mar no Território da Arte.....	110
3. Considerações Finais : Depois do Aguaceiro.....	127
Primavera	136

INTRODUÇÃO

“Gatinho de Cheshire” começou um pouco tímida, pois não sabia se ele gostaria do nome, mas ele abriu ainda mais o sorriso.

Vamos, parece ter gostado até agora, pensou Alice, e continuou.

“Poderia me dizer, por favor, que caminho devo tomar para sair daqui?”

“Isso depende bastante de onde você quiser chegar” disse o gato.

O lugar não me importa muito... disse Alice

Então não importa que caminho você vai tomar, disse o Gato.

“...desde que eu chegue a algum lugar, acrescentou Alice em forma de explicação.

“Oh, você vai certamente chegar a algum lugar” disse o gato, “se caminhar bastante.”¹

A escolha de um caminho para realizar uma pesquisa em Poéticas Visuais direcionou o fazer e o pensar que, por sua vez, também direcionaram o caminho da pesquisa. Percebo que durante a realização das propostas, reflexão e leituras, uma série de possibilidades se entrecruzaram apontando direções para o escrever. O **jogar-brincar** foi um termo escolhido durante o processo de execução das propostas que serão abordadas neste texto.

Escolhi sete propostas² para serem discutir nesta dissertação realizadas no período entre 2002 e 2005. São elas: **Alice, Como capturar o vento? Vertigem, Lanternas em Ruínas, Jogo da Amarelinha, Coleção de Nuvens e Desenhos do Mar**. O **jogar-brincar** foi um termo escolhido durante o processo de execução das propostas que serão abordadas neste texto e acontece como como maneira de executá-las e inserí-las no **território da arte**. Os termos **jogar-brincar**, e **território da arte** serão desenvolvidos

¹ CARROL, Lewis. Alice no País das Maravilhas. Trad.de Rosaura Eichenberg. Porto Alegre: L&PM, 1998, p.84.

² utilizo o termo proposta para denominar o que faço, pois penso que ele se aproxima mais do jogar-brincar como uma atividade inacabada e que depende da participação do outro, aquele que brinca junto.

posteriormente. A escolha dos termos veio ao encontro da maneira de executar as propostas. A meu ver, o processo de escrita de uma dissertação em Poéticas Visuais acontece nos intervalos entre a execução das propostas, e as leituras. Neste intervalo o corpo do texto vai sendo modelado no movimento de “ir e vir”, entre o fazer, o pensar e o escrever. Gadamer pensa o jogo como uma função elementar da vida do homem, e que sem este elemento a cultura humana seria impensável. O jogo seria então para o autor, “*um auto-mover-se que por seu movimento não pretende fins nem objetivos, mas o movimento como movimento, que quer dizer um fenômeno de redundância, de auto-representação do estar vivo*”³. Este movimento que Gadamer relaciona com o jogo, sob meu ponto de vista, aproxima-se da situação de fazer uma pesquisa, e do **jogar-brincar**, em que a compreensão desloca-se e reelabora-se constantemente, no movimento de “ir e vir”. Escrever, para mim, é deparar-me com este movimento, durante os incessantes retornos de leituras e escrita, que reinscreve-se, e acontece durante o **jogar-brincar**. Começar a escrever é dar um lance, é apostar numa escolha, dentre as possíveis, de abordar o meu processo artístico. Haroldo de Campos⁴, inicia o primeiro fragmento de Galáxias com uma reflexão sobre o começo “*começo aqui e meço aqui este começo e recomeço e remesso e arremesso e aqui meço...*”A idéia de arremesso do começo interessa-me enquanto movimento do pensar e fazer que se aproxima do **jogar-brincar**. Escrever é arremessar uma possibilidade de direção para a pesquisa.

³ GADAMER, Hans- Georg. *A Atualidade do Belo*. Rio de Janeiro : Tempo Brasileiro, 1985, p.38.

⁴ em “CAMPOS, Haroldo de. Isto não é um livro de viagem – 16 fragmentos de GALÁXIAS. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992, sp.

A prática de escrever sobre o meu processo iniciou em 2001, quando elaborei o Trabalho de Conclusão de Curso denominado “Relações com o Espaço”,⁵ em que as leituras dos filósofos Merleau-Ponty, Heidegger e Bachelard foram a referência teórica para a pesquisa. Desde então percebi que o movimento entre a prática reflexiva, as leituras e o fazer artístico contaminavam-se constantemente.



1.Espelho
Leticia Cardoso
Vídeo, 2002

Realizei o vídeo **Espelho** (fig.01) em 2002, que não será discutido nos capítulos desta dissertação, mas que eu gostaria de utilizar como imagem para ilustrar a maneira de pensar esta pesquisa, e de

⁵ Trabalho de Conclusão do Curso Bacharelado em Artes Plásticas realizado na Universidade do Estado de Santa Catarina em Florianópolis/SC, dezembro de 2001 sob orientação da Prof. Anita Prado Koneski.

elaborar o **jogar-brincar**. Durante a realização do vídeo **Espelho**, observo e filmo uma criança de quase dois anos de idade em frente a um espelho com a metade de uma esfera nas mãos. Ela tenta incessantemente completar a meia-esfera com a imagem refletida, balbucia palavras, sons e dialoga com o espelho. A meia-esfera se encaixa, escorrega, cai, mas a criança retoma a tentativa de completá-la, neste constante movimento de “ir e vir”, encaixar e escapar. A meu ver, uma pesquisa em Poéticas Visuais ocorre nestes intervalos entre a aposta e o desapontamento, a nova aposta no gesto de escrever, o novo lance que ocorre entre o fazer, pensar, sendo assim, pesquisar é também **jogar-brincar**.

O **jogar-brincar** como intervalo, está sempre circunscrito a um tempo e espaço de execução, e elabora-se durante o fazer de acordo com o entorno que pode colaborar ou interromper o *brincar junto*. No **jogar-brincar** como intervalo as regras são definidas a cada lance, durante o diálogo com cada meio utilizado ou durante a circulação da **proposta** no **território** da arte. As questões elaboradas neste texto foram evocadas a partir da experiência de execução das propostas, como abordarei no primeiro capítulo, ou durante o processo de inserção no território da arte, como abordarei no segundo capítulo. Os termos utilizados: **jogar-brincar**, **território da arte** foram escolhidos a partir de referência dos autores que pensaram o jogo. Estes mobilizaram o pensar e escrever, e estabeleceram algumas balizas no movimento de “ir e vir” da escrita que elabora esta pesquisa.

Esta dissertação é composta por dois capítulos, antes de cada um há a abordagem de uma proposta que introduz ao capítulo seguinte. A proposta **Alice** introduz o primeiro capítulo e **Jogo da Amarelinha**, introduz o segundo capítulo. Utilizo o termo **jogar-brincar** de duas maneiras distintas nesta dissertação.

No primeiro capítulo denominado: “**Jogar-Brincar como intervalo no cotidiano**” relatarei o **jogar-brincar** como uma maneira de elaborar as propostas **Como capturar o vento?**, **Vertigem** e **Lanternas em Ruínas** que são definidas em determinado espaço e tempo e articulam intervalos no cotidiano. Os gestos realizados são registrados em fotografia ou em vídeo. O **jogar-brincar** ocorre no intervalo entre a execução dos gestos e do registro. Para pensar a fotografia e o vídeo utilizarei os filósofos Philippe Dubois, Roland Barthes, Susan Sontag e Arlindo Machado.

No segundo capítulo desta dissertação “**Jogar-brincar no território da arte**” relatarei a experiência de inserção de **Coleção de Nuvens** e **Desenhos do Mar** no **território da arte**. A proposta que antecede a reflexão deste capítulo é denominada **Jogo da Amarelinha**. Durante o processo de inserção de cada **proposta**, dialoguei com as regras instituídas por determinado **território da arte** que proporcionam o encontro com o espectador, aquele que “brinca” junto. O álbum e o livro são os suportes escolhidos para as propostas **Coleção de Nuvens** e **Desenhos do Mar**. A fotografia possibilita a reprodutibilidade dos exemplares e será abordada neste capítulo a partir dos filósofos Philippe Dubois e Vilém Flusser.

Para pensar o **jogar-brincar**, relatei-me com a maneira como os autores Johan Huizinga na obra “*Homo Ludens*”; desdobramento de sua obra realizada pelo autor Roger Caillois com o texto “*Estrutura e Classificação dos Jogos*”, assim como Gilles Deleuze na obra “*A Lógica do Sentido*” e Gadamer em “*A Atualidade do Belo*” pensam o jogo. Utilizo também o artista Allan Kaprow no texto “*A Educação do*

An-Artista II”, Donald Winnicott na obra “*O Brincar e a Realidade*”, como o autor Roland Barthes na obra “*O óbvio e o obtuso*” a fim de pensar o **jogar-brincar**. A reflexão acontece no cruzamento entre a experiência do **jogar-brincar** com os conceitos destes teóricos a respeito do jogo.

Utilizei o termo **jogar-brincar** para pensar a maneira como executo as minhas propostas relacionando-o com o **play**.

De acordo com Johan Huizinga o termo **play** diferencia-se de **game**, pois o termo **game** é utilizado para disputas enquanto o **play** relaciona-se com uma ação sem competição. Etimologicamente *To play* deriva do anglo-saxão *plega, plegan*, significando originalmente “jogo” ou “jogar”, mas indica também um movimento rápido, **um gesto**, um aperto de mãos, bater palmas, tocar instrumentos musicais e todos os tipos de exercício físico⁶. Roland Barthes no livro *O Óbvio e Obtuso*, ao escrever sobre a produção do artista Cy Tombly diferencia **play** de **game**. **Play** seria o jogo que se desenvolve livremente e **game** como jogo estritamente regulamentado. Segundo o autor, o artista Cy Tombly está do lado do **play** e não do **game**, e mais próximo do “*playing: o real da criança e do artista – o processo de manipulação, não o objeto produzido. O playing corresponderia ao fantasizing, dreaming, living, holding etc*”.⁷ **Play** indicaria uma ação que está se desenvolvendo, assim como o **jogar-brincar** em que os procedimentos de execução são definidos durante o fazer.

⁶ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001, p.44.

⁷BARTHES, Roland. *O Óbvio e o Obtuso. Ensaios sobre a fotografia, cinema, pintura, teatro e música*. Tradução Lea Novaes. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1990, p.156-157.

O artista Allan Kaprow considera o **play** como uma “vontade de *tomar o mundo despreocupado*”⁸. O termo **play** é traduzido no texto de Kaprow por **jogar-brincar**. Segundo Kaprow o jogo-brincadeira é negado aos adultos e gradualmente desencorajado às crianças, e por isso o impulso para “**jogar-brincar**”, que seria uma necessidade humana, emerge em disputas não assumidas de poder e manipulação em que as pessoas se encontram jogando menos umas com as outras do que sobre ou contra as outras.

Aproximei a maneira como executei as propostas do termo **play**, traduzido por **jogar-brincar** em que as regras são definidas durante “*playing*”. Desta forma as propostas nunca estão fechadas e sempre podem ser retomadas em outro intervalo de tempo e espaço. Ao serem retomadas, elas são reelaboradas conforme as intromissões do **território da arte**⁹. Segundo Deleuze a cada lance o jogo inventa suas regras e os “*lances são sucessivos uns com relação aos outros*”¹⁰ que elaboram o jogo. Esta noção de jogo se aproxima da minha maneira de pensar o **jogar-brincar** em que a proposta define-se a cada lance, seja como um intervalo onde a imaginação poética coordena os gestos que são definidos durante a execução em determinado tempo e espaço, como abordarei no primeiro capítulo, ou posteriormente, durante a circulação da proposta no território da arte, que será desenvolvido no segundo capítulo. A cada etapa, realizei escolhas que vão determinando as regras, ramificando os caminhos e

⁸ O artista Allan Kaprow “A educação do An-artista” In: Concinnitas: arte, cultura e pensamento/Jorge Luiz Cruz, ed., Rio de Janeiro: UERJ, DEART, 2004ano 06 Vol 4, acredita no jogar brincar como forma de auxiliar a mudança social e pensa no artista como educadores de jogar-brincar, o artista no papel de recreador que estimula o brincar. Ele denomina jogar-brincar como uma possibilidade de tomar o mundo despreocupado. Segundo ele, estas atividades seriam desprovidas de perder e vencer.

⁹ Este termo será mais especificado no segundo capítulo desta dissertação.

¹⁰ DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*, São Paulo: Editora Perspectiva, 2003. p.62.

desdobrando o **jogar-brincar**, que movimenta-se e rearticula-se durante a repetição de uma proposta em outro contexto, como ao narrar as experiências vivenciadas enquanto escrevo este texto. O **jogar-brincar** consiste na disponibilidade para mobilidade tanto durante a execução da proposta como posteriormente na inserção da mesma no **território da arte**.

Denominei **território da arte** como a circunstância temporal e espacial que apresenta a proposta. O termo **território da arte** foi utilizado neste contexto como o espaço físico que apresenta a proposta e possibilita o encontro com o espectador. Utilizei o termo jogar-brincar no segundo capítulo como uma maneira de dialogar com as regras de determinado território durante a inserção das propostas **Jogo da Amarelinha**, **Coleção de Nuvens** e **Desenhos do Mar**. Em **Jogo da Amarelinha** o **território da arte** seria um salão de arte, em **Coleção de Nuvens** um projeto e numa exposição temporária, e **Desenhos do Mar** um evento, uma exposição e um livro. Durante a inserção destas propostas nestes territórios, observei o seu desdobramento. A cada inserção, algum novo aspecto era incorporado ou alterado, e desta forma, dialogar com estes territórios foi uma maneira de **jogar-brincar**. Cada território possui suas regras específicas que interferem na maneira como a proposta é apresentada ao espectador. Assim, interessa-me dialogar com as regras do território específico onde escolho ou sou escolhida para apresentar a proposta. Dialogar, para mim consiste numa vontade de ouvir e falar, interferir e ser interferida por determinado **território da arte**.

ALICE



Em **Alice** eu observava uma criança brincando e estava com a câmera na mão no intuito de tirar fotografias familiares. **Alice** (fig.02), apresenta-se como uma seqüência de três fotografias, cada uma medindo 60x90 cm e que mostram o movimento de uma criança de costas e nua que tenta se sentar em uma cadeirinha de boneca. Estas fotografias surgiram a partir da observação de uma criança de um ano de idade entre os seus brinquedos.

Uma cadeira não é feita para sentar? Ela senta, mas não cabe e então cai e recomeça a tentativa. Observei a criança rodeada de brinquedos e que escolhe a cadeira de boneca como foco da brincadeira naquele determinado momento. A cadeira é o foco que desencadeia a repetição da mesma ação: sentar-se. A criança neste “ir e vir”, sentar e cair, brinca. Baudelaire fala de um estado de *convalescença-artista* em que “o *convalescente goza, no mais alto grau, como a criança, da faculdade de se interessar intensamente pelas coisas, mesmo por aquelas que aparentemente se mostram mais triviais*”.¹¹ A criança, para o autor, vê tudo como novidade, está sempre inebriada, “é a *curiosidade profunda e alegre que se deve atribuir o olhar fixo e animalmente estático das crianças diante do novo, seja o que for, rosto ou paisagem, luz, brilhos, cores, tecidos cintilantes, fascínio da beleza ressaltada pelo traje*”¹². Abordarei o **jogar-brincar** no próximo capítulo como uma maneira de agir sem regras pré-determinadas, por isso aproxima-se do play. O jogar-brincar acontece em determinado intervalo de tempo e espaço estabelecendo uma fratura no cotidiano.

¹¹ BAUDELAIRE, Charles. Poesia e Prosa. Ivo Barroso (org). Rio de Janeiro: Editora Nova Aguilar, 1995, p.856.

¹² Idem

Gilles Deleuze observa os jogos de Alice e considera que Lewis Carrol “*invoca uma espécie de jogo ideal cujo sentido e função é difícil perceber à primeira vista: é o caso de Alice, da corrida à Cacus, na qual damos a partida quando quisermos e na qual paramos de correr a nosso bel-prazer, e do jogo de croquê na qual as bolas são ouriços, os tacos são flamingos rosados, os arcos por fim, soldados que não param de se deslocar do começo ao fim da partida*”.¹³ Nos jogos de Alice não existe vencedor ou vencido e as regras são inventadas durante o **jogar-brincar** que se aproxima mais do termo “play”, em que o devaneio mobiliza o fazer, e não a competição como acontece no “game”.

O título **Alice** é escolhido dois anos depois da execução das fotografias e traz como referência o livro *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carrol, em que a pequena Alice sente-se confusa com a mudança de tamanho que sofre durante um dia ou um sonho. Ela indaga-se:

*“Meu Deus, meu Deus! Como tudo é esquisito hoje! E ontem tudo era exatamente como de costume. Será que fui eu que mudei à noite? Deixe-me pensar: eu era a mesma quando me levantei hoje de manhã? Estou quase achando que posso me lembrar de me sentir um pouco diferente. Mas se eu não sou a mesma, a próxima pergunta é: Quem eu sou? Ah, essa é a grande charada!”*¹⁴

A personagem *Alice* de Lewis Carrol, nesse sonho de aumentar e diminuir, perde a referência de si mesma. Para Deleuze, estas inversões aparecem na identidade infinita que contesta a identidade pessoal de Alice, que perde o próprio nome e por isso a pergunta,

¹³ DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003, p.03.

¹⁴ CARROL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas*, p.26.

quem sou eu? O deslocamento de sentido provocado pela experiência da criança ocasiona um desconforto com a própria identidade e gera uma suspensão nas certezas de Alice. Diante das reclamações de Alice quanto à mobilidade entre crescer e diminuir, a Lagarta indaga sobre qual tamanho que ela quer escolher e Alice responde: *Oh, não sou exigente quanto ao tamanho. Só que ninguém gosta de ficar mudando a toda hora, entende?*¹⁵

Bachelard compara a experiência da personagem *Alice* de aumentar e diminuir com a do devaneio. Para o autor “*O devaneio é um pouco de matéria noturna esquecida na claridade do dia*”.¹⁶ Bachelard descreve o devaneio como uma derivação do sonho, pertencente à ordem dos fenômenos oníricos. Nas últimas páginas do livro *Alice No País das Maravilhas*, Carrol escreve que Alice depois de toda experiência vivenciada com gato, lebre, rainha, coelho...” *continuou sentada, e meio que acreditou estar no País das Maravilhas, embora soubesse que bastava abrir os olhos para que tudo se transformasse na realidade monótona*”.¹⁷ O devaneio e o brincar acontecem como um intervalo no cotidiano da personagem Alice, deslocando a personagem do livro para um universo de imagens em mobilidade constante. Segundo Bachelard: “*O espaço percebido pela imaginação não pode ser o espaço indiferente entregue a mensuração e a reflexão geométrica. É um espaço vivido. E vivido não em sua positividade, mas com todas as parcialidades da imaginação*”.¹⁸ O devaneio, assim como penso o **jogar-brincar** acontece como um intervalo no cotidiano de Alice. Segundo Huizinga o jogo, tem por sua

¹⁵ CARROL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas*, p.65.

¹⁶ BACHELARD, Gaston. *A Poética do Devaneio*. São Paulo: Martins Fontes, 2001, p.10.

¹⁷ CARROL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas*, p.171.

¹⁸ BACHELARD, Gaston. *A Poética do Espaço*, Trad Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2003, p.19.

natureza um ambiente instável. *“A qualquer momento é possível a “vida cotidiana” reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto”*¹⁹. O **jogar-brincar** pode ser interrompido conforme os interesses de quem participa dele. Assim, como o jogo apontado por Huizinga anteriormente, penso que o **jogar-brincar** e o devaneio, como o relato de Carrol sobre o livro *Alice no País da Maravilhas*, está suscetível aos abalos do ambiente externo, assim como este mesmo ambiente é interrompido pelo **jogar-brincar**. Esta instabilidade do **jogar-brincar**, acontece no intervalo ocorrido durante a realização dos gestos e sofre influências do ambiente externo. Para Winnicott o **brincar** não é a realidade psíquica interna, mas não é o mundo externo. A criança ao brincar manipula objetos ou fenômenos da realidade externa à serviço da realidade interna. No brincar a criança *manipula fenômenos externos a serviço do sonho e veste fenômenos externos escolhidos com significado e sentimentos oníricos*²⁰.

Considero que o tempo de brincar relaciona-se com o tempo da imaginação poética. Segundo Gaston Bachelard, durante a imaginação poética *“o passado cultural não conta; o longo trabalho de relacionar e construir pensamentos, trabalho de semanas e meses é ineficaz. É necessário estar presente, presente à imagem no minuto da imagem”*.²¹ O **jogar-brincar**, assim como o devaneio e a imaginação poética, provocam malabarismos de figurações no momento presente, a partir do encontro entre interior e exterior.

¹⁹ HUIZINGA, Joahn. *Homo Ludens*, p.25.

²⁰ WINNICOTT, D.W. *O Brincar e a Realidade*. Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio e Janeiro: Imago editora LTDA, 1975,p.76.

²¹ BACHELARD, Gaston. *A Poética do Espaço*. P.01.

Segundo Didi-Huberman as imagens liberadas pelo jogo escapam de nós. Tentamos fazer malabarismos com elas, manipulá-las, “*mas elas nos escapam sempre, retornam, deixam-se por um instante dominar e se vão de novo e sempre tornam a cair.*”²² O autor a partir da narração da brincadeira feita por Pierre Fedida relata a experiência de duas meninas brincando com um lençol alguns dias após o falecimento da mãe. Laura que tem quatro anos brinca com a irmã dois anos mais velha e finge-se de morta. A irmã a cobre com o lençol e ela começa a chorar. O lençol aciona a lembrança da morte, mas ao mesmo tempo a transfigura, pois logo as meninas começam a rir... “*E o lençol – que era um sudário – vira vestido, casa, bandeira içada no alto de uma árvore...*”²³ As meninas ao brincar a partir dos movimentos do lençol acionam imagens e transfiguram a perda. Neste sentido, o brincar produz um saber que ajuda a esclarecer o luto. O lençol sai da função que executou no espaço comum do cotidiano e passa para o espaço da imaginação.

Talvez o despertar da imagem poética seja algo passível de acontecer no cotidiano de qualquer pessoa, mas em meu processo artístico a experiência de *Imaginação Poética*, do **intervalo** no cotidiano aciona o **jogar-brincar** que elabora as propostas. Relaciono o **jogar-brincar** como o conceito de jogo elaborado por Huizinga. O autor considera o jogo uma atividade livre, desinteressada e o apresenta como um intervalo em nossa vida cotidiana.

²² DIDI-HUBERMAN, Georges. *O Que Vemos, O Que nos Olha*. São Paulo: Ed. 34, 1998, p.86.

²³ HUBERMAN, Didi. *O Que Vemos, O Que nos Olha*, p.84-85.

Considero que esta experiência de intervalo²⁴ no cotidiano, em que a criança brinca, experimenta imagens, desconfortos, sentidos, devaneios, se aproxima do **jogar-brincar**. No caso de **Alice**, pela seqüência fotográfica de três imagens mostro o desconforto da criança a partir da experiência com o objeto denominado cadeira, e que nesse caso por se tratar de uma cadeira de boneca, não serve para sentar. O conceito de cadeira não cabe naquela determinada cadeira. O deslocamento de sentido a partir da experiência intriga a criança, que repete incessantemente a mesma ação de sentar na cadeira de boneca onde o seu corpo não cabe e cai. Assim como a personagem Alice que fica confusa durante as experiências de crescer e diminuir e se pergunta constantemente: “*em que sentido, em que sentido?*”. Deleuze “*o lugar privilegiado de Lewis Carrol provém do fato de que ele faz a primeira grande encenação dos paradoxos do sentido, ora recolhendo-os, ora renovando-os, ora inventando-os, ora preparando-os.*”²⁵

Em **Alice**, a proposta se elabora durante o brincar. Observando a intriga da criança fotografei a ação, sem intenção de que estas imagens familiares se tornassem públicas posteriormente. Após o processo de revelação, distanciei-me da situação fotografada e selecionei três fotografias que mostram o movimento da criança se

²⁴ Kaprow fala da condenação que o homem contemporâneo vive diante da ausência de tempo. Segundo o autor Todos os dias centenas de livros, filmes, palestras, seminários, sessões de sensibilização e artigos reconhecem com gravidade as preocupações que temos acerca de nossa incapacidade de desfrutar livremente qualquer coisa. Mas tais comentários quando oferecem ajuda, o fazem equivocadamente ao recitar a fórmula padrão: trabalhe ao sexo, trabalhe ao jogar brincar. Como tempo em nossas mãos que não conseguimos infundir em nossas vidas pessoais, nós nos condenamos, conforme fomos ensinados por desperdiçar o tempo. P.175. Penso que esta condenação relaciona-se a ausência de intervalo onde o tempo da imagem poética e do devaneio pode fazer malabarismos em nosso ser.

²⁵ DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*, sp.

aproximando da cadeira com o intuito de apresentá-las no **território da arte**.

Ao ampliar as fotografias e nomear a proposta de **Alice**, com referência ao livro de Lewis Carrol, percebi a possibilidade do enquadramento em manipular a dimensão do corpo da criança que se parece com um gigante e imobilizar seu movimento ao sentar na cadeira. Dubois²⁶ relata que *“ao cortar, o ato fotográfico faz passar para o outro lado (da fatia); de um tempo evolutivo a um tempo petrificado, do instante à perpetuação, do movimento à imobilidade”*.²⁷ A fotografia possibilita a fragmentação do movimento e imobilidade do tempo, a foto no entanto, não restitui a memória do que aconteceu, mas antes a memória do corte. A fotografia para o autor não restitui o tempo, mas funda um buraco de tempo que nunca existiu. As três fotografias que compõe Alice paralisam o movimento da criança estabelecendo um outro tempo, que não aquele da ação executada pela criança. Para Dubois a tentativa de preencher este buraco de tempo e restituir esta lembrança é uma reconstituição de uma ficção, de um metafantasma. Segundo o autor quanto mais se *“tentar juntar as duas pontas, mais a distância aumenta, mais a fenda abre-se profundamente, a ponto de o sujeito só vir literalmente a naufragar e se perder para sempre nela – absorvido, engolido por seu turbilhão louco, imergindo cada vez mais na fratura que acreditava estar enchendo: escavando seu próprio tumulto, qualquer realidade desvanecida dos dois lados, flutuando, suspenso apenas no movimento de suas idas e vindas infinitas”*.²⁸ A fotografia estabelece um intervalo a ser completado pelo espectador.

²⁶ No livro O Ato Fotográfico

²⁷ DUBOIS, Philippe. O Ato fotográfico e outros ensaios. Trad. de Marina Appenzeiller. 2ª edição. Campinas: Papyrus Editora, 1998, p.168.

²⁸ DUBOIS, Philippe. O ato fotográfico e outros ensaios, p.175.

O enquadramento que focaliza nas nádegas e cadeira de boneca, recorta o restante do corpo da criança, estabelecendo um outro espaço/tempo. O ato fotográfico estabelece um corte temporal e espacial que não coincide com o momento vivenciado anteriormente, apesar de conter uma marca do mesmo. O registro fotográfico ou videográfico será abordado no próximo capítulo como intervalo criador de um outro espaço/tempo que surge durante a execução da ação e do seu registro. Nas fotografias, o movimento da criança sentando na cadeira estabelece um tempo imperceptível para o olho humano, pois paralisa a movimentação da ação, recorta e inventa pela seqüência de imagens um outro intervalo de tempo.

Ao utilizar o recurso “zoom” da máquina fotográfica, aproximo-me do corpo da criança pelo equipamento. O enquadramento e a ampliação das fotografias acentuou o tamanho, que poderia ser comparados a um dos relatos de Alice:

Agora estou me abrindo como o maior telescópio que já existiu! Adeus, pés! (Pois quando baixou o olhar para os pés, eles tinham quase sumido de vista, cada vez mais distantes). Oh, meus pobres pezinhos, quem vai enfiar as meias e os sapatos em vocês agora, meus queridos?”²⁹

A ampliação fotográfica é um “lance” do **jogar-brincar** que modifica a proposta. Relacionei a ampliação com a descrição do devaneio da infância proposta por Bachelard que escreve: “O mundo do devaneio da infância é grande, maior que o mundo oferecido ao devaneio de hoje. Do devaneio poético de um grande espetáculo do mundo ao

²⁹ DUBOIS, Philippe. O ato fotográfico e outros ensaios, p.23.

devaneio da infância há um comércio de grandeza".³⁰ A criança para o autor, *"enxerga grande, a criança enxerga belo"*.³¹ Para Bachelard a criança é um estado da alma que vamos reencontrar em nossos devaneios. Aproximei o pensamento de Bachelard com o trecho da poesia de Fernando Pessoa que relata a presença deste estado da alma nos devaneios do poeta, quando ele diz: *"A criança eterna acompanha-me sempre. A direção do meu olhar é seu dedo apontando. O meu ouvido atento alegremente a todos os sons. São as cócegas que ele me faz, brincando nas orelhas"*³² ou, como escreve Manoel de Barros acerca da poesia *"Acho que o que faço agora é o que não pude fazer na infância. Faço outro tipo de peraltagem. Quando eu era criança eu deveria pular muro do vizinho para catar goiaba. Mas não havia vizinho"*³³.

Em **Alice**, as fotografias surgem a partir da observação de uma criança de um ano de idade que está tateando o mundo, testando os limites e sensações do corpo. Penso que meu olhar ao fotografar, escolhe a criança como foco. Ao enquadrar, ao editar, ampliar e montar uma seqüência de três fotografias elaborei uma ficção da situação fotografada.

Percebi então uma diferença entre o brincar infantil e o brincar de adulto. O tempo que para criança é um ato cotidiano, um ato que está constantemente realizando como maneira de perceber, conhecer, manipular e fantasiar o mundo ao seu redor.

³⁰ BACHELARD, Gaston. *A Poética do Devaneio*, p.97.

³¹ idem

³² PESSOA, Fernando. PESSOA, Fernando. *Obras Completas. Poemas de Alberto Caeiro*. Lisboa: Edições Ática, 1963, p.35.

³³ BARROS, Manoel de. *Memórias Inventadas – A infância*. São Paulo: Editora planeta, 2003, sp.

O **jogar-brincar** será abordado no próximo capítulo como um intervalo uma maneira de agir sem regras pré-determinadas onde a proposta se elabora durante um intervalo no cotidiano. A proposta se configura no intervalo entre execução dos gestos e o registro fotográfico ou videográfico. Nos sub-capítulos serão abordadas as propostas; **Como capturar o vento?** , **Vertigem- Céu de Faxinal do Céu** e **Lanternas em Ruínas**.

1. O JOGAR-BRINCAR COMO INTERVALO NO COTIDIANO

Utilizei o termo **jogar-brincar** neste capítulo como uma maneira de agir sem regras pré-determinadas, estabelecendo um intervalo de tempo e espaço entre a execução dos gestos e os seus registros.

Nos sub-capítulos serão abordadas separadamente as propostas; **Como capturar o vento?** , **Vertigem** e **Lanternas em Ruínas**. Estas propostas surgiram a partir de intervalos ocorridos durante o encontro com os lugares por onde o meu corpo circulava. Os encontros com os lugares proporcionaram devaneios que acionaram o gesto do **jogar-brincar**, provocando situações de conversas com o entorno, seja numa praia, com as pessoas que circulam, com a câmera filmadora apontada para o céu ou com uma casa abandonada. Para Deleuze³⁴, a cada lance o jogo inventa as suas regras e não cessa de se ramificar no conjunto de suas jogadas. Ao meu ver, a maneira como realizo o **jogar-brincar** relaciona-se com o conceito de jogo desenvolvido por Deleuze. O **jogar-brincar** ocorre neste intervalo entre o “ir e vir”, durante a execução dos gestos que sofrem interrupções do entorno que joga junto.

³⁴ No livro *Lógica do Sentido* de Deleuze.

No primeiro subcapítulo abordarei **Como capturar o vento?**. Trata-se de um vídeo que registrou dois meninos segurando plásticos coloridos posicionados em frente a uma câmera embaixo de uma plataforma de pesca. Os meninos tentam capturar o vento que bate no plástico e escapa. Abordarei neste sub-capítulo, duas experiências que aconteceram posteriormente à execução deste vídeo que, para mim, acontecem como desdobramento de **Como capturar o vento?** São elas: **Saco de lixo** e **Balões nas dunas**.

No segundo subcapítulo, abordarei **Vertigem**, um vídeo em que giro com a câmera apontada para o céu, até cair. As ações de girar e registrar acontecem concomitantemente.

No terceiro subcapítulo, abordarei **Lanternas em Ruínas**, um livro que contém as fotografias que testemunham o gesto de acender lanternas em uma ruína à noite. As fotografias foram realizadas por amigos, que escolheram o ângulo do registro e a maneira de executá-lo.



3.Como capturar o vento?
Letícia Cardoso
Vídeo, 2001

1.1 Como capturar o vento?

ave vento
cheio de graça
ave
tudo o que passa

Paulo Leminski

A perspectiva formada pelas colunas da plataforma de pesca sempre atraía o meu olhar durante caminhadas realizadas à beira mar, no verão, na praia do Rincão em Santa Catarina, em 2000. Os pilares entram mar adentro formando um ponto de fuga. Durante um fim de tarde de verão, centralizei a câmera entre dois pilares, fixei-a num tripé e, então, tentei esticar os plásticos coloridos de um pilar ao outro. Esperei o sol baixar, para registrar a distorção da sombra da perspectiva projetada nos plásticos coloridos. No entanto, como em todo fim de tarde de verão, o tempo torna-se imprevisível: um vento forte, que anunciava uma tempestade repentina, carregava os plásticos que eu tentava esticar de um pilar ao outro. Dois meninos que por ali passavam ofereceram-se para me ajudar, e o gesto transformou-se, pois a participação dos meninos aconteceu sem programação anterior, e funcionou como um lance que redimensionou o **jogar-brincar**. Eles se ofereceram para segurar o plástico, sem perguntarem do que se tratava aquela tentativa de esticar os plásticos diante de um tripé onde estava acoplada uma filmadora. Posicionaram-se em frente à câmera, conforme eu havia solicitado, enquanto o vento atuava no plástico levando-o para longe. Eles riam e iam atrás dele. Traziam-no de volta para o centro da câmera. Participavam sem interesse em saber por que ou para que eu filmava aquela situação. Neste caso, penso que o play toca no limite entre arte e vida. Eles se divertem, não perguntam. Os imprevistos, da

participação dos meninos e a tentativa de capturar o vento, foram entrelaçados, alterando a proposta inicial de registrar a distorção da sombra das colunas da plataforma no plástico. Sendo assim, o **jogar-brincar** ocorre no intervalo entre a intenção de registrar a sombra das colunas do plástico, as intromissões do vento, os meninos que passam por ali e o registro em vídeo.

A câmera está parada sobre um tripé e apontada para dois meninos que seguram plásticos coloridos embaixo de uma plataforma de pesca: primeiro um plástico amarelo, depois um azul e um branco. O plástico branco escapa da mão de um deles, mas logo é capturado. Ao fundo, observa-se na imagem, um ponto de fuga formado pelas colunas da plataforma de pesca que avança mar adentro. A perspectiva aparece e desaparece conforme a posição do plástico em frente da câmera, que ora esconde e ora revela o plástico ou o fundo. O foco automático também oscila entre o plástico e o fundo. A perspectiva da plataforma disputa o foco da câmera com o plástico, que se encontra no modo automático e varia conforme o movimento do plástico.

Na proposta **Como capturar o vento?**(fig.03), o plástico funciona como um anteparo que torna o vento “*visível*”: ele movimenta-se de acordo com o ritmo do vento que o preenche e esvazia adquirindo formas instáveis e instantâneas. Alain Fleisher relata que *o vento é às vezes o que faz mexer os objetos normalmente imóveis. O vento é o invisível produtor de movimentos.*³⁵ O vento movimenta delicadamente as folhas das árvores fazendo-as rodopiar, como também derruba

³⁵ numa entrevista no catálogo da exposição *Movimentos improváveis O efeito do cinema na arte contemporânea*, Rio de Janeiro. Centro Cultural Banco do Brasil, 2003, p.35.

uma árvore inteira durante uma tempestade. Bachelard relaciona o ar violento com a cólera pura. Segundo o autor “*ao viver intimamente as imagens do furacão, aprendemos o que é vontade furiosa e vã. O vento em seu excesso, é a cólera que está em toda parte e em nenhum lugar, que nasce e renasce de si mesma, que gira e volta sobre si mesma. O vento ameaça e uiva, mas só toma forma quando encosta a poeira: visível torna-se uma pobre miséria*”³⁶. No entanto, precisa do anteparo para se fazer ver, como a poeira descrita pelo poeta, que ao levantar-se, torna o movimento do vento visível.

O sentido figurado da palavra vento³⁷ relaciona-se com influência malévola ou benévola; sorte, fado, ao mesmo tempo como coisa vã, vazia ou fugaz e também como razão, motivo que impulsiona uma ação. A incorporação dos imprevistos durante a realização do vídeo **Como capturar o vento?** aproxima-se do sentido figurado do vento. O vento direciona e impulsiona o plástico, e redimensiona o **jogar-brincar**. O plástico por ser leve e maleável deixa-se direcionar, e os meninos que seguram o plástico se divertem. O vento rasga o plástico e escapa das mãos dos meninos, mas novamente é apreendido, e eu atrás da câmara fixa no tripé observo esta situação.

Em **Como capturar o vento?** a maleabilidade do material escolhido, o plástico, encontra-se com a natureza instável do vento, e juntos produzem movimento e som. São formas instáveis e instantâneas que a câmara parada tenta capturar. O ar, que é uma mistura de gases, possui forma e volume variáveis. Nos gases, as moléculas se movem livremente e com grande velocidade. O **jogar-brincar** acontece durante a tentativa de apreender a instabilidade do

³⁶ BACHELARD, Gaston. O ar e os sonhos, p. 232.

³⁷ HOUAISS, Dicionário da Língua Portuguesa, P. 2842.

encontro entre o plástico e o vento como ao registrar o acontecimento em vídeo.

Elcio Rossini, nas performances **Objetos para Ação** (fig.04) constrói objetos de pano que parecem grandes balões. Dançarinas manipulam o objeto que vai preenchendo e esvaziando conforme o movimento do corpo que elas realizam. Os objetos para ação só acontecem impulsionados pelo movimento do corpo das bailarinas. O ar é o que dá forma aos objetos de pano, maleáveis e aprisionados por eles.



4.Objetos para Ação
Élcio Rossini

A artista carioca Brígida Baltar realiza uma série de trabalhos chamada **A coleta da neblina** (fig.05). Nessa ação, a artista se veste com uma roupa confeccionada de plástico bolha. Há na roupa uma série de bolsos onde a artista coloca frascos vazios de vidro transparentes. A artista vai até o alto da Serra, que vai à Petrópolis, com estes frascos e esta roupa e coleta a neblina. Segundo o crítico Agnaldo Faria:

...a poética de Brígida Baltar consiste na pesquisa e demonstração de experiências que podem ser obtidas em meio ao cotidiano. Neblina, orvalho, maresia são coisas da natureza, mas não necessariamente da natureza edênica, distante como ilhas virgens. São também coisas de uma natureza próxima daqui.. não há nostalgia neste projeto, não há evocação de um mundo perdido....³⁸

A meu ver, a abordagem para a natureza em minhas propostas, assim como Agnaldo escreve a respeito da neblina no trabalho de Brígida, não pretendem fazer referência a um paraíso distante, mas a uma natureza próxima que se faz presente durante o cotidiano. O vento é uma presença próxima ao corpo, capturá-lo só se torna possível numa proposição poética, assim como coletar a neblina.

5.A Coleta da Neblina
Brígida Baltar
1996-2001



A plataforma de pesca é o ponto de partida do **jogar-brincar** que se desenvolve conforme as influências do tempo. A escolha da plataforma aconteceu devido ao encontro com aquela construção que

³⁸ Catálogo *A coleta da neblina*. São Paulo, Galeria Nara Roesler, 2001, s/p.

diariamente fazia o meu olhar tropeçar. O tempo acontece tanto em relação às influências das condições meteorológicas, quanto a simultaneidade de acontecimentos que ocorrem em determinado intervalo de tempo em, um final de tarde de verão na Praia do Rincão.

Fernanda Junqueira relata que a concepção da forma espiral no trabalho **Spiral Jetty** (fig.06) de Robert Smithson: *emerge de circunstâncias vividas às margens do lago de Great Salt*³⁹. Segundo a autora, o artista Robert Smithson a princípio estava interessado na cor vermelha das salinas, e que esta cor existia graças ao acúmulo de algas e micro bactérias nas águas. Ele buscava um determinado lago vermelho, não um lugar qualquer, mas não tinha idéia ainda da obra que conceberia no local. A experiência no lugar evoca a elaboração de *Spiral Jetty*. É no local, também para mim, que a proposta **Como capturar o vento?** , elabora-se.

6. Spiral Jetty
Robert Smithson
1970



Em **Como capturar o vento?** a proposta não existe isoladamente na praia durante a experiência. Ela consiste na relação do gesto com a execução do registro, que será mostrado posteriormente no espaço de

³⁹ Fernanda Junqueira, "Sobre o Conceito da Instalação ", In: Revista Gávea, Vol.14. Rio de Janeiro, PUC, 1996, p. 552.

exposição. O registro funciona como um intervalo de um tempo vivido a beira mar, configurado durante o gesto de filmar.

Segundo Jailton Moreira, o vídeo **Como capturar o vento?** tenta *inutilmente reter o que está sempre a passar*.⁴⁰ A imagem final neste vídeo⁴¹, segundo o artista-curador torna-se incerta, pois *vive no tempo e faz dele seu parceiro*, uma espécie de *fatalidade que trata a forma como resultante da experiência* o que implica na *“aceitação do acaso sem as intromissões vaidosas e ordenadoras do ego”*⁴². O plástico que tenta reter o vento é frágil, leve e movimenta-se durante o encontro com o ar. Durante a realização de **Como capturar o vento?** a tentativa de reter o vento, e o tempo que escoava durante a experiência se unem. A necessidade de registrar o tempo acontece com a tentativa de segurar o plástico, impedindo que a experiência se perca e possa ser compartilhada posteriormente. Para Comte-Sponville o tempo *parece indefinível, inapreensível, como se só existisse em sua fuga, como se só aparecesse com a condição de sempre desaparecer, e tanto mais obscuro como conceito, mais claro como experiência*⁴³.

Ao apresentar **Como capturar o vento?** no Programa Rumos Itaú Cultural pude observar o vídeo dentro de uma tv de 20 polegadas ao lado de um trabalho de uma outra artista, em que o som consistia em latidos incessantes. O som de **Como capturar o vento?** desaparecia.

⁴⁰ Jailton Moreira. “Poéticas Do Precário: o Transitório e o Precário”. In: Mapeamento nacional da produção emergente. Programa Rumos – Itaú Cultural Artes Visuais, São Paulo, 2001-2003, p.126. Este texto acompanhava a exposição homônima da qual participei nas cidades de São Paulo, Recife e Belo Horizonte.

⁴¹ E de outros artistas que fizeram parte desta exposição.

⁴² “Poéticas Do Precário: o Transitório e o Precário”. In: Mapeamento nacional da produção emergente. Programa Rumos – Itaú Cultural Artes Visuais, São Paulo, 2001-2003, p.126.

⁴³ André Comte-Sponville. *O Ser Tempo*, São Paulo: Martins Fontes, 2000, p.17.

Percebi que o vídeo ficou prejudicado neste contexto. Em outro momento, pude experimentar o vídeo isolado e projetado numa parede. Percebo que o vídeo, apresentado isoladamente, proporciona um encontro do espectador com o som quase imperceptível do vídeo. O tamanho das imagens, ao ser ampliado, provoca um envolvimento do corpo do espectador que se posiciona em frente ao ponto de fuga projetado pelo vídeo e diante dos dois meninos. A imagem projetada possibilita que o tamanho dos meninos coincida com o do espectador.

O vento torna-se matéria de, **Como capturar o vento?**, **Saco de Lixo** (fig.07), e **Balões nas Dunas** (fig.08) que acontecem a partir de um diálogo entre a transitoriedade da situação que se configura em determinado espaço de tempo, e o registro em vídeo.

Saco de Lixo é um vídeo que acontece a partir do encontro com o movimento do vento dentro de um saco de lixo preso em uma lixeira, numa tarde de outono. O vento anima o saco de lixo, que o apreende dando-lhe movimento no incessante preencher e esvaziar. Senti a necessidade de apreender aquela imagem do movimento do vento atuando no saco de lixo. A câmera de vídeo que utilizei para registrar aquela situação, tem uma lente macro acoplada. A lente macro possibilita uma ampliação e distorção da imagem vivenciada. Em **Saco de Lixo** o posicionamento da lente macro, muito próxima ao saco, amplia o mesmo que toca na lente quando inflado de ar. Percebi que ao filmar este vídeo meu corpo se torce, inclino-me e estes



Saco de Lixo
Letícia Cardoso
Vdeo, 2002

movimentos, com os sons da respiração, configuram a imagem junto com o saco de lixo e o vento.

Balões nas Dunas foi uma experiência que aconteceu no espaço das dunas de Florianópolis (acho importante citar esta experiência neste espaço do texto, embora até agora eu não a considere uma proposta a ser apresentada no **território da arte**). Uma duna à distância é imóvel mas, se observada de perto, é formada por minúsculos grãos de areia, que se movimentam incessantemente, fato que, em um dia de vento forte, pode ser observado nitidamente. Procurei o espaço no interior das dunas, como experiência de isolamento. Numa tarde de muito vento fui até as dunas com um saco de balões. Eu queria encontrar a direção do vento ao observar o trajeto realizado pelos balões quando lançados naquele espaço.

Eu enchia os balões e colocava-os em frente a lente da câmera filmadora, para então soltá-los. Segurava a câmera com uma mão e o balão com a outra. A força do vento agindo contra a força do meu braço que tentava segurar o balão em frente a câmera, fazia com que eles batessem na lente com muita força, até o momento que eu resolvia soltá-los. Depois de soltar alguns balões, percebi que um cachorro saía correndo atrás deles. Observei, também, que algumas crianças encontravam-se escondidas atrás das dunas e recolhiam os balões que eu soltava ao vento. À distancia, elas me olhavam com uma penca de balões nas mãos que foram capturados. Fui para as dunas sem a intenção de interagir com as pessoas, em busca de isolamento, mas os balões carregados pelo vento proporcionaram um diálogo com algumas crianças que brincavam ao redor delas. Ao mesmo tempo em que eu realizava o gesto de soltar os balões nas



Balões nas Dunas
Leticia Cardoso
Still de Vídeo, 2002

dunas eu segurava a filmadora para registrá-lo. As imagens que escolho para mostrar neste texto, revelam fragmentos do **jogar-brincar** que ocorreu em determinado intervalo de tempo e espaço.

Yves Klein em 10 de fevereiro de 1962 em Paris realizou para os Blankfort, um casal americano, uma intervenção de transferência de “sensibilidade pictórica”. O artista lançou sete de catorze⁴⁴ lingote de ouro⁴⁵ no rio Sena. O gesto de lançá-los ao rio foi registrado em fotografia. A imagem indica a situação em que o gesto foi realizado à beira do rio Sena. O registro fotográfico informa a experiência vivenciada, ele testemunha o gesto do artista.

9.Sensibilidade Pictórica
Yves Klein
1962



Nestas duas últimas proposições, **Balões nas Dunas** e **Saco de Lixo** pude perceber o quanto o meu corpo tornava-se presente na imagem, por meio da minha mão que aparecia segurando os balões, ou dos meus cabelos que vinham para frente da câmera. Durante a captura da imagem do saco de lixo meu corpo girava, abaixava e se contorcia ao rodar em volta do saco de lixo para apreender o movimento. Nas duas experiências, o saco ou o balão tocam na lente, o contato produz

⁴⁴ Os outros sete lingotes de ouro foram transformados em folhas de ouro com as quais realizou os Monogolf (Painéis dourados).

⁴⁵ Para Klein o ouro fascinava pela fragilidade e preciosidade e além do valor material, o ouro também é o símbolo de uma espiritualidade comum a todas as épocas.

som. Observei nestes gestos de filmar, um desejo de me aproximar com o corpo daquela situação.

Para Dubois, o vídeo é “*um estado do olhar: uma forma que pensa.*”⁴⁶

Para o autor, a palavra, vídeo, em latim, é não só um verbo, como também um verbo conjugado, que corresponde à primeira pessoa do singular do tempo presente do modo do indicativo verbo ver. Sendo assim, vídeo, para o autor:

é o ato de olhar se exercendo, hic et nunc, por um sujeito em ação. Isto implica ao mesmo tempo uma ação em curso (um processo), um agente operando (um sujeito) e uma adequação temporal ao presente histórico: “eu vejo” é algo que não se faz “ao vivo”, não é o “eu vi” da foto (passadista), nem o “eu crio ver” do cinema (ilusionista) e tampouco o “eu poderia ver” da imagem virtual (utopista).⁴⁷

Utilizei o vídeo em meu processo, como uma maneira de olhar a situação que ocorre durante o jogar-brincar. Durante esta utilização do vídeo em **Como Capturar o vento?**, **Saco de Lixo** e **Balão nas Dunas** pude observar que o meu corpo, mesmo ausente, interferia na mesma durante a captura. Em **Saco de Lixo**, os movimentos do corpo ao redor da lixeira mobilizam a imagem, e em **Balões nas Dunas**, a minha mão aparece segurando os balões e, os meus cabelos aparecem na imagem quando o vento forte os desloca para frente da câmera. Acho que estes acontecimentos durante o **jogar-brincar** influenciaram a execução de **Vertigem**.

⁴⁶ DUBOIS, Philippe. Cinema, vídeo, Godard. Tradução Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004, p.28.

⁴⁷ DUBOIS, Philippe. Cinema, vídeo, Godard, p.72.



Vertigem
Letícia Cardoso
Vídeo, 2002

1.2 Vertigem

O vídeo **Vertigem**⁴⁸ (fig.10) foi realizado durante o evento/residência de artistas realizado na Vila Faxinal do Céu, no estado do Paraná, em 2002. A vila ficava afastada da cidade, sem carros, avenidas, prédios ou supermercados.

Durante estes quinze dias, cada artista ficava numa casa que poderia utilizar também como atelier para sua produção. Percebi que, mesmo diante da possibilidade de ter um “atelier”, eu escolhia realizar caminhadas com câmera fotográfica e vídeo nas mãos, com vontade de investigar o entorno. Lembro que para Merleau-Ponty, *A percepção exterior e a percepção do corpo próprio variam conjuntamente porque elas são as duas faces de um mesmo ato*⁴⁹.

No final de uma das tardes, descobri que subindo um morro poderia melhor apreciar o pôr do sol⁵⁰. Na espera disto, fiz o vídeo **Vertigem**, rodando com a câmera apontada para o céu, até perder o equilíbrio e cair. Rodar sobre si mesmo até cair é uma regra que se configura durante o **jogar-brincar** e que define o tempo do vídeo. O **jogar-brincar** acontece e simultaneamente vão sendo registrados fragmentos de uma paisagem em movimento, determinados pelo percurso do meu corpo que rodopia e vivencia a perda da referência de sustentação e equilíbrio. Rodar é testar os limites de equilíbrio do corpo. A proposta ocorre durante o intervalo entre girar e registrar.

⁴⁸ Trabalho realizado durante o evento/residência de artistas realizado na Vila Faxinal do Céu no estado do Paraná em 2002.

⁴⁹ PONTY, Maurice Merleau . *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1999, p.276.

⁵⁰ isolamento durante quinze dias me proporcionou experiências com o entorno que nunca realizo no meu cotidiano na cidade, como caminhadas noturnas despreocupadas e a espera pelo pôr-do-sol no final de tarde.

Roger Caillois utiliza a palavra “ILNIX” (termo grego que significa turbilhão da água) para ações em busca da vertigem. Segundo o autor, a busca pela vertigem é procurada desde os exercícios sufis de derviches, que consiste em rodar até perder a consciência e de se entregar sem conseqüências, até o movimento do balanço. Para o autor, *“toda criança conhece muito bem, girando rapidamente sobre si mesma, o meio de chegar a um estado centrífugo da fuga e da escapada, em que o corpo só com dificuldade encontra o equilíbrio e a percepção a sua nitidez. Não há dúvida que ela o faz para brincar e que se compraz com isso”*.⁵¹

Segundo Michel Serres a vertigem nos acompanha como um testemunho de nossas primeiras tentativas de ficar de pé. Para o autor a dificuldade provocada pela tontura é uma experiência que fazemos para ultrapassar os limites do corpo. E ao mesmo tempo em que podemos sentir enjôo enquanto um barco balança no mar, sentimos alegria ao entrar num carrossel ou balanço. Assim, a sensação da vertigem apresenta uma ambigüidade, pois ao mesmo tempo em que a tontura que pode trazer mal estar, e rodar que também traz prazer.



11. O percurso do círculo
Luís Henrique Schwanke

⁵¹ Roger Caillois, op. cit., p.256.

O artista Schwanke na proposta **O percurso do Círculo** (fig.11) realizada no Parque Cocó em Fortaleza, insere um carrossel no parque. O artista propõe ao público a experiência da sensação de vertigem, ao sugerir que este entre no carrossel e vivencie o movimento de rotação.

12. Charged Space
Marina Abramovic e Ulay
1978



Marina Abramovich e seu companheiro Ulay, na performance **Charged Space**⁵² (fig.12) rodam de mãos dadas até cair. A ação ocorre com a presença do público, e eles giram entre as pessoas. A vertigem neste caso, é uma experiência vivenciada pelos artistas que põe em risco o equilíbrio do corpo dos espectadores. Segundo o catálogo do Festival Videobrasil -2005 eles *“seguram-se pelas mãos, inclinam-se para trás e começam a girar. Quando a velocidade fica alta demais, se soltam e caem. Continuam, em uma pesada provocação física e mental que dura 32 minutos. Tendo começado junto, cada um continua sozinho, levantando-se, ficando cada vez mais tonto ao girar. Os espectadores, de pé, não são observadores;*

⁵² 8'24" realizada em 1978 nos EUA no Catálogo da Mostra Videobrasil realizada em SÃO Paulo no SESC POMPÉIA em 2005, p.182.

mas sim participantes: têm que estar vigilantes, pois os artistas regularmente aterrissam no meio deles.” A O vídeo **Charged Space** registra a performance que ocorre na galeria com a presença do público ao redor. Em **Vertigem**, o gesto de rodar é concebido concomitantemente ao gesto de filmar.

13. Marca Registrada
Letícia Parente
1975



Segundo Arlindo Machado,⁵³ a maioria dos vídeos produzidos no Brasil pela primeira geração de realizadores de vídeo consistia, basicamente, no registro do gesto performático do artista. Nestes vídeos ocorre o confronto do corpo do artista com a câmera. Em **Marca Registrada**, a artista Letícia Parente em 1975 bordou com agulha e linha as palavras “Made in Brasil” na própria planta os pés, apontada para câmera num close-up. Segundo Christine Mello⁵⁴ o vídeo *Marca Registrada* de Letícia Parente e outros vídeos realizados no mesmo período tratam-se de *práticas poéticas entendidas como ações performáticas, captadas em tempo real e criadas especialmente para o vídeo. O resultado situa-se no limite de saber onde termina o*

⁵³ Arlindo Machado, “As linhas de força do Vídeo Brasileiro”, In: *Três Décadas do Vídeo Brasileiro*. Arlindo Machado (org.). Itaú Cultural.

⁵⁴ Christine Mello, “Arte nas Extremidades”, In: *Três Décadas do Vídeo Brasileiro*. Arlindo Machado (org.). Itaú Cultural.

*corpo e onde começa o vídeo, ou na relação dialógica entre o corpo e o vídeo.*⁵⁵

Segundo Dubois, Vito Acconci, no início dos anos 70, nas ações registradas em vídeo enfrenta o corpo e não a imagem do corpo. Em *Pryings*⁵⁶, por exemplo, Acconci aproxima-se do rosto de Kath Dillon, tentando abrir-lhe os olhos, enquanto ela se obstina em mantê-los fechados⁵⁷. Segundo Dubois *“Pryings é o espetáculo que se estende por 127 minutos, de uma luta entre duas vontades (eu versus o outro), entre uma violência (de homem) e uma resistência (de mulher). Querer abrir os olhos (alheios) de um lado, e não querer ver (de forma nenhuma) de outro”*⁵⁸. O tempo do vídeo é o tempo da ação. Penso que esta ação de Acconci aproxima-se mais do conceito do termo **game** do que do **play** e neste sentido ela se diferencia de **Vertigem**. No entanto, os dois vídeos se aproximam pelo fato do tempo do vídeo ser o mesmo da ação.



14. *Pryings*
Vito Acconci
1971

O vídeo **Vertigem** inicia com o movimento de rodopiar e termina com uma queda que revela a perda do equilíbrio do corpo. O tempo do

⁵⁵ Christine Mello, “Arte nas Extremidades”, In: Três Décadas do Vídeo Brasileiro. Arlindo Machado (org.). Itaú Cultural.

⁵⁶ Realizado em 1971.

⁵⁷ penso que esta ação aproxima-se mais do game do que do play.

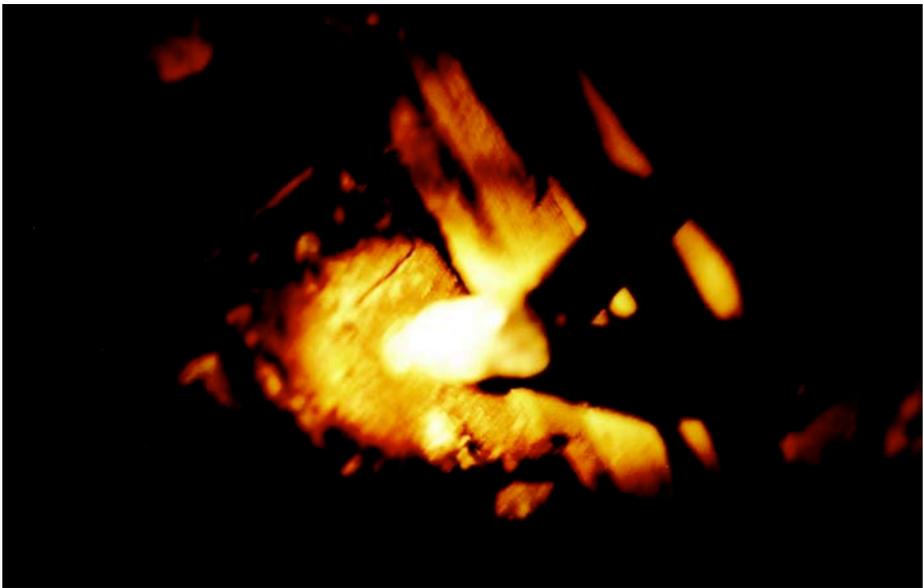
⁵⁸ DUBOIS, Philippe. Cinema, vídeo, Godard, p. 104.

vídeo também corresponde ao tempo que eu consigo manter o equilíbrio sem cair. O gesto de girar com a câmera apontada para o céu dialoga com o conceito de Vilém Flusser em *Los Gestos*⁵⁹, que denomina como gesto um movimento do corpo ou de um instrumento unido a ele que expressam uma intenção. A proposta se configura entre o gesto de rodar e filmar. A queda sinaliza o fim do vídeo.

O espectador percebe o movimento da imagem ao ver o céu girar. Ao escutar os sons da respiração que vai se tornando cada vez mais ofegante, o espectador pode perceber a proximidade do corpo das imagens, no entanto, o corpo só aparece como imagem no final do vídeo, quando o corpo cai e a câmera focaliza os sapatos. O vídeo permite que o movimento do corpo e da imagem aconteçam ao mesmo tempo. No início das imagens, vê-se o céu rodando, a lente macro torna o enquadramento arredondado e no final do vídeo percebe-se que o corpo e a câmera caem quando a imagem enquadra o meu sapato e a grama. O espectador acompanha o percurso do corpo no vídeo e sente a queda da câmera e do corpo na imagem; dessa forma a sensação de vertigem experimentada se amplia para o espectador. O corpo e a câmera realizam o vídeo de **Vertigem** que é apresentado projetado numa parede.

⁵⁹ FLUSSER, Vilém. *Los Gestos*. Fenomenologia y Comunicación. Barcelona: Editorial Herder, 1994.







15.Lanternas em Ruínas
Leticia Cardoso
livro, 2002-2005

1.3 Lanternas em Ruínas

O livro **Lanternas em Ruínas** (fig.15) acontece a partir de visitas constantes realizadas em uma casa em ruínas localizada na Praia do Campeche em Florianópolis, próxima a Servidão Felicidade e ao Hotel Passárgada. Ao visitar a casa, repetidas vezes durante um ano, acompanhei sua modificação. Os arbustos cresceram, ultrapassando as fissuras da construção que vai desmoronando. A casa transformando-se num ritmo lento. Vou observá-la em diferentes horários do dia, e conforme a incidência da luz, percebo uma nova casa.

Durante uma das visitas àquela ruína, em uma noite de inverno, levei um saco plástico transparente cheio de lanternas pequenas e comecei a escolher cantos da casa para iluminar. Sentia-me mergulhando no escuro e, posteriormente, comecei a escrever textos que narravam a sensação e os pensamentos suscitados por aquela casa em ruínas a noite.

A ruína é um local esquecido, abandonado, que se altera com o tempo e desmorona num ritmo próprio conforme as influências do vento, da maresia, da chuva e das plantas que crescem e invadem o espaço. Meus escritos relacionavam-se com o medo que tive do escuro, local onde os objetos viram manchas. Mergulho neste espaço escuro com um saco com lanternas. Assim, utilizo este espaço do texto para anexar um desses relatos que mapeiam as minhas sensações em relação aquela ruína:

Fechar os olhos é mergulhar no escuro...mantinha os olhos abertos, vigilantes e a luz acesa, para que eu pudesse controlar o movimento do que acontecia fora de mim...O escuro da noite representava um abismo

que podia ser a porta aberta do guarda-roupa no escuro, fechar os olhos ou olhar fixamente para dentro de uma xícara de café...Um encontro com imagens de filmes de terror, com pesadelos, às vezes eu sonhava que caía dentro de um caldeirão de sopa de uma bruxa...Era escuro...

Após realizar a experiência solitária de lanternas em ruínas, comecei ter pesadelos,...Estou me balançando em uma rede próxima a janela do último andar de um prédio e caio no escuro...Outro sonho...Fico presa em um castelo, uma mulher começa a contar minha vida e olho pela janela e percebo que estou no meio de um cemitério...sozinha no escuro.

Relaciono a experiência com o escuro na ruína com a maneira que Comte-Sponville pensar o desespero. Para o autor, a noite está em nós, não em algum outro lugar, e “*é preciso começar pelo mais escuro, buscar “o vazio, e o negro e o nu” , e chegar progressivamente a luz. Porque a noite é primária. Se não fosse, não precisaríamos pensar. É preciso começar pelo desespero. Essa “noite escura” do pensamento é o silêncio.*”⁶⁰ O desespero, para o autor, trata-se de um estado neutro, daquele que não tem mais nada a esperar. O desesperado é aquele que não espera. O desespero para o autor “*é o próprio presente*”⁶¹, viver o desespero é estar no presente.

Ao entrar naquela casa à noite e acender as lanternas, sinto-me mergulhando no escuro, e, ao mesmo tempo que evoco imagens de sonhos e sensações vivenciadas, encontro com outras pessoas e animais que cruzam aquele lugar. Um dia apareceu um cachorro preto com um laço vermelho amarrado no pescoço, outro dia a dona da

⁶⁰ COMTE-SPONVILLE, André. Tratado do Desespero e da Beatitude. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1997, p.13.

⁶¹ COMTE-SPONVILLE, André. Tratado do Desespero e da Beatitude, p.15.

casa que morava em frente veio conversar comigo e me mostrou fotos de quando aquela ruína era um bar.

O cruzamento entre as minhas impressões e a relação com o local (ruína, cachorro, mulher, arbustos, noite) mobilizam o **jogar-brincar**. O filósofo Santo Agostinho escreve que *“Tudo aquilo que acontece deixa uma impressão em minha mente e essa impressão permanece por muito tempo após aquilo ter deixado de existir.”*⁶².

Relaciono o relato de Santo Agostinho com o conceito abordado por Dubois sobre a fotografia. Para Dubois a fotografia, *antes de ser uma imagem que reproduz as aparências de um objeto, de uma pessoa ou de um espetáculo do mundo, é em primeiro lugar, essencialmente da ordem da impressão, do traço, da marca e do registro.*⁶³

Para realizar esta proposta eu senti a necessidade da impressão de outrem. Para isso, pedi a alguns amigos que me acompanhassem e registrarem o acontecimento com seus respectivos equipamentos. Escolhi os cantos da casa para iluminar com lanternas e eles selecionaram os ângulos da imagem fotográfica. Acender lanternas, focar nas ruínas e coletar registros fotográficos é uma maneira de **jogar-brincar** que acontece na ruína e elabora a proposta.

Convido amigos para fotografarem o espaço e as fotografias refazem o meu olhar para aquela casa, que constantemente se move, desmorona-se. Roland Barthes em *A Câmara Clara*, nomeia os fotógrafos como *agentes da morte*. Segundo Susan Sontag as “fotos

⁶² AGOSTINHO, Santo. Confissões. Trad. J. Oliveira e A. Ambrósio de Pina. São Paulo: Nova Cultural, 1996, p.58.

⁶³ DUBOIS, Philippe. O Ato Fotográfico e outros ensaios, p. 61.

*são um meio de aprisionar a realidade*⁶⁴. Para a autora “*Todas as fotos são memento mori. Tirar uma foto é participar da mortalidade, da vulnerabilidade e da mutabilidade de outra pessoa (ou coisa). Justamente por cortar uma fatia desse momento e congelá-la, toda foto testemunha a dissolução implacável do tempo*”.⁶⁵

As imagens são repletas de cortes e ausências produzindo hiatos temporais que são ressignificados pelo espectador durante o contato com as mesmas. Dominique Baque em *La Photographie Plasticienne* denomina *Fotografia Plástica* o entrecruzamento da fotografia com as artes plásticas, que gera um processo de hibridização e da abertura dos campos de produção. Desta forma, a fotografia e o gesto de acender as lanternas na ruína são lances do **jogar-brincar** que se entrecruzam e estabelecem a propostas.

O livro organizado posteriormente pelas imagens narra uma outra casa. O livro possibilita a narração da experiência a partir do olhar alheio coletado pela fotografia e estabelece um cruzamento do registro com a realização do gesto. A fotografia acontece como um lance do **jogar-brincar** e favorece a escolha do suporte livro. Segundo Paulo Silveira⁶⁶ “*O livro de artista como um múltiplo democrático que oferece a fotografia (quer de artistas fotógrafos, quer de artistas não-fotógrafos) espaço para exercícios verbo-visuais narrativos ou não-narrativos, conceituais ou nem tanto, além de óbvia*

⁶⁴ SONTAG, Susan. Sobre a Fotografia, *Sobre a Fotografia* trad. Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2004, p.180.

⁶⁵ SONTAG, Susan. Sobre a Fotografia, p.26.

⁶⁶ Paulo Silveira “A Fotografia e o livro de artista”. In *A Fotografia nos Processos Artísticos Contemporâneos*. Org. Alexandre dos Santos e Maria Ivone dos Santos. Porto Alegre: Ed. Da UFRGS, 2004.

*função documental*⁶⁷. Para o autor o livro de artista favorece o contato mais próximo com o espectador do que as paredes da galeria conseguem oferecer. Penso que a escolha pelo livro como veículo para estabelecer contato com o espectador está relacionada a esta vontade de contato mais íntimo com o espectador.

O livro é composto por doze páginas, sendo que nove destas páginas contém fotografias realizadas por Diogo de Haro e Zé Lacerda e o restante são páginas pretas. O livro começa com a imagem da fechadura da porta. Durante a realização da diagramação das imagens percebi a necessidade de deixar algumas páginas pretas, criando intervalos na narrativa de fotos.

O artista mineiro *Cao Guimarães* no livro *Histórias do não ver* (fig.18), convida alguns amigos para seqüestrá-lo da forma como bem entendessem. O artista propõe a alguns amigos o seqüestro e estabelece algumas regras como: seqüestro, venda nos olhos, passeio, máquina fotográfica nas mãos e relatos posteriores. A proposta repete-se a partir da resposta de cada amigo que se propõe a realizar o seqüestro do artista. Após cada seqüestro, Cao realiza relatos que posteriormente se unem às *imagens cegas* e vão compor o livro. Cao Guimarães aponta no livro a sua proposta já na primeira página quando escreve:

Convidei algumas pessoas para que me seqüestrassem. Pedi a elas que não me dessem nenhuma informação sobre os lugares para onde me levariam. Eu ficaria esperando por elas em algum lugar combinado. Ou então não combinaria nada.

⁶⁷ Paulo Silveira "A Fotografia e o livro de artista". In *A Fotografia nos Processos Artísticos Contemporâneos*. Org. Alexandre dos Santos e Maria Ivone dos Santos. Porto Alegre: Ed. Da UFRGS, 2004, p.155.

Quando chegassem vendariam meus olhos e me levariam com uma câmera fotográfica e alguns rolos de filme. Poderiam fazer comigo o que quizessem, contanto que me deixassem fotografar tudo, sem que eu nada visse. Só tiraria minha venda quando estivesse de volta ao lugar de onde saíra⁶⁸.

Em *Lanternas em Ruínas* o título indica o gesto realizado. Em uma página, coloco o nome das pessoas que realizaram as fotografias e a data que a proposta foi realizada. Após uma série de seqüestros, o artista Cao Guimarães une as fotografias com os relatos no livro *Histórias do não ver*. Em cada relato está inserida a data, a cidade e o nome do seqüestrador ao lado das imagens. O **jogar-brincar** com o outro acontece anteriormente à confecção do livro, como posteriormente a um suposto leitor que pode adquiri-lo numa loja de museu. O espectador de *Histórias do Não-Ver* assemelha-se a um leitor de um livro que compartilha a experiência, pode adquiri-lo, revê-lo em diferentes momentos.

16. Histórias do não-ver
Cao Guimarães
2001



⁶⁸ GUIMARÃES, Cao. *Histórias do Não-ver*. Belo Horizonte : Do autor, 2001, sp.

O **jogar-brincar** acontece no movimento entre os gestos que elaboram cada proposta, e rearticula-se durante um intervalo de tempo e espaço. Segundo Deleuze a cada lance o jogo inventa suas regras e os “*lances são sucessivos uns com relação aos outros*”⁶⁹ que elaboram o jogo. Penso que esta noção de jogo de Deleuze se aproxima da minha maneira de pensar o **jogar-brincar** em que a proposta define-se a cada lance, seja como um intervalo onde a imaginação poética coordena os gestos, seja durante as intromissões do entorno que são definidos durante a execução, como foi abordado no primeiro capítulo. O **jogar-brincar** acontece durante o intervalo entre um gesto e outro.

Segundo Gadamer o movimento de “ir e vir” do jogo não está relacionado a uma finalidade última. O jogo seria então um fazer livre de objetivos, sendo as regras que o estruturam, auto-impostas durante o jogar. Para o autor “*o alvo que se atinge aqui é, em verdade, um comportamento sem objetivos, mas este comportamento é o intencionado como tal... A criança fica infeliz quando a bola escapole já na décima vez e orgulhosa como um rei quando consegue trinta vezes.*”⁷⁰ Assim a criança define as regras ao jogar a bola, da mesma forma as regras do **jogar-brincar** são concebidas no decorrer dos gestos realizados em determinado intervalo de espaço e tempo. O jogo acontece durante o movimento da bola impulsionada pela criança. Este movimento de “ir e vir” estabelece as regras do jogo, no intervalo entre ordenar e perder o controle da bola. Os lances desenvolvem-se no tempo e espaço em que atividade se realiza. A meu ver, minhas propostas ordenam-se como este movimento de “ir e vir” abordado por Gadamer. Cada gesto que realizo, seja lançar os

⁶⁹ DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*, p.62.

⁷⁰ GADAMER, A *Atualidade do Belo*, p.39.

balões nas dunas, carregar os plásticos para praia, rodar até cair com a câmera apontada para o céu, ou acender lanternas em ruínas, acontece como um lance do **jogar-brincar**. A cada lance uma possibilidade se abre, e durante os lances sucessivos, a proposta se configura. Antes de executar cada lance não tenho muito clara a minha intenção no **jogar-brincar**. Vou realizando os lances, alguns se perdem totalmente, outros se ordenam e configuram uma proposta, como as que já foram discutidas neste texto.

A meu ver, o fato de eu nunca ter tido atelier, fez com que as minhas propostas fossem elaboradas como um intervalo no cotidiano. O cotidiano torna-se o espaço da experimentação, onde as **fraturas** ocorrem e mobilizam o **jogar-brincar**. Para Greimas “a arte, cuja essência parecia estar encerrada nos objetos criados, penetra na vida que se torna o lugar de encontros e acontecimentos estéticos.”⁷¹ Segundo Ana Cláudia de Oliveira⁷² Greimas oferece, pelo menos duas perspectivas parcialmente diferentes, de pensar a experiência estética: “Uma delas faz da experiência estética uma espécie de graça; a outra, o resultado de uma aprendizagem, de um esforço para a construção do sensível.”⁷³ A experiência estética como **fratura** é um conceito abordado pelo autor Greimas¹ como “espécie de graça”. A **fratura** abarca três momentos: o que precede o encontro entre sujeito e objeto, o próprio encontro em sua breve duração e o que se segue. Para o autor, este encontro inesperado, opera condições que entreabrem novas possibilidades de sentido. A *experiência estética*, para Greimas, ocasiona uma **fratura** no cotidiano, uma suspensão no tempo e deslumbramento. Um êxtase que não pode ser retomado, por

⁷¹ GREIMAS, Algirdas Julien. Da Imperfeição. Prefácio e tradução de Ana Cláudia de Oliveira. São Paulo: Hacker Editores, 2002, p.69.

⁷² no prefácio do livro Da Imperfeição.

⁷³ GREIMAS, Algirdas Julien. Da Imperfeição, p.12.

se manifestar imperfeito. O autor ao refletir sobre o texto de Michel Tourier em que o personagem Robinson *encontrou-se de repente despertado pelo “silêncio insólito” que lhe revelou “o ruído da última gota a cair na bacia de cobre. Constatou então que a gota seguinte renunciando decididamente a cair” chegou mesmo a “esboçar uma inversão do curso do tempo”*.¹ Segundo Greimas, Robinson ao refletir sobre “o êxtase que o havia possuído” procura nomear esta experiência vivida chamando-a de “*um momento de inocência*”. O momento de inocência produz uma **fratura**, e conseqüentemente um deslocamento de sentido. Relaciono a motivação para **jogar-brincar** com a primeira parte do livro denominada pelo autor como **fraturas** que denomina a experiência estética como uma espécie de graça, um encontro de breve duração entre sujeito e objeto. Assim, estas **fraturas** acontecem no encontro com ds plásticos com o vento, com o céu em Faxinal do Céu ou com a ruína e mobilizam a vontade de **jogar-brincar**. A **fratura** evoca um lance do **jogar-brincar** que vai sendo redefinido conforme os lances seguintes. A fratura estabelece um intervalo entre arte e vida. A **fratura** para Greimas produz *estremecimento pelo “conjunto de sacudidas que agitam bruscamente o corpo, sob efeito de uma emoção viva ou de uma sensação inesperada”*.⁷⁴ Ouvir e deixar-se desviar pelas fraturas, é uma maneira de agir que se aproxima do termo play, **jogar-brincar** que é uma atividade em deslocamento constante e que é executada sem programação anterior.

Sob meu ponto de vista, o **jogar-brincar**, assim como a percepção para o filósofo Merleau-Ponty, caracteriza-se pela mobilidade e indefinição. Segundo Merleau-Ponty: “*A percepção exterior e a percepção do próprio corpo variam conjuntamente porque elas são as*

⁷⁴GREIMAS, Algirdas Julien. Da Imperfeição, p.36.

*duas faces de um mesmo ato*⁷⁵. A percepção para Merleau-Ponty necessita do envolvimento entre o espaço e o ser, sendo que os dois estão em constante transformação, e que nunca se obtém uma descoberta certa, exata e completa. O mundo e nós mesmos estamos em constante transformação. Assim nos diz o autor: *“O mundo não é aquilo que eu penso, mas aquilo que eu vivo; eu estou aberto ao mundo, comunico-me indubitavelmente com ele, mas não o possuo, ele é inesgotável”*.⁷⁶

Penso que experimentar arte e experimentar a vida são situações que se intercomunicam durante a elaboração de cada proposta. As **propostas** são suscitadas a partir de experiências de **fratura** por onde o meu corpo circula. Considero o meu entorno como o atelier, onde as experiências são testadas durante a minha percepção de mundo. O saber, então, permeia a percepção e vice-versa, conforme Merleau-Ponty ao escrever *“Todo saber se instala nos horizontes abertos pela percepção”*⁷⁷.

Allan Kaprow considera como An-rte, a arte de imitação que ela é como a vida aonde a coisa ou situação é transportada para a galeria, palco ou salão, ou a ela somos levados pelo artista atuando como guia. E assim, arte influencia a vida como a vida influencia arte. Assim nos diz Kaprow: *Depois, o que quer que se pareça com o ready-made é automaticamente outro ready-made. O círculo se fecha: conforme a arte esteja designada a imitar a vida, a vida imita a arte. Todas as pás de neve nas lojas de utensílios domésticos imitam a de Duchamp no*

⁷⁵ PONTY, Maurice Merleau . Fenomenologia da Percepção, p276.

⁷⁶ PONTY, Maurice Merleau Fenomenologia da Percepção, p.14.

⁷⁷ PONTY, Maurice Merleau . Fenomenologia da Percepção, p.280.

*Museu*⁷⁸. Os conteúdos da arte modificam a vida, assim como a vida modifica a arte e desta forma, minha posição de espectadora e produtora se alternam durante o circular pelo mundo.

Durante o **jogar-brincar**, seja nas dunas, praia, numa casa abandonada eu insistia em registrá-las em vídeo ou fotografia. A vontade de apreender a fugacidade da experiência sempre esteve presente no **jogar-brincar**. A escolha do registro fotográfico ou videográfico esteve sempre vinculada ao fato dos gestos realizados serem efêmeros e desprovidos de público, eles aconteciam num intervalo de tempo e espaço, onde o **jogar-brincar** ocorria. Desta forma, o registro sempre foi a “realidade” a ser apresentada, não que ele também não seja móvel e passível de ser interrompido no processo de apresentação. No entanto, a vontade de apreender a mobilidade fazia eu me questionar sobre a perda das imagens ocorridas durante o **jogar-brincar**. Como transmitir uma experiência? Perder uma imagem é também libertá-la da possibilidade de se transformar em objeto?

Georges Didi-Huberman⁷⁹ relata que ver é perder. Apropriando-me então de suas palavras: “Sem dúvida, a experiência familiar do que vemos parece na maioria das vezes um ensejo a um ter: ao ver alguma coisa, temos em geral a impressão de ganhar alguma coisa. Mas a modalidade do visível torna-se inelutável – ou seja, voltada a uma questão de ser - quando ver é sentir que algo inelutavelmente nos escapa, isto é quando ver é perder. Tudo está aí.”⁸⁰ Nos três subcapítulos abordei individualmente cada proposta, sendo que cada

⁷⁸ Allan Kaprow, “A Educação do An-artista II”. Revisão Técnica de Ricardo Basbaum
In: Revista Ano5, Número 6, julho 2004, p.167.

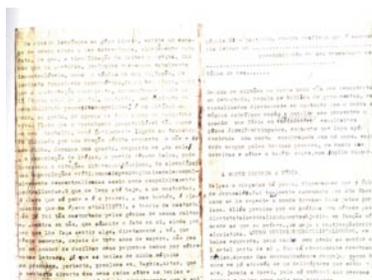
⁷⁹ no livro, O que vemos e o que nos olha

⁸⁰ DIDI-HUBERMAN, George. O Que vemos, O Que nos olha, p.34.

uma é definida durante a execução dos gestos e do registro que ocorrem a partir de **fraturas**. À medida que a prática de registrar e realizar os gestos acontecem concomitantemente, questiono-me até que ponto o gesto não é realizado para o registro. Ou o registro para gesto?

Fernando Cocchiarale escreve a respeito da necessidade de registrar uma experiência a partir do trabalho *Cadernos Livros*⁸¹ (fig. 17) do artista Artur Barrio aonde o artista reúne os relatos do trabalho/experiência de caminhas por *4 dias 4 noites*. “Apesar da flagrante diferença entre os meios, os métodos e os fins da experimentação científica e os da estética, qualquer **experiência**, independente de sua natureza, desdobra-se num lapso de tempo. Têm, por isso mesmo, um princípio, um meio e um fim. O **caráter temporal** comum a todos os processos de experimentação, suscita, invariavelmente, a necessidade de **registrá-lo**”.⁸²

17. Cadernoslivros
Artur Barrio
1970



⁸¹ O artista escreve: *Cadernoslivros têm em si a quase totalidade da documentação referente a meu trabalho*.⁸¹ Neste sentido o escrito de artista torna-se documento que registra uma experiência vivida no tempo e no espaço. Em uma parte do relato do *trabalho processo* em que o artista caminha por 4 dias e 4 noites, em maio de 1970, o artista relata seus pensamentos como; uma intervenção que realizou no trabalho de Cláudio Paiva durante a abertura do Salão Nacional de Arte Moderna realizado no MAM, suas críticas em relação aos salões, críticas de arte... Em um dos seus pensamentos ele comenta: *Passei por coisas marcantes, aliás estou preparando um livro só dedicado a esse trabalho processo que deverá conter 400 páginas mas sem qualquer registro fotográfico que não houve*.⁸¹

⁸² Fernando Cochiaralle “Arte em Trânsito: do Objeto ao Sujeito”, In: *Artur Barrio, A Metáfora dos Fluxos 2000/1968*. Curadoria de Daniela Busso. São Paulo: Paço das Artes, 2000, p.19

Segundo Cristina Freire muitos dos projetos, ações e situações efêmeras fundamentais para os anos 1970, só existem hoje como registros. A permanência de algo que escapa ocorre pela fotografia e o vídeo. Para a autora a fotografia e o vídeo nestes trabalhos

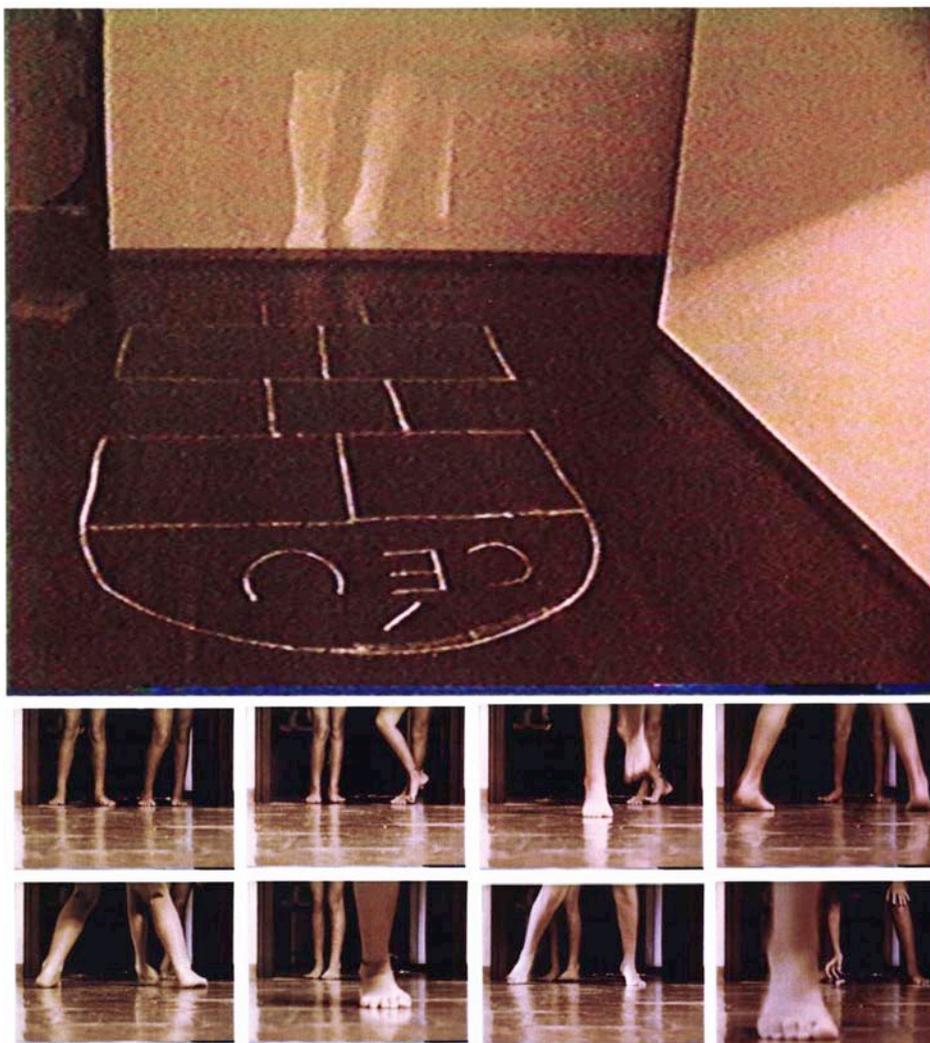
“são sinais de que algo se passou, e em sua quase efemeridade permanecem como testemunhos de processos em fotografia, livros, filmes e vídeos. Nas fotografias e filmes de ações e performances, a obra de arte mistura-se com sua documentação, desafiando assim o fetichismo do objeto, afeito às expectativas do mercado e á idéia aceita e naturalizada do que seja a obra de arte, ou seja, aquela que em tudo busca a aura das obras-primas no isolamento de sua pretensa autonomia.”⁸³

A fotografia ocupa o lugar entre a obra e a sua documentação. No meu caso, penso que a fotografia e o vídeo acontecem como lances do **jogar-brincar**, eles são parte da proposta e muitas vezes são escolhidos no final da execução da mesma. Em **Lanternas em Ruínas**, quando eu realizei o gesto de acender as lanternas em uma ruína e convidei os amigos para registrarem, um deles filmou a situação. Eu não sabia muito bem o que eu queria com os registros. Posteriormente, ao observá-los, escolhi a fotografia como suporte para esta proposta ao configurar o livro. O vídeo foi um lance que foi descartado durante o jogar-brincar. Em **Como capturar o vento?** eu realizei algumas fotografias dos meninos enquanto a câmera filmadora estava fixa no tripé. No entanto me interessava o movimento do vento atuando no plástico, por isso escolhi o vídeo. Em balões nas dunas

⁸³ Cristina Freire “Gestos Perenes: o registro fotográfico na arte contemporânea”. In A Fotografia nos Processos Artísticos Contemporâneos. Org. Alexandre dos Santos e Maria Ivone dos Santos. Porto Alegre: Ed. Da UFRGS, 2004, p.32.

embora eu tenha filmado aquela situação, posteriormente escolhi os still do vídeo para apresentar nesta dissertação. Os registros são lances das propostas que acontecem no movimento do **jogar-brincar**. Como eu já havia abordado anteriormente, a experiência de fratura mobiliza o **jogar-brincar** com o entorno. Em alguns passeios eu sempre levava comigo filmadora, máquina fotográfica, caderno de anotações e gravador, muitos registros estão arquivados, aguardando ser descartados ou retomados em outro intervalo de tempo e espaço.

JOGO DA AMARELINHA



18.Jogo da Amarelinha
Letícia Cardoso
Instalação com Slide, 2002

Jogo da Amarelinha (fig.18), trata-se de uma proposição composta pelo desenho da amarelinha, realizado com giz branco no chão do espaço expositivo, que se une à imagem projetada na parede de um vídeo, em que se observa imagens das pernas de duas meninas brincando de amarelinha.

No tradicional Jogo da Amarelinha, o desenho delimita o território espacial do jogo. O tempo da partida varia conforme o estabelecimento das regras entre os participantes, a cada jogada. O desafio do jogo está em vencer as etapas para alcançar o céu que se encontra à distância. Quem chega antes no céu ganha o jogo.

O vídeo que faz parte da proposta, foi realizado enquanto se observava duas meninas brincando de amarelinha. Colocou-se a filmadora no chão, a distância, focando as pernas das meninas. Observava-se elas brincando, achando interessante a maneira como se divertiam: trapaceavam as regras da amarelinha ao mesmo tempo que entravam em acordo, estabelecendo regras próprias para aquela determinada situação espacial e temporal. Elas se divertiam e não apresentavam nenhum interesse em chegar ao fim do jogo, ou vencer. Brincaram até uma delas decidir: não quero mais! Neste sentido, embora o tradicional jogo da amarelinha tenha as suas regras predeterminadas, e um fim específico, o de chegar ao céu, as meninas sentem-se livres para reelaborar a estrutura desta brincadeira. Elas delimitam o território pelo desenho, mas brincam com as regras e não demonstram interesse em chegar ao fim do jogo, em competir, ou em vencer, apenas em brincar e se relacionar com o território do jogo circunscrito pelo desenho da amarelinha naquela situação temporal.

Huizinga considera o desenho da amarelinha como o território do jogo, pois acredita que o desenho circunscreve um espaço onde o jogo pode acontecer. Segundo Huizinga, “há sempre uma delimitação de um lugar do jogo, e é dentro deste espaço que o jogo se processa e que suas regras têm validade [...]”.⁸⁴ No entanto, assim como o jogo da amarelinha precisa de uma delimitação espacial para acontecer, que seria o desenho a giz, pensa-se que as propostas executadas também precisa de um território para ocorrer, onde se proporciona o encontro com o espectador, aquele que brinca junto, ao interagir com a proposta. Assim como o território do jogo tem suas regras, que delimitam o que vale e o que não vale dentro deste território, que varia conforme onde é executado e por quem, considero que as regras do território da arte também variam conforme as circunstâncias de cada lugar e diálogo entre os participantes. No próximo capítulo discorrer-se-á sobre os eventos que permitiram a circulação das propostas realizadas e exposições vinculadas a museus e centros culturais, bem como sobre os projetos universitários como território da arte. O termo território da arte vai ser utilizado no próximo capítulo como o espaço, tempo onde as propostas **Coleção de Nuvens** e **Desenhos do Mar** foram inseridas. Assim como o território do jogo tem suas regras que delimitam o que vale e o que não vale dentro deste território, que varia conforme onde é executado e por quem, considera-se que as regras do território da arte também variam conforme as circunstâncias de cada lugar e diálogo entre os participantes, os espectadores.

Segundo Huizinga, o jogador de xadrez precisa do tabuleiro, os rituais precisam do círculo mágico, a mesa de jogo é necessária para acontecer o jogo de cartas, assim também o templo, o palco, o campo

⁸⁴ HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura. 2001. São Paulo. Editora Perspectiva , p. 23.

de tênis, o tribunal são todos terrenos de jogo. Esses terrenos são lugares isolados, fechados, muitas vezes proibidos, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Relaciona-se o conceito de território do jogo, utilizado por Huizinga, com o que se denomina, neste texto, de **território da arte**, pois se pensa que a arte, assim como o jogo, necessita de um território para ocorrer, enquanto atividade compartilhada entre as pessoas. Este território, tal como o desenho da amarelinha, que define o espaço desta brincadeira, é rearticulado constantemente, dependendo de onde é desenhado, pois há várias maneiras de se desenhar o mesmo jogo, assim como maneiras de executá-lo, conforme o diálogo entre os participantes. Para Caillois, o jogo é uma atividade livre, separada e regulada. Livre, pois não se poderia obrigar o jogador a jogar, separada por estar circunscrita em limites de tempo e espaço. Neste caso, os limites de espaço podem ser o tabuleiro, o desenho da amarelinha no chão de uma calçada, e o tempo é o tempo da partida. O jogo, para o autor, é também uma atividade regulada e submetida a convenções, que suspendem as leis ordinárias e instauram momentaneamente uma legislação única. Relaciono o território do jogo com o da arte, pois se considera que uma instituição, ou mesmo uma exposição, ou evento, tem suas regras predeterminadas. Mesmo que estas regras sejam transitórias, elas são circunscritas em determinado espaço e período de tempo e influenciam na maneira como a proposta artística apresenta-se ao espectador. Eu escolho participar do jogo ao enviar uma proposta para um determinado edital, por exemplo, mas só jogarei se for aceita em determinado território do jogo.

No próximo capítulo, abordarei a maneira como foi processado o diálogo com as regras de determinados territórios, quando da participação da mestrandia durante a inserção das propostas **Coleção**

de Nuvens e Desenhos do Mar. Ao inserir a mesma proposta, em territórios distintos, pôde-se observar que elas eram reelaboradas, conforme o diálogo estabelecido com as regras específicas de determinada circunstância temporal e espacial. O diálogo com as regras estabelecidas provocou desvios na maneira de apresentar a proposta inicial, os quais foram incorporados durante o brincar.

Durante o processo de inserção do **Jogo da Amarelinha**, em 2002, no **Salão Schwanke**⁸⁵, percebeu-se a influência do diálogo com a Instituição, no desdobramento da proposta apresentada neste território. A proposta, em princípio, deveria ser apresentada como vídeo instalação, em que as imagens são projetadas por um projetor multimídia, unidas ao desenho da amarelinha, realizado no chão a giz. O vídeo não podia ser projetado, pois a Instituição não tinha projetor multimídia, nem havia a possibilidade de adquiri-lo, ou alugá-lo. Os curadores sugeriram exibir a proposta em uma tv e dispensaram o desenho da amarelinha que constituía a mesma, o que, para mim, era inconcebível. Como mostrar uma vídeoinstalação, em que as imagens e o desenho no chão compõem, juntos, a proposta, em um vídeo a ser apresentado em um televisor? O aparelho de tv, sugerido pela produção como substituto da projeção das imagens, influenciaria em todo o processo de recepção da proposta. Após algumas conversas e reflexões, resolveu-se transformar o vídeo, por meio de um processo de digitalização da imagem em *slide*, pois, assim, poderia projetá-la e unir o início da imagem na parede com o desenho no chão, fato que substituía a projeção multimídia do vídeo. Na passagem de um meio para outro, projeção de vídeo para *slide*, aconteceram perdas e ganhos. O tempo do *slide* acentua pausas e intervalos e aparecem

⁸⁵ Salão Luiz Henrique Schwanke - Arte Contemporânea, realizado na Sociedade Cultura Artística (SCAR), em Jaraguá do Sul / SC, de 20 de setembro de 2002.

junto com o som barulhento do equipamento, que pode remeter ao impacto dos pulos, fato que não ocorria na continuidade do vídeo. O diálogo com a Instituição⁸⁶ e curadores, durante o processo de montagem, proporcionou a passagem da proposta em vídeo para *slide*. A partir desta experiência, percebi a necessidade de estar disponível para o diálogo e receptiva aos desvios que possam acontecer durante o processo de inserção de cada proposta. O desvio reelabora toda a proposta, ramificando as possibilidades de execução da mesma. Desta forma, pensa-se que inserir uma proposta, no território da arte, é permanecer dialogando com as regras deste território, que variam conforme cada Instituição ou exposição.

O jogar-**brincar**, tema abordado no segundo capítulo, relaciona-se com uma maneira de dialogar com as regras do território, local escolhido para brincar, o território da arte. A maneira de se relacionar com o território da arte aproxima-se mais do “play” do que do “game”. No “play”, a pessoa está despreocupada. Já no “game”, está ansiosa para vencer ou derrotar. Todavia, esta despreocupação não retira o caráter de seriedade do **jogar-brincar**. Durante a filmagem do vídeo, que compõe a proposta **Jogo da Amarelinha**, observou-se que as meninas se aproximam mais do “play” do que do “game”, não pelo tipo de brincadeira que executam, mas pela maneira como brincam. Ao deslocar este desenho para o **território da arte**, com as imagens projetadas na parede, acredita-se que se aproxima mais do “play” do que do “game”, transformando o jogo em uma proposição poética, que não se completa, mas acontece como sugestão de encontro com o espectador. O artista Allan Kaprow também diferencia o termo “game” do “play”. Segundo a tradução do texto⁸⁷, o “game” envolveria disputa,

⁸⁶ Que patrocinou os slides.

⁸⁷ No texto A educação do AN-artista.

e o “play”, traduzido como jogar-brincar, seria um jogo desinteressado em competir. Por isso, acredito que a distinção entre um termo e outro depende não apenas do jogo em execução, mas da maneira como os participantes se relacionam com ele. No próximo capítulo, relatarei a maneira como se tentou dialogar com os territórios da arte, enfatizando-se o relacionamento do meu relacionamento, ao inserir as propostas **Coleção de Nuvens e Desenho do Mar**.

2 JOGAR-BRINCAR AO CIRCULAR AS PROPOSTAS NO TERRITÓRIO DA ARTE

Este capítulo é influenciado por algumas questões que surgiram durante o processo de circulação das propostas, **Coleção de Nuvens e Desenhos do Mar** no **território da arte**. O formato de álbum e de livro foram os suportes escolhidos como veículo de circulação. É possível separar o veículo de circulação, álbum e livro das propostas **Coleção de Nuvens e Desenhos do Mar**? Para Merleau-Ponty, é impossível separar as coisas de sua maneira de aparecer, de como se apresenta ao olhar. Segundo o autor, “*a forma e o conteúdo, o que se diz e a maneira pela qual se diz não poderiam existir separadamente*”.⁸⁸ Aonde inseri-los? Como inseri-los?

Utilizei o termo **jogar-brincar**, neste capítulo, como uma disponibilidade para dialogar com as regras instituídas pelo **território da arte**, onde as propostas, **Coleção de Nuvens e Desenhos do Mar**, foram inseridas, sejam estas regras físicas, formais ou financeiras. O diálogo aconteceu a partir de uma vontade participar do **território da arte** e de encontro com o espectador. Durante o diálogo, surgiram perdas e ganhos que são incorporados na proposta.

⁸⁸ MERLEAU PONTY, Maurice. *Conversas -1948*. São Paulo: Martins Fontes, 2004, p.59.

Nos subcapítulos, abordarei, individualmente, as experiências tidas com os espaços expositivos durante a inserção das duas propostas. Cada proposta, que tentei inserir no circuito das artes, esbarrou com um determinado contexto de regras, convenções e condicionamentos, anteriormente instituídos por determinado território. O meu interesse naquele momento, estava em dialogar com a instituição escolhida, ou a que fez a escolha, para fazer circular a proposta em direção ao espectador. Segundo Gadamer⁸⁹, o parceiro não é só um observador do jogo, mas pertence ao mesmo.

2.1 Coleção de Nuvens

Um saco plástico transparente guarda, no seu interior, um álbum de figurinhas, e, num saco menor, nove figuras de nuvens. Foram confeccionados cem álbuns. Cada álbum é vendido individualmente. O álbum tem uma capa azul claro, com dizeres, escritos em branco: **Coleção de Nuvens** (fig.19). Possui oito páginas, nas quais foram inseridos nove retângulos vazios, sendo que, dentro de cada um, consta uma palavra e um número. Nove fotografias de nuvens foram transformadas em figurinhas adesivas. O número que consta dentro de cada retângulo (espaço vazio com número e uma palavra destinada à figurinha) do álbum não consta no verso da figurinha, cabendo, então, ao leitor do álbum, escolhê-lo, para colar em um dos retângulos.

Fotografar nuvens foi um gesto que realizei durante um ano e que permitiu relacinar-me com as nuvens em dois momentos distintos: durante a contemplação do céu ao fotografá-las, e, posteriormente,

⁸⁹ em A Atualidade do Belo.



19. Coleção de Nuvens
Leticia Cardoso
Álbuns de figurinhas , 2003-2005

com as imagens fotográficas durante a elaboração do álbum. Esta idéia surgiu durante uma viagem em que, com o objetivo turístico de fotografar a parte superior de uma arquitetura interessante, levantei os olhos e me surpreendi com o enquadramento desajeitado que focalizou apenas em uma nuvem no céu. Este momento fez com que fosse percebida uma nuvem e associasse imediatamente com a palavra “monstro”. Após essa experiência, comecei a observar nuvens com a câmera fotográfica nas mãos. Uma situação em que, quando o “encontro” acontecia, a lembrança de uma forma ou a sugestão de uma imagem, apertava-se o botão do aparelho e registrava-se tal instante.

As nuvens, amontoados brancos que deslizam diariamente pelo céu, correm ou vagam lentamente num constante movimento. Há dias em que as nuvens tornam-se densas, pesadas, acinzentadas e, em outros dias, estão rosas, amarelas e são como fiapos de algodão que se desmancham no céu. As nuvens são objetos de contemplação instáveis, móveis, que podem ser revistos diariamente, ou em vários momentos de um mesmo dia com formas distintas. Alternam-se as formas, movimentam-se para direções opostas, brincam no céu. Cada momento de fuga do olhar para o céu é momento de encontro do olhar que repousa numa nuvem com pensamentos que se movimentam para várias direções. Bachelard descreve as nuvens como um “universo de formas em contínua transformação”⁹⁰, em que “tudo rola ao nosso gosto, montanhas deslizam, avalanches desmoronam e depois se acomodam, os monstros inflam e depois se devoram uns aos outros, todo o universo se regula segundo a vontade e

⁹⁰ BACHELARD, Gaston. *O ar e os sonhos. Ensaio sobre a Imaginação do Movimento*, p.198.

imaginação do sonhador”.⁹¹ A forma mutável sugere imagens para quem observa o deslizamento leve das nuvens pelo céu.

O escritor Ítalo Calvino⁹², ao escrever sobre a leveza, relata que o único herói capaz de escapar da petrificação do olhar da Medusa é Perseu, que voa com sandálias aladas. E “*Perseu, para decepar a cabeça da Medusa sem se deixar petrificar, se sustenta sobre o que há de mais leve, as nuvens e o vento, e dirige o olhar para aquilo que só pode se revelar por uma visão indireta, por uma imagem capturada no espelho*”.⁹³ Ítalo Calvino também escreve sobre a busca da leveza como reação ao peso de viver.

As nuvens formam-se quando o ar atmosférico com muita umidade se eleva e expande devido à diminuição da pressão atmosférica. Esta expansão provoca a dissipação do calor e, portanto, o resfriamento do ar, fazendo aumentar sua umidade até a saturação. As nuvens são inconstantes e dependentes da situação climática.

Em **Coleção de Nuvens**, a nuvem “torna-se” papel fotográfico para que a vontade de agarrar a atmosfera instável e inquieta das nuvens se concretize. O que antes era fugaz se revela estático, preso em minhas mãos. A fotografia como “miniatura de uma realidade que todos podemos construir ou adquirir”.⁹⁴ A escolha do álbum, como suporte para as fotografias, facilita a distribuição e circulação da proposta de colecionar nuvens.

⁹¹ BACHELARD, Gaston. *O ar e os sonhos. Ensaio sobre a Imaginação do Movimento*, p.190.

⁹² CALVINO, Ítalo. *Seis propostas para o próximo milênio*.

⁹³ CALVINO, Ítalo. *Seis Propostas para o Próximo Milênio*, p.16.

⁹⁴ SONTAG, Susan. *Sobre a Fotografia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004, p.04.

Colecionar nuvens só se torna possível pela fotografia. A fotografia possibilita que as nuvens, que correm pelo céu, diariamente, enormes e distantes, tornem-se próximas e pequenas. Manchas brancas no céu que fazem desenhos, figuras prestes a serem dissolvidas pelo vento são fotografadas, outras são perdidas num breve espaço de tempo em que o equipamento e a intenção do olhar entram em desacordo. Onde estava aquele leão? Transformou-se em elefante em alguns minutos. O vento e o tempo brincam com as formas, incessantemente, até que o olhar as encontra, perde e faz outras imagens. São vistas de baixo para cima com a cabeça inclinada. Às vezes, a luz do sol interrompe o olhar e impede definições precisas. Contempla-se, então, as cores, as manchas com suas particularidades e nuanças. A apreensão das nuvens só se realiza por meio da fotografia, que as transforma em papel, e traz a marca daquele determinado instante.

O fotógrafo Alfred Stieglitz, após 40 anos de prática fotográfica, realizou uma série de chapas de nuvens feitas durante quase uma década (de 1923 a 1932) que são denominadas e conhecidas por “*E Equivalentes* (fig. 20). Para Dubois, “um dos motivos que torna essas Equivalentes fotos que finalmente não têm outro assunto que não a própria fotografia, deve-se evidentemente à natureza particular do objeto fotografado (as nuvens), e às suas relações, não desprovidas de analogia, com a natureza indiciária da imagem fotográfica”.⁹⁵ A nuvem preta indica uma tempestade, assim como a fotografia como índice de uma situação. Rosalind Krauss⁹⁶ escreve que Stieglitz, em *Equivalentes*, relaciona nuvens com a fotografia, pois a nuvem, para a

⁹⁵ DUBOIS, Philippe. *O Ato Fotográfico e outros ensaios. Trad. de Marina Appenzeiler. 2 edição. Campinas, SP: Papyrus Editora, 1998, p.206.*

⁹⁶ KRAUSS, Rosalind. *O Fotográfico. Trad. Anne Marie Davée. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002*

autora, é “a impressão do estado da atmosfera, pois a direção dos ventos e o grau de umidade são registrados e visíveis pela configuração das nuvens, elas também o são pela refração da luz, assim como a fotografia”.

20. Equivalents
Alfred Stieglitz
1923-1932



Segundo Dubois, o gesto de Stieglitz de durante nove anos fotografar nuvens, consiste no levantamento e *cut* que se caracteriza pela limitação, fechamento que cerca um espaço do céu. O céu, esse, espaço celeste mencionado como infinito, ilimitado e sem fronteiras. Para Dubois, o recorte bruto de Stieglitz, “nessa virgindade, nessa aparente neutralidade do espaço fotográfico, apresenta o fora-de-campo, irredutível, e provavelmente está mais intensamente presente ali, mais constitutivo da foto, do que em qualquer outra parte”.⁹⁷ Em **Coleção de Nuvens**, o recorte mostra uma nuvem, ao mesmo tempo em que apresenta o que está fora do campo do enquadramento, que é o céu, ilimitado. O olhar dirige a cabeça para cima, que aponta a máquina fotográfica para o céu. O céu, como este espaço, em que é possível devanear a distância. Durante um dia com fundo azul, ora o foco do olhar alterna-se para as figuras, as nuvens, ora para o azul, em sua mobilidade constante. O visor torna o infinito do céu em finito, ao apontar e recortar uma nuvem. Um recorte, que determina o que

⁹⁷ DUBOIS, Philippe. *O Ato Fotográfico*, p.200.

fica fora e dentro do campo e que irá determinar a imagem, composta por todas as escolhas de inclinação e enquadramento.

O artista baiano, Marepe, na seqüência de imagens do trabalho, **Doce Céu de Santo Antônio** (fig 21), saboreia o céu da cidade de Santo Antônio. O trabalho consiste num ensaio fotográfico da performance em que o artista segura um algodão doce contra o céu e come alguns tufo do mesmo.



21. Doce Céu de Santo Antônio
Marepe
2001

O algodão doce confunde-se com as nuvens e, segundo a crítica de arte, Lisette Lagnado, o artista aparece nas fotografias “como um gigante comendo as nuvens do céu, tufo branco no alto do braço estendido”.⁹⁸ O posicionamento do fotógrafo de *Doce Céu de Santo Antônio* amplia o artista e faz com que os tufo de algodão doce transformem-se em nuvens. Marepe amplia o algodão doce, fazendo-o parecer uma nuvem. O artista aparece como gigante nas fotos e o algodão doce que ele segura nas mãos aproxima-se das nuvens, que ele agarra e come. O título *Doce Céu de Santo Antônio* indica que o céu é doce e a imagem relaciona as nuvens com algo comestível, a partir do gesto de Marepe e maneira como o fotógrafo se posicionou

⁹⁸ Catálogo *Marepe*, São Paulo, Galeria Luisa Strina, 2002, s/p.

diante deste gesto. A possibilidade de apreender as nuvens se realiza de maneira poética, mas distinta da minha proposta. Em **Coleção de Nuvens**, a fotografia proporciona que eu diminua as nuvens, que são enormes, ao utilizar o recurso zoom do equipamento. Em *Doce Céu de Santo Antônio*, o fotógrafo, ao se localizar abaixo de Marepe, amplia o algodão doce, fazendo-o se aproximar de uma nuvem, o que era pequeno torna-se muito grande. O enquadramento das nuvens nas duas propostas distingue-se pela intenção do gesto de fotografar.

Em **Coleção de Nuvens**, o enquadramento e o zoom da câmera têm o poder de focalizar uma nuvem e recortar os arranha-céus que impedem a contemplação do céu no contexto urbano. O gesto de fotografar é sempre repleto de escolhas que visam informar uma idéia, tem uma intenção planejada, que interdita ao focalizar e recortar. Vilém Flusser relata que o gesto de fotografar é um gesto “caçador no qual o aparelho e o fotógrafo se confundem, para formar uma unidade funcional inseparável [...]. O propósito deste gesto unificado é produzir fotografias, isto é, superfícies, nas quais se realizam simbolicamente cenas. Estas significam conceitos programados na memória do fotógrafo e do aparelho”.⁹⁹

A cada revelação das fotografias de nuvens, que eu realizava, um momento inesperado acontecia, seja pelo próprio processo de revelar as imagens como também pela natureza móvel das nuvens, que se movimentavam durante o gesto de fotografar. Para Tisseron, o momento cego da tomada da foto, quando o obturador se fecha no visor, permitindo a entrada da luz, que vai gravar a película fotográfica, em fração de segundos, simbolizaria a perda da imagem pelo fotógrafo, seguida de um reencontro no processo de revelação. A

⁹⁹ FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta*, p.34.

fotografia representa uma maneira de fazer desaparecer e depois fazer reaparecer um objeto. Dubois considera que, entre o ato fotográfico e a revelação, há um abismo provocado pelo lapso de tempo, pois:

*como então saber se o que você está vendo no papel fotossensível é exatamente a mesma coisa que você viu? Além disso, o que você tinha visto exatamente? É sempre tarde demais. Você nunca chegará ao encontro. Só lhe resta a foto, frágil, incerta, quase estranha. É a foto que literalmente vai se tornar a sua lembrança, substituir a ausência.*¹⁰⁰

As nuvens escolhidas, para serem fotografadas durante a experiência de contemplação do céu, muitas vezes, não eram reconhecidas no papel fotográfico, devido à mobilidade do objeto fotografado bem como da ocorrência do momento cego durante a captura da imagem. A fotografia de uma nuvem substitui a experiência vivenciada de contemplação do céu e captura da imagem.

Ao agrupar uma coleção de imagens de nuvens, selecionou-se nove fotografias, para compor o álbum de figurinhas. Ao nomear as fotografias, encontrava-se um abismo entre as palavras e as imagens. Nomear, neste caso, consiste em catalogar coleção. As fotografias selecionadas foram nomeadas de acordo com a primeira associação que se realizava entre palavra e imagem. **Coleção de Nuvens** possibilita a mobilidade de encaixes entre imagem e palavra. Atrás de cada figurinha de nuvem, não há um número, o que faz com que o leitor escolha a direção da imagem ao tentar sincronizá-la com a palavra e encaixá-la no retângulo do álbum.

¹⁰⁰ DUBOIS, Phillipe. *O Ato Fotográfico*, p.90.

O espectador do álbum, ao escolher a direção da imagem,¹⁰¹ para colá-la no retângulo do álbum ou adivinhar a palavra que foi atribuída, percebe que a nuvem experimenta duas possibilidades de direção para a mesma imagem, funcionando para cima ou para baixo. Rosalind Krauss escreve que Stieglitz decidiu que qualquer um dos quatro lados podia servir de “parte de cima”.¹⁰² Para a autora, o recorte fotográfico em “Equivalentes” constitui a fotografia e transforma a realidade, pois, “destituídas de solo, essas imagens perdem seu fundamento [...] apelam, portanto, para nossa necessidade de orientação e, ao mesmo tempo, aos recursos habituais que utilizamos para garantir nossa orientação, reportando-nos a um horizonte que organiza e reafirma nossa relação com a terra”.¹⁰³ Em **Coleção de Nuvens**, o espectador é quem escolhe a direção da imagem, que não se encontra numa parede ou num livro, mas soltas num saco plástico com outras figurinhas que o espectador manipula e altera a direção, até decidir o momento do encaixe, em que cola a figurinha no álbum.

Didi-Hubermann¹⁰⁴ relata que o ato de ver é como uma operação fendida, inquieta, agitada e aberta, um jogo contraditório que possibilita interrogações acerca do que se vê. A palavra elefante, no primeiro retângulo, sugere uma imagem mental e aciona uma busca incerta no conjunto de figurinhas que convida o espectador a definir de que lado ele observa a imagem para organizar a sua coleção. O espectador de **Coleção de Nuvens** torna-se um colecionador, ao adquirir a coleção. Colecionadores distintos têm a mesma coleção. No

¹⁰¹ as fotografias foram digitalizadas e impressas em papel fotográfico adesivo transformando-se em figurinhas no tamanho 9 x 9 cm.

¹⁰² KRAUSS, Rosalind. *O Fotográfico*, p.143.

¹⁰³ KRAUSS, Rosalind. *O Fotográfico*, p.142.

¹⁰⁴ DIDI-HUBERMANN. *O que vemos e o que nos olha*.

entanto, a escolha de encaixes entre a palavra e das imagens são diferentes.

A participação do espectador acontece tanto na aquisição dos álbuns de figurinhas como na decisão de completá-lo ou não. Alguns colecionadores escolheram não colar as figurinhas nos retângulos vazios nomeados no álbum, conservando a mobilidade de encaixe das palavras com as imagens de nuvens.

Para Gadamer, só existirá uma assimilação de uma obra, quando aquele que joga junto participa do jogo, pois, para o autor, um “outro aspecto importante que o jogo seja nesse sentido um fazer comunicativo, que ele desconheça propriamente a distância entre aquele que joga e aquele que se vê colocado frente ao jogo. O espectador é notadamente mais que um mero observador que vê o que se passa diante de si, ele é, como alguém que ‘participa’ do jogo, uma parte dele”.¹⁰⁵

O álbum solicita um outro que complete a coleção. O álbum de figurinhas vendido com as figurinhas em bancas de revistas foi um suporte escolhido para reunir a coleção de nuvens. O veículo álbum é a preço de custo, o álbum visa se auto-sustentar, só são confeccionados novos álbuns conforme a demanda das vendas.

¹⁰⁵ GADAMER, A Atualidade do Belo. p.40.

2.2 O jogar-brincar durante a circulação da proposta no território da arte

Coleção de Nuvens foi vendido em uma livraria e duas bancas de revistas, a partir de um vínculo com dois **territórios da arte**. Embora o álbum não tenha sido exposto dentro de uma galeria de arte ou museu, o álbum foi inserido numa livraria, localizada no **Centro de Convivência na UFSC**, a partir do **Projeto Muito Além dos Pincéis**, e em duas **bancas de revistas**, em Recife, a partir da **Exposição Trajetórias**, realizada na **Fundação Joaquim Nabucco**.

O projeto de **Coleção de Nuvens** encontrava-se arquivado desde agosto de 2002, devido ao orçamento elevado para a confecção dos álbuns e das figurinhas, embora tenha sido planejada a realização do mesmo da maneira mais acessível possível: as folhas do álbum são impressas em preto e branco, em papel A4, a capa é colorida, as figurinhas adesivas são impressas em ploter colorido. Em setembro de 2003, fui convidada, pelo Departamento de Comunicação e Expressão Visual da UFSC, para realizar uma intervenção no campus da universidade e um encontro com o público em geral. Observando uma banca de revistas, localizada na parte central do campus, pensei ter encontrado o lugar apropriado para realizar a proposta. A confecção do álbum **Coleção de Nuvens** (fig.22) implicou na realização de uma série de cem exemplares. No entanto, a Universidade não se comprometia a financiar nenhuma parte do projeto, mas oferecia um material de publicação (banners, cartazes e convites), impresso em alta qualidade, para a divulgação do **evento**, que consistia na intervenção e em uma conversa com o artista. Foi então que se propus, aos organizadores, uma troca, que consistia no fato de que o valor do material de publicação, para o evento, fosse deslocado para a



22.Coleção de Nuvens
Letícia Cardoso

Álbuns de figurinhas inseridos na Livraria do Centro de Convivência da UFSC

confeção dos álbuns. O material de divulgação poderia ser executado em uma impressora do próprio local, pois se reduziria ao formato A4, nas cores preto e branco. Desse modo, o valor investido na publicação do evento seria revertido para a confecção dos álbuns e das figurinhas. O processo de negociações era movido por um desejo de questionar o discurso pronto da organização do evento, já estava cristalizada a fala: “não temos verba para apoiar o trabalho, mas

divulgamos o evento na mídia e realizamos convites e cartazes”. As regras das organizações, da maior parte dos eventos dos quais participei, têm como discurso: divulgar e incentivar a cultura chamando mais atenção para o evento e para o artista, do que para a proposta artística. O incentivo financeiro, para as propostas, é secundário. Nesse caso, a atitude de negociar com a instituição estabelece um diálogo com as regras possibilitando a circulação da proposta no **território da arte**.

A banca de revistas, no interior do espaço universitário, favorecia o encontro com o espectador desavisado, durante o percurso de deslocamento diário. Contudo, o dono da banca não aceitou vender os álbuns, mesmo com a possibilidade de obter a taxa de consignação a cada venda do mesmo. A **proposta**, então, deslocou-se para a livraria do campus desta mesma Universidade, que aceitou realizar a venda dos álbuns de figurinhas. **Jogar-Brincar** seria novamente reordenar o destino da venda dos álbuns, após o **lance** de tentar inseri-lo na banca. A negação do dono da banca de revista fez com que se buscasse uma outra alternativa, para inserir o álbum, pois, conforme o convite do projeto, uma das regras consistia em intervir no interior do campus universitário. Não se podia inserir o álbum numa banca próxima à UFSC, por exemplo. Considero que estas regras do território da arte são aceitas livremente e, neste caso, do Projeto **Muito Além dos Pincéis**. Porém, ao mesmo tempo em que as limitam também norteiam a inserção da proposta a partir de um diálogo com este território. **Jogar-brincar**, nesta proposta, em Florianópolis, foi reverter o financiamento da publicação do evento para a confecção dos álbuns, e deslocar o projeto de inserção dos álbuns na banca de revistas para a livraria do campus universitário. A maleabilidade do jogar-brincar é uma característica que se observa no processo ora

proposto, que não elabora uma maneira de agir regulamentada, a priori, mas que vai sendo refeita a cada lance do **jogar-brincar**.



Circular as propostas, no território da arte, anexa-se ao registro lúdico da própria proposta do jogar-brincar.

Foi interessante observar os álbuns dentro da livraria, ao lado de livros sobre Biologia, Ética, Literatura, Filosofia, Direito, Matemática, entre outras áreas do conhecimento, com a sugestão de colecionar nuvens. O encontro com a proposta pode surgir como um desvio na intenção de uma visita a uma livraria universitária, local que é um ambiente propício para encontros e perdas. Títulos de livros e capas, localizados lado a lado, chamam a atenção e dispersam o olhar. A inserção dos álbuns em tal contexto vai ao encontro de um público que, talvez, nem saiba que **Coleção de Nuvens** trata-se de uma proposição de arte. No álbum, não há qualquer indício ou desejo de denominá-lo como uma proposição artística. Coloco meu nome no final do álbum com meu *e-mail*, caso o espectador/coleccionador se interesse pelo álbum sem ter como referência o encontro com o artista, realizado no Departamento de Comunicação e Expressão Visual da UFSC - no campus da Universidade Federal de Santa Catarina. Ao mesmo tempo em que se inseriu os álbuns, na livraria, nos murais desta mesma Universidade foram colados alguns cartazes, com uma imagem de nuvens e a frase: **Colecione Nuvens!**

Utilizar o mural¹⁰⁶ e a Livraria da Universitária, como espaço de circulação da arte, foi uma experiência que surgiu da observação

¹⁰⁶ Em algumas universidades, os murais são organizados pela secretária do local, que edita as informações anexadas do mesmo e organiza semanalmente os eventos. No caso dos murais da UFSC, especialmente o fotografado, que se encontra na parte externa do prédio universitário e próximo à livraria, onde os álbuns estavam à venda, as informações vão sendo sobrepostas, conforme a intervenção de qualquer pessoa. O mural tem um aspecto “bagunçado” que sempre me interessou muito.

desses espaços e verificação da importância dos mesmos para o território universitário.

O mural possibilitou a mobilidade e circulação das informações. Os cartazes (fig.23) foram sendo retirados após a verificação das datas de onde o evento foi realizado. Nos cartazes, não havia data nem local; apenas uma imagem de nuvem soprando a frase: “**Colecione Nuvens!**”, que pode não ser percebido e muito menos reconhecido como uma proposta artística. Neste sentido, complementa-se o pensamento, com a reflexão do artista Hélio Ferverza, a respeito da proposta “Apresentações do Deserto” (fig.24). Nesta proposta, o artista distribui dois cartões de apresentação de cada vez, um com o seu nome e endereço e o outro com um nome de deserto. O artista esclarece no livro, *O+ é deserto*, que os cartões não são o trabalho, mas eles apresentam uma situação. Para o artista, “*o trabalho pode não ocorrer. O fato de que os cartões sejam percebidos apenas como cartões de apresentação ou como uma brincadeira, e não como arte, são igualmente aceitáveis (não excluo minha curiosidade). A arte, no Brasil, neste momento, é apenas uma possibilidade (minoritária), e isso é tudo*”.¹⁰⁷ O mural também reúne uma diversidade de

¹⁰⁷ FERVENZA, Hélio. *O+ é deserto*, Documento Areal 3, São Paulo, Editora Escrituras, 2003, p.52.



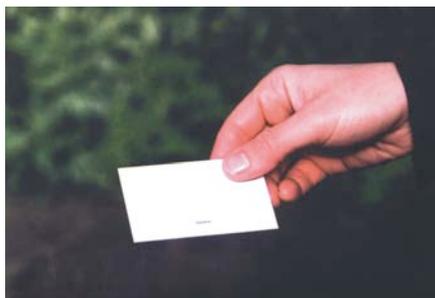
23.Colecione Nuvens

Leticia Cardoso

Cartazes inseridos nos murais do Centro de Convivência da UFSC. Florianópolis, 2003. Projeto Muito Além dos Pincéis.

informações distintas: ao lado de vende-se um computador, pode estar a publicação de um evento universitário como de uma festa. Nesse sentido, pessoas com interesses distintos correm o olhar por este espaço que, freqüentemente, está sendo elaborado. Entende-se que a frase **“Colecione Nuvens!”** funciona como um informe publicitário ou como um sussurro na percepção daqueles que repousam o olhar, por alguns segundos, nos anúncios anexados nos murais.

24. Apresentações de Deserto
Hélio Ferverza
Sem data

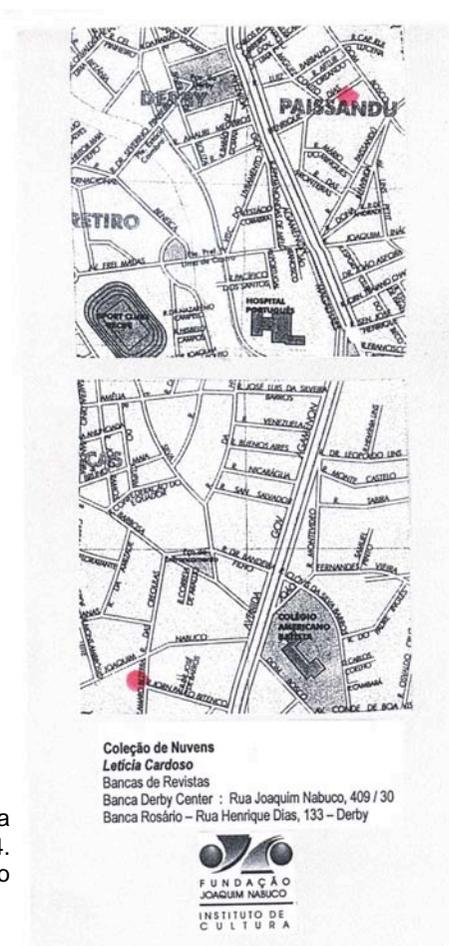


Em Recife, o projeto **Coleção de Nuvens** foi selecionado como proposta de exposição, na Fundação Joaquim Nabuco. Ao receber o edital desta fundação, em 2003, interessou-se por enviar os álbuns, já que a proposta não ficava restrita ao espaço da galeria. O interesse dos organizadores estava explícito no edital; aceitavam tanto propostas para serem expostas dentro da galeria, como as que se expandissem para o espaço da cidade. Como os álbuns são pequenos, pensei na facilidade de transportá-los para Recife.¹⁰⁸ A proposta foi aceita e tornou-se parte de uma mostra coletiva, intitulada **Trajetórias 3**. O álbum, como veículo móvel, facilitou o deslocamento de **Coleção de Nuvens** do Sul ao Nordeste do País.

Como não participei do processo de montagem da exposição, pois encontrava-me em Porto Alegre, neste período, os organizadores escolheram as bancas e realizaram o contato com os vendedores. Os álbuns foram inseridos em duas bancas próximas à Fundação, mas uma no sentido contrário à outra. Pedi para a organização do projeto fazer uma fotocópia do mapa da região e assinalar o local das bancas. Estes mapas (fig.25) ficaram à disposição dos espectadores, na

¹⁰⁸ No edital não havia nenhuma verba para deslocamento do trabalho. Neste caso, devido à distância física me interessava enviar uma proposta de baixo custo.

Galeria onde estavam expostos os demais artistas que participavam da mesma exposição coletiva.



25. Mapas distribuídos na Coletiva
Trajetória 3 em Recife/2004.
Leticia Cardoso

Entendo que a escolha das bancas e a confecção dos mapas favoreceu um diálogo com aquele determinado **território da arte**, quando permitiu a interferência da organização no processo de inserção dos álbuns. O mapa, reproduzido em xerox, possibilitou que o espectador saísse da galeria e realizasse o trajeto definido a priori. Com esta compreensão, era importante que o mapa fosse realizado num pedaço de papel, como quando foi anotada a referência de um local desconhecido e que a banca de revista estivesse próxima à

Fundação. Cristina Freire, no livro **Além dos Mapas**, escreve que os mapas “*traduzem possíveis esquemas para as experiências individualizadas de cidade [...] revestem os espaços de novos sentidos*”.¹⁰⁹

O mapa possibilitava, ao espectador “avisado”, um deslocamento pela cidade, para encontrar-se com a **Coleção de Nuvens**, delimitando um trajeto da Fundação até as bancas. Ao mesmo tempo, o espectador “desavisado” poderia esbarrar com a proposta nas bancas. **Coleção de Nuvens** ficou à venda na banca apenas durante o tempo da exposição realizada na Fundação Joaquim Nabucco, pois o vínculo com o território da arte, seja ele estabelecido pelo mapa ou pelo tempo da exposição, me interessava. Um mês após a abertura da exposição, tive a oportunidade de visitá-la e, como uma estrangeira naquela cidade, desloquei-me em busca dos álbuns nas bancas, com o mapa nas mãos. Foi uma experiência interessante, ao mesmo tempo em que se estava em busca de um objeto conhecido, percorria um trajeto desconhecido. Lembrei-me de uma brincadeira que realizava na infância, chamada *Caça ao Tesouro*, em que, com o mapa nas mãos, tentava encontrar o objeto escondido pela minha irmã. Costumava-se brincar no quintal da minha casa, e, embora o terreno e os objetos fossem conhecidos, brincar sempre era uma possibilidade de realizar um trajeto desconhecido. Este foi um modo inusitado de encontro com a proposta, pois me proporcionou um trajeto em direção aos álbuns, tal como para qualquer espectador desconhecido.

Quando uma das bancas foi visitada, pôde-se observar que os álbuns estavam ao lado das revistas de arte, como: “Bravo e Caros Amigos”,

¹⁰⁹ FREIRE, Cristina. *Além dos mapas*. p.77-78.

o álbum foi catalogado pelo dono da banca desta maneira. A partir desta experiência, refleti a respeito de uma série de decisões, que vão se fazendo durante um processo de montagem de exposição. Onde se vende objeto de arte? O dono da banca aqui é quem vende os objetos, e o jogar-brincar acontece durante a relação entre eles, os espectadores, curiosos e território da arte que agenciam este





26. Coleção de Nuvens
Letícia Cardoso

Álbuns de figurinhas inseridos em duas Bancas de Revistas próximas a Fundação Joaquim Nabucco em Recife. 2004. Exposição Coletiva Traietória 3.

encontro. Entendo que o dono da banca fez a sua curadoria ao colocar os álbuns em frente às revistas de arte. Diante destas interferências do entorno, pensa-se que não interessa simplesmente fazer circular os álbuns em qualquer banca de revistas, mas que este processo de inserção seja possibilitado via uma instituição, que faz parte do **território da arte**, que agencie este cruzamento de exposição e venda.

Considero divertido me apropriar de pedaços de céu e refletir acerca da idéia de venda e propriedade das nuvens. Segundo Susan Sontag, “Fotografar é apropriar-se da coisa fotografada”.¹¹⁰ Neste caso, a fotografia proporciona que se aproprie das nuvens. A artista Ana Texeira¹¹¹, simultaneamente, em Buenos Aires e São Paulo, propôs aos espectadores a troca de seus desejos por maçãs, e, no dia dos namorados, instalou uma barraca de camelô nas ruas de São Paulo, vendendo diferentes definições de amor coletadas via *e-mail*. Segundo Cauê Alves¹¹², escrevendo sobre esta ação, aponta que o procedimento de oferecer amor como mercadoria ironiza sua transformação em produto e escancara a perversidade do sistema. Quem pode vender o amor? De quem são as nuvens?

O *coleccionador*¹¹³, de **Coleção de Nuvens**, ao tornar-se ativo ao manipular as figurinhas durante a tentativa de sincronizar a imagem com a legenda, depara-se com a ambigüidade do encaixe. Ao conversar com pessoas que compraram o álbum, pôde-se observar que muitas delas escolhem não completar o álbum, deixando as figurinhas soltas, e a experiência fica aberta a outros com quem os donos do álbum de figurinhas desejem compartilhar a experiência. As figurinhas são sempre as mesmas, mas a mobilidade do encaixe permite que a proposta se repita e que rearticule sentidos distintos entre palavra e imagem. As pessoas que escolhem emoldurar as figurinhas, embora tenham as mesmas figurinhas que os demais, reordenam a seqüência de imagens conforme o seu desejo. Algumas

¹¹⁰ SONTAG, Susan. op. cit. , p. 04.

¹¹¹ Artista paulista.

¹¹² ALVES, Cauê. *Jornal Número Dois, o espectador no poder*, São Paulo, USP, 2003, s/p.

¹¹³ O termo coleccionador é utilizado para o espectador que se torna coleccionador das nuvens.

me procuram para conferir o “resultado”. As crianças, principalmente, me procuram, na espera de um “gabarito”, que confirme as suas escolhas. Concordo sempre com todas as escolhas.

A possibilidade de o álbum habitar o universo pessoal de vários colecionadores, muito interessa, pelo fato de o álbum pertencer ao universo cotidiano daquele que “brinca junto”. Neste sentido, ele pode ser revisitado, reencontrado na estante de livros, por exemplo, ou compartilhado com o universo do colecionador. Cada álbum é vendido pelo preço de sua confecção e só serão realizados outros álbuns conforme a quantidade de vendas. A intenção da venda dos álbuns está na viabilidade de ser uma proposta auto-sustentável. O território da arte é o lugar que articula o encontro entre a proposta e o espectador.



27. Desenhos do Mar
Leticia Cardoso
Fotografia. 2000 – 2005.

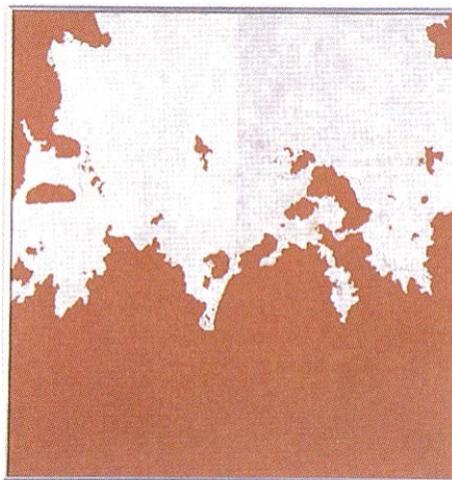
2.3 Desenhos do Mar

O título da proposta **Desenhos do Mar** indica o gesto que consiste em esticar um fio prateado na beira da praia, o qual, ao encontrar-se com o mar, vai se enrolando e desenrolando, formando desenhos efêmeros na praia, que se dissolvem no intervalo entre uma onda e outra. A linha tenta mapear o contorno, definir a fronteira entre o mar e a areia, que se apresentam sempre móveis e instáveis. A fotografia apreende o movimento do fio e possibilita que se verifique a variação de desenhos formados pelo encontro do mar com o fio. Ao realizar **Desenhos do Mar**, em 2000, na Praia do Moçambique, em Florianópolis, utilizou-se um fio prateado de dois metros de comprimento. Uma seqüência de fotos é apresentada lado a lado, revelando a variação de desenhos formados pelo encontro entre a linha com o mar.

A água do mar possui fluidez, pois as moléculas neste estado físico têm menos força de coesão do que nos sólidos, e, nesta situação, as moléculas "rolam" umas sobre as outras, sem afastar-se, mas mantendo uma certa agitação e mobilidade. Por isso, o oceano se desloca com mais facilidade de um lugar para outro do planeta. A maleabilidade da água vem ao encontro da maneira como a proposta **Desenhos do Mar** acontece no deslocamento do fio esticado na praia proporcionado pelo movimento do mar. O fio rola na areia da praia impulsionado pelo mar. A água do mar se adapta às influências, remove as rugosidades da areia. O mar, lentamente, vai penetrando e esculpindo as pedras dos costões. Há um ritmo constante e variável neste movimento, que se atualiza constantemente, influenciado pelos ventos, pela lua e ocupando, de maneira diferente, o espaço da praia

a cada onda. O fio, ao encontrar-se com as ondas, é movimentado conforme o ritmo do mar.

O título **Desenhos do mar** indica que, durante o jogar-brincar, quem realiza o desenho não sou eu, mas o mar. A artista Rivane Neuenschwander¹¹⁴, no trabalho “Carta Faminta”, realiza a experiência de esticar folhas de papel no chão sobre as quais coloca lesmas, que as atravessam e as comem. A artista considera, como trabalho, os restos do papel comido. Segundo a artista, o fato de que *“as lesmas comiam papel de arroz de tal forma que no final o que sobrava do papel se assemelhava a uma cartografia, com seus recortes geográficos, dados pela partes que foram comidas, e rotas, dadas pela gosma da lesma atravessando o papel. Era uma espécie de Atlas imaginário”*. A artista relatou estar interessada em criar um universo, em que as coisas dialogassem mais umas com as outras e, nesta ação, buscando o limite tênue entre acaso e seu controle.



28. Carta Faminta
Rivane Neuenschwander
2000

¹¹⁴ Artista mineira. Relato a Fernanda Lopes a respeito do trabalho no *site* Obraprime.net.

Durante o processo de realização de **Desenhos do Mar**, eu morava em Florianópolis, Ilha de Santa Catarina. A situação geográfica de ilha suscitava constantes deslocamentos em direção ao mar. O trajeto consistia em cruzar a ilha e me relacionar com o mesmo mar em diferentes ângulos, durante o meu cotidiano em determinado período de vida. A constante observação do movimento das ondas desmanchar-se na praia, foi uma experiência que impulsionou o **jogar-brincar**. Nestes deslocamentos, em direção ao mar, levava câmera fotográfica, filmadora e gravador. Algumas vezes, não fazia nenhuma espécie de registro; já em outras, mapeava a minha relação com a natureza. **Desenhos do Mar** aconteceu como desdobramento do vídeo, **Diálogo entre a fita e o mar**, realizado na mesma época.

Diálogo entre a fita e o mar consiste num vídeo que registra o encontro de uma fita cassete. Utilizei, anteriormente, a fita para realizar gravações de pensamentos suscitados no encontro com o mar. Em um destes passeios, quis ouvir estes registros sonoros no mesmo local onde haviam sido realizados. Não gostei e destruí a embalagem, retirei a fita e estiquei-a no limite entre o mar e a areia. No entanto, a dificuldade de filmar o movimento de encontro entre a fita e o mar – que ora se deslocava fora do enquadramento da câmera, e que sempre eu perdia de vista – fez com que eu preferisse o registro fotográfico da experiência de esticar um fio prateado no limite entre o mar e a areia do que o uso do vídeo. Pensa-se que os desdobramentos proporcionados pelos meios utilizados para registrar as ações, como neste caso, do vídeo para a fotografia, são como lances do jogar-brincar que vão ramificando a proposta e alterando o seu significado. No vídeo, a duração permitiu que se observasse o movimento incessante do desaparecimento e reaparecimento da fita, assim como da onda. Já a fotografia, fixou o desenho e permitiu o

recorte do mar das imagens. A fotografia possibilita a fixação de uma parcela do tempo e do espaço, em que o desenho se realiza entre uma onda e outra do mar.

A fotografia tinha que ser realizada no breve intervalo entre uma onda e outra, e o fio enrolava-se com mais facilidade que a fita cassete, que, devido à sua extensão, deslocava-se para frente e para trás com o movimento das ondas, sem enrolar-se como o fio, ao formar os desenhos. Neste ato de fotografar, perdia-se e encontrava-se o desenho do fio no espaço do enquadramento da câmera, que logo se desmancharia no encontro com uma outra onda. Nas fotografias, os desenhos aparecem sem o mar. O desenho indica o movimento do mar, assim como o título da proposta.

Segundo Serge Tisseron¹¹⁵, a fotografia é constantemente relacionada com o tempo que escoar e com a morte que se aproxima. Fotografar, para ele, seria uma tentativa de paralisar o curso de tempo, impor um presente eterno. Segundo Tisseron, “aquele que até então escapava do meu controle, depois da morte estará preso a mim para sempre. Ele estará sempre de acordo com as coisas que direi em minhas preces”.¹¹⁶ Ao mesmo tempo, ele relata a situação ambígua de paralisar o tempo e reinventá-lo a partir da fotografia. Segundo o autor:

Uma fotografia constitui sempre um extremo de certeza (porque ela representa uma realidade que existiu) e um extremo de incerteza (porque nós nunca vimos àquilo que ela representa da mesma maneira que ela nos

¹¹⁵ TISSERON, Serge. *El Mistério de la Camera Lucida*. Salamanca, Editora Universidade de Salamanca, 1998.

¹¹⁶ Tradução livre de Eduardo Vieira da Cunha fornecida em sala de aula durante a disciplina de Estática da Fotografia, em 2004.

*apresenta). A relação estreita que a fotografia estabelece com a morte vem exatamente desta ambigüidade.*¹¹⁷

Para Tisseron, a fotografia de objetos efêmeros testemunha a recusa da morte, pois as imagens constituem a pura realidade do objeto desaparecido. Richard Long (*fig.29*), por exemplo, "fazia arte ao realizar caminhada". A caminhada era realizada solitariamente pelo artista que documentava essa experiência por meio de mapas com os desenhos da rota da caminhada, textos listando coisas passadas ou vistas, fotografias, ou uma sistematização da caminhada.¹¹⁸ A fotografia que registrava os trabalhos de Long selecionava e recortava a experiência vivenciada pelo artista. A alteração na natureza acontecia tanto na organização das pedras quanto na execução do seu registro fotográfico, que recortava a paisagem. Segundo Dubois, é sempre o próprio Richard Long "*que tem o cuidado de fotografar suas construções de acordo com o princípio de um olhar rigorosamente perspectivista e axial*".¹¹⁹ Neste sentido, a fotografia não apenas documenta a ação, mas se integrava à concepção do trabalho de Long, a partir das escolhas ocorridas durante o gesto de fotografar do artista.

¹¹⁷ TISSERON, Serge. *El Mistério de la Camera Lúcida*. Tradução livre de Eduardo Vieira da Cunha.

¹¹⁸ (...) *tal como carregar um objeto encontrado durante um tempo até avistar outro e substituir um pelo outro-e assim por diante. Da mesma forma, Long podia parar durante uma caminhada e fazer uma linha ou círculo com pedras ou gravetos soltos, ou arrastando no chão as suas botas. Estas eram deixadas para se desintegrar pelas forças da natureza e assim também só podiam ser realmente vistas como fotografia numa parede de uma galeria.* Michael Archer. *Arte Contemporânea: Uma História Concisa*, São Paulo, Martins Fontes, 2001, p.93.

¹¹⁹ DUBOIS, Philippe. *O Ato Fotográfico*, p.285.

Segundo Dubois, a Land art, earth art, arte-paisagem ou arte ambiental que se desenvolveu, sobretudo nos anos 70, situa-se em algum lugar entre uma arquitetura e uma escultura da natureza, e pode agrupar *“tanto tentativas modestas quanto projetos gigantescos: isso pode ir do simples deslocamento de um sujeito num espaço natural até manipulações muito complexas de vastos materiais terrestres, quer se trate de captar elementos, quer de assinalar sítios, quer, ainda, de construir dispositivos muito elaborados”*.¹²⁰ A fotografia funciona como meio de arquivagem, suporte documentário, pois estes trabalhos, muitas vezes, se realizam em lugares inacessíveis e a fotografia proporciona o acesso ao público em geral. Segundo Cristina Freire, a foto na obra *Spiral Jet*, de Smithson, é *“a testemunha do trabalho e sua operação se confunde com o mesmo. Este ponto de vista aéreo já está suposto desde o início do projeto. Dessa maneira, a fotografia deixa de ser fonte estática de documentação e torna-se canal de transmissão do processo artístico”*.¹²¹ Em **Desenhos do Mar**, a fotografia também é parte integrante da situação que ocorre entre o gesto de esticar o fio na praia e o gesto de fotografar. Os desenhos são fotografados de cima para baixo, pois este ponto de vista oferece a escolha de uma maneira de enquadrar o desenho.

29. Caminhando por uma linha no
Peru
Richard Long
1972



¹²⁰ DUBOIS, Philippe. *O Ato Fotográfico*, p.283.

¹²¹ FREIRE, Cristina. *Poéticas do Processo*, p.95.

O artista Walter de Maria, ao realizar *Lightning Field*, em 1977, instalou, numa bacia semi-árida do Novo México, onde as tempestades são particularmente freqüentes, cerca de quatrocentas pontas de aço de seis metros de altura, plantadas verticalmente no chão e que compõem uma figura geométrica de muitos quilômetros. Segundo Dubois:

o local escolhido e a construção das pontas metálicas voltadas para o céu e terra (sky and earth art) em que o sublime (o jogo de relâmpagos recortando-se num céu plúmbeo ao pôr-do-sol) é destinado ao instantâneo e ao aleatório. A fotografia instantânea (o tempo de um relâmpago) é bem o meio que permite, petrificando o instante e a luz, inscrever essa magia.¹²²

A fotografia, em *Lightning Field* (fig.30), possibilita o registro do instantâneo, assim como o registrar o movimento do fio, também aleatório e instantâneo em **Desenhos do Mar** e em *Tossing sticks in the air* de Andy Goldsworthy.



30. *Lightning Field*
Walter de Maria
1977

O artista Andy Goldsworthy, no trabalho *Tossing sticks in the air* (10 de julho de 1981), que consiste na ação do artista em jogar para cima,

¹²² DUBOIS, Phillipe. *O Ato Fotográfico*, p.288.

numa paisagem determinada, uma série de bastões e fotografar o todo no “momento correto, isto é, no momento em que todos os bastões se espalham em um feixe no fundo do céu”.¹²³ A fotografia possibilita a captação do instantâneo, do momento em que os bastões se organizam no céu. A cada fotografia, um desenho do movimento dos bastões é reorganizado, conforme o impulso do gesto do artista, assim como o desenho do fio, que é reordenado conforme o movimento pelo mar.



31. Tossing Sticks in the air
Andy Goldsworthy
1981

Desenhos do Mar vai sendo modificado ao ser repetido, assim como posteriormente, na montagem das imagens, que ora acontecem em livro de artista e ora em exposição de fotografias. A mobilidade da repetição do **brincar** consiste na reelaboração das suas regras conforme a repetição da mesma proposta e outra circunstância de tempo e espaço. Brinca-se de esconde-esconde no quintal de uma casa, na rua, dentro de um quarto, em uma festa, no colégio. O lugar e o tempo variam conforme a quantidade de participantes, idades. No entanto, há regras invariáveis como o fato de que um dos

¹²³ DUBOIS, Philippe. *O Ato Fotográfico*, p.288.

participantes deve fechar os olhos e contar até quanto? Os demais participantes correm em busca de um esconderijo.

Gadamer pensa o jogo como uma forma de fazer livre de objetivos, mas que se impõem certas regras. Segundo o autor, pode-se observar esta relação na criança, quando “fica infeliz quando a bola escapole já na décima vez e orgulhosa como um rei quando consegue trinta vezes”.¹²⁴ Desta forma, o jogo, para o autor, “aparece então como um auto-mover-se que por seu movimento não pretende fins nem objetivos, mas o movimento como movimento, que quer dizer um fenômeno de redundância, de auto-representação do estar vivo”.¹²⁵ Repetir a proposta **Desenhos do Mar** é uma possibilidade que ocorre durante o brincar no **território da arte**.

A partir do processo de realização do mestrado, começou-se a investigar a possibilidade de refazer esta **proposta** em outros contextos, norteadas por algumas regras que se foi observando ao jogar-brincar. A experiência anterior funciona como matriz para uma outra investigação. Em que consiste repetir uma proposta? Durante a repetição, acontecem desvios que resignificam a experiência? Segundo Walter Benjamin, a repetição é, para a criança, a essência da brincadeira; nada lhe dá tanto prazer como brincar outra vez. O adulto, segundo ele: “*alivia seu coração do medo e goza duplamente sua felicidade quando narra a sua experiência. A criança recria essa experiência, começa tudo de novo desde o início*”.¹²⁶ O mar repete-se constantemente, mas, a cada onda, derrama na areia uma nova porção de água que ocupa o espaço da praia de maneira distinta. O

¹²⁴ GADAMER, *A Atualidade do Belo*, p.39.

¹²⁵ GADAMER, *A Atualidade do Belo*, p.38.

¹²⁶ BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política*, São Paulo: Brasiliense, 1995, p.253.

movimento invariável das ondas, que não cessa de, contrariamente repetir-se, apresenta variações, modifica-se a cada onda que se espalha na mesma praia. Depreende-se que a proposta, quando é repetida em outro **território da arte**, é redefinida a partir do diálogo estabelecido com as regras que configuram o mesmo.

2.4 Jogar-brincar como diálogo durante a circulação da proposta no território da arte

Desenhos do Mar foi apresentado em 2003, no Projeto Schwanke – Perspectiva das artes plásticas¹²⁷, em uma seqüência de cinco fotografias. Cada fotografia media 25 X 20 cm e localizava-se uma ao lado da outra na parede. A partir desta experiência no **território da arte**, pôde-se rever a proposta e pensar na possibilidade de guardá-las numa caixa de papel, onde as fotografias estariam impressas em papel couchê. Assim, o espectador poderia manipular vários desenhos e adquiri-los. Gostar-se-ia de realizar uma série de caixas, mas, como em Coleção de Nuvens, o interesse na reprodutibilidade da imagem como possibilidade de venda está no fato da proposta de autosustentar. Em princípio, penso em fazer dez caixas, e, conforme a venda, a preço de custo, realiza-se mais dez. Farei algumas caixas que se pretende vender durante o processo de exposição na Pinacoteca Barão Santangelo, na UFRGS, onde será defendida esta dissertação. Neste caso, a Universidade torna-se o **território da arte**¹²⁸ que agencia a venda das caixas-livro. Penso que o espaço expositivo serve também como atelier, onde se observa a proposta,

¹²⁷ Em Santa Catarina realizado pela Sociedade Cultura Artística (SCAR) no MASC (Museu de Arte de Santa Catarina) em Florianópolis de 11 de setembro a 05 de outubro de 2003 e na Fundação Memorial da América Latina de 05 a 23 de novembro de 2003 em São Paulo.

¹²⁸ Pretende-se, durante a montagem da exposição, dialogar com este território, verificando a possibilidade de venda desta proposta neste espaço.

tendo a possibilidade de reconfigurá-la em uma outra ocasião. A proposta desdobra-se a partir de uma nova abordagem ao observá-la no **território da arte** e repensar sobre a maneira de apresentá-la. A pesquisa e a repetição da proposta proporcionaram-me um outro lance do brincar. A repetição da proposta em diferentes **territórios da arte** permite a alteração da mesma? Estas são questões que se vem investigando no cruzamento das experiências ocorridas entre apresentar uma proposta, ver, refletir¹²⁹ e refazer a mesma proposta em um outro contexto de regras em um outro território.

Em 2004, o pesquisador Paulo Silveira¹³⁰ convidou artistas para participar da proposta de um livro de artista coletivo, organizado por ele, e intitulado: “Ciranda”. Participei com as imagens de **Desenhos do Mar**. Cada artista poderia utilizar: de doze a dezesseis folhas do livro preto e branco, formato 21x16 cm. Em princípio, gostar-se-ia que ficassem soltas dentro de um envelope anexado ao livro, pois, desta forma, o espectador poderia escolher a direção de cada desenho, como também observá-los individualmente, como nas caixas. No entanto, uma das regras do território da arte, neste caso, era que todas as folhas deveriam estar anexadas ao livro. O desdobramento da proposta, em função das regras instituídas pelo **território da arte**, possibilitou uma outra maneira de apresentá-la. Tentei colocar cada desenho em uma folha, sendo que o limite do desenho seria o da folha. No entanto, observando uma folha unida à outra, no formato livro, verifiquei que, quando se aproximava dois desenhos, eles formavam uma composição e esta chamava mais atenção que o próprio desenho, o que não interessava neste caso. Pensei, também, em unir as pontas do fio de uma com a seguinte, desta forma os

¹²⁹ Penso que a dissertação funciona como espaço de reflexão.

¹³⁰ Doutorando do Programa PPGAVI/ UFRGS que desenvolve uma pesquisa sobre livro de artista.

fragmentos dos desenhos formariam um grande desenho no livro, que só poderia ser observado durante a manipulação do espectador. No entanto, o encaixe do fio não acontecia em todas as imagens. Nesta situação, queria pensar cada desenho isolado, mas não conseguia devido ao veículo escolhido para apresentar a proposta, que era o livro. A tentativa de uni-los em um grande desenho foi descartada e optou-se por, a cada duas folhas, colocar um desenho, para que eles funcionassem independentemente. Eles foram ampliados, distorcidos e interrompidos pela costura entre uma página e outra. O livro recorta o desenho, interrompe a fluidez da linha. A linha entre as páginas interfere na linha do desenho, fato que considero interessante.

Ao repetir, **Desenhos do Mar**, em Recife, no evento Spa das artes¹³¹, reelaborei a proposta, ao relacionar-me com o evento, que considero como um outro **território da arte**. A semana das artes de Recife, de 2004, organizou o evento com um mapa que designava os lugares e os dias onde as *intervenções* iriam ser realizadas. A delimitação do local e período do dia em que seria realizada a minha *intervenção*¹³² estavam relacionados com outras que aconteceriam na beira da praia. Desta forma, a situação previa a existência de um público. Na primeira realização de **Desenhos do Mar**, em Florianópolis, utilizei um fio de dois metros de comprimento que se enrolava e desenrolava no intervalo entre uma onda e outra. No Recife, o fato de existir um público, suscitou-me o desejo de utilizar um fio bem maior. Uma das regras deste território seria a presença do público: o mar realizava e

¹³¹ SPA das artes - semana das artes visuais do Recife 2004, neste evento organizado pela Prefeitura do Recife que era formado por palestras, oficinas e intervenções. De 30 de agosto a 03 de setembro de 2004 foram realizadas 40 intervenções pela cidade, uma das intervenções selecionadas foi **Desenhos do Mar**.

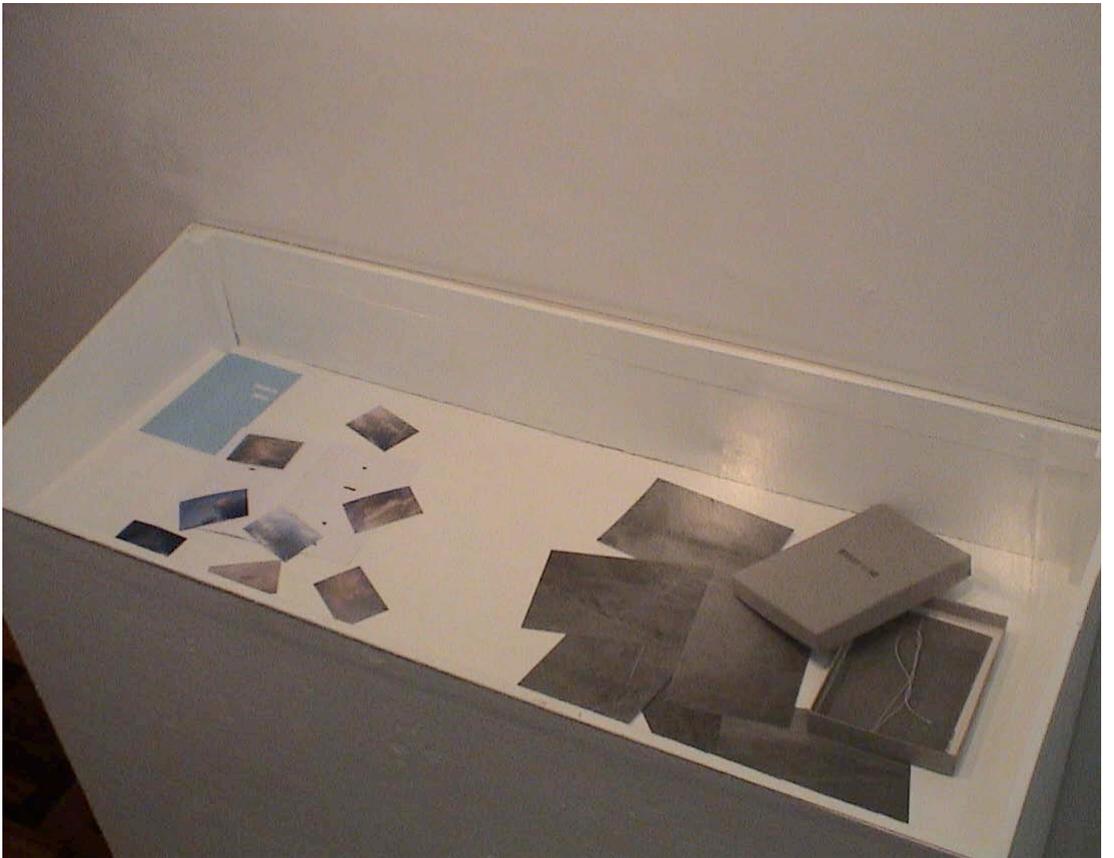
¹³² Denomina-se a proposta de intervenção porque neste contexto ela foi chamada assim.

desmanchava os desenhos. Comprei um carretel do mesmo fio prateado, que agora, com cinqüenta metros de comprimento, delimitava uma fronteira móvel entre o mar e a areia. A linha prateada na extensão da praia quase desaparecia, sendo assim, o espectador "avisado"¹³³ tem que se aproximar do desenho. Uma fronteira frágil, estabelecida pelo fio móvel e maleável, mas que provocava o deslocamento do espectador, que se afastava ou aproximava-se, conforme o encontro do fio com os seus pés. Neste evento, o registro não era importante, mas sim o embate das pessoas com a proposta no local da praia. No local, a linha funciona como uma fronteira móvel, que vai sendo refeita a cada onda, demarcando um território móvel e frágil pelo fio prateado. Assim, o evento, que é um **território da arte**, ao definir a proposta como intervenção e agendar um dia para execução dela, abriu a possibilidade de um encontro com o espectador, que eu não tinha planejado. Na proposta inicial, a fotografia é que proporcionava o encontro com o espectador, aqui o espectador pode observar o desenho sendo realizado e apagado no local. **Desenhos do Mar** foi uma proposta que, ao ser repetida, ramificou as suas possibilidade de apresentação, conforme os desvios ocorridos durante o jogar-brincar no **território da arte**.

¹³³ Aquele que tem o mapa do evento Spa das Artes e que sabe que em determinado dia, período e local estará sendo realizada a intervenção Desenhos do Mar que consta no folder do evento com a sinopse do mesmo.



32.Desenhos do Mar
Leticia Cardoso
CaixaLivro, 2005



Coleção de Nuvens e **Desenhos do Mar** foram elaboradas a partir de experiências com o mar e com as nuvens. A mobilidade da água, em estado líquido, assim como dos gases que formam o ar e as nuvens, interessam-me como reflexão do **play** que se encontra em estado móvel e transitório. Como separar o território da arte escolhido para jogar-brincar da maneira de apresentar a proposta?

O termo **território da arte**, utilizado nesta dissertação, relaciona-se com as experiências que tive nos espaços escolhidos para apresentar as propostas **Coleção de Nuvens** e **Desenhos do Mar**. O **território da arte**, a meu ver, é o espaço, que apresenta a proposta durante determinado período, e negocia a circulação do álbum e do livro. Relatei as minhas experiências de diálogo em cada território da arte escolhido, ou que me escolheu, durante a abordagem realizada anteriormente em **Coleção de Nuvens** e **Desenhos do Mar**. O termo território da arte, como já foi analisado anteriormente, é utilizado conforme o que Huizinga chama de território do jogo. Aproximo o que Huizinga denomina de território do jogo com o território da arte as exposições que participei, pois penso que elas delimitam espacialmente e temporalmente um terreno onde a proposta vai ocorrer, e assim como, ao observarmos o tabuleiro de xadrez, com as suas peças, mesmo que não saibamos as regras daquele jogo, não teremos dúvidas de que naquele espaço ocorre o jogo de xadrez. Acredito que, no **território da arte**, o espaço legitima e valida o que ocorre ali dentro, por inseri-lo no mesmo. Cada território tem suas regras que determinam o que vale e não vale neste terreno. As regras de uma exposição podem aparecer explicitamente no regulamento de um salão, por exemplo, como implicitamente, na utilização dos recursos para apresentar uma proposta. Para Ferguson, *existe um planejamento em todas as exposições, uma vontade, ou uma*

hierarquia teleológica de significados, que são suas tendências ocultas dinâmicas. o que o autor considera planejamento, eu chamaria de regras ao relacionar as exposições com o termo território da arte. Para Ferguson, o planejamento vai:

desde a arquitetura que para o autor é sempre política, até a cor dos painéis que é sempre psicologicamente significativa; desde as etiquetas e os textos que são sempre didáticos (mesmo, ou especialmente, nos silêncios) até as exclusões artísticas que são sempre poderosamente ideológicas e estruturais em suas admissões; desde a iluminação que é sempre dramática (portanto um importante aspecto da narrativa e da dramatização do desejo) até os sistemas de segurança que são sempre uma forma de reflexo social (a escolha entre vigias e sistema de vídeo, por exemplo); desde as premissas curatoriais que são sempre profissionalmente dogmáticas até as brochuras, catálogos e vídeos que são sempre produzidos com uma linguagem específica e pedagogicamente direcionados; até a estética que é sempre historicamente específica àquele lugar de apresentação ao invés do momento de produção da obra individual.¹³⁴

Este autor argumenta que uma exposição temporária de arte tem sido o veículo principal na distribuição e recepção da arte. Nas duas propostas abordadas neste capítulo, utilizo veículos móveis e que podem ser adquiridos pelo espectador. Assim, tenho vontade de jogar-brincar no território da arte em busca do espectador, pois este território possibilita o deslizamento da proposta para o cotidiano do espectador.

¹³⁴ FERGUSON, Bruce. In : GREENBERG, Reesa, FERGUSON, Bruce et NAIRNE, Sandy (ed.). Thinking about expositions: Routledge, 1996. Tradução de Silvia Bassani Ramos.

É o território que proporciona o encontro da proposta com o espectador. Dialogar com o território da arte, para mim, consiste em brincar. Utilizo novamente o termo jogar-brincar, porque penso que a maneira que escolho para me relacionar estaria mais próxima do termo play do que do game, que já foram discutidos na introdução deste texto. Durante a inserção das propostas *Coleção de Nuvens*, *Desenhos do Mar* e *Jogo da Amarelinha*, pude perceber que, conforme o território, a proposta se apresentava de maneira distinta. Conscientizar-me das regras que norteiam o território da arte ou que me escolheu, tem sido uma necessidade para estabelecer um diálogo com a mesma. Utilizo o termo diálogo, pois, a meu ver, ele se relaciona mais com o play do que com o game. No “game” aquele que joga está competindo e quer vencer, ou ter razão, o que pode virar um monólogo. Já durante o “play” há uma abertura para os imprevistos. Durante a circulação de **Coleção de Nuvens** e **Desenhos do Mar** no **território da arte**, pude constatar os desvios ocorridos durante este diálogo, como já foi abordado anteriormente e individualmente.

Coleção de Nuvens é um projeto que foi desarquivado após o convite de realizar uma Intervenção na Universidade Federal de Santa Catarina por um projeto denominado *Muito Além dos Pincéis* e, posteriormente, na exposição **Trajetórias**, em Recife. Neste caso, o vínculo com o **território da arte** é muito importante; não se trata apenas de deslocar o objeto para o espaço urbano, como os álbuns para as bancas de revistas, mas a relação com uma instituição veiculada ao espaço da arte.

Em **Desenhos do Mar**, relatei a minha experiência no evento Spa das Artes, em Recife, como na proposta do livro *Ciranda*, de Paulo Silveira. O formato já estava determinado, a cor do impresso e

quantidade de páginas: o que eu poderia fazer com estas páginas? Como inserir **Desenhos do Mar** que, em princípio, tratava-se de fotografias, que já haviam sido expostas em uma outra exposição, penduradas na parede lado a lado? O **jogar-brincar** desdobrou a proposta, quando eu as inseri no livro. Uma seqüência de imagens, que foi mostrada lado a lado, agora se apresenta sucessivamente, uma depois da outra. Considero estas interrupções como possibilidades de novos lances do **jogar-brincar** e da circulação da arte que não cessam de ramificar e desdobrar a mesma proposta.

Jogar-brincar, neste caso, é dialogar com as regras estabelecidas, que interferem na recepção da **proposta**. Penso que o **Jogar-brincar** consiste em dar **lances** que nem sempre serão respondidos conforme o esperado, mas que abrem possibilidades inesperadas de circulação da proposta no **território da arte**. Esta disponibilidade, para desviar a proposta, indica uma maneira de **Jogar-brincar**, que se torna maleável conforme as circunstâncias.

Nas **propostas** que ora apresento, coleciono nuvens e desenho com o mar. O gesto de fotografar registra um diálogo entre o movimento das nuvens e o movimento do mar. A mobilidade das regras e a instabilidade dos elementos escolhidos para brincar, as nuvens e o mar, confirmam a instabilidade e maleabilidade das propostas que vão sendo alteradas durante o processo de inserção em determinado **território da arte**. O **Jogar-brincar** é uma atividade circunscrita a um tempo e espaço. Ao reinserir a mesma proposta em um outro contexto de regras, percebo que esta vai sendo rearticulada em outro espaço e tempo.

A fotografia, utilizada como tentativa de coletar as nuvens e os desenhos do mar, ocasiona um corte temporal e espacial, que imobiliza a mobilidade do fio que está sempre sujeito aos malabarismos do mar e não cessa de se movimentar, assim como as nuvens que correm pelo céu. A fotografia, nas duas propostas, realiza um corte e imobiliza a cena móvel a ser fotografada. Segundo Dubois,

*a imagem-ato fotográfica interrompe, detém, fixa, imobiliza, destaca, separa a duração, captando dela um único instante. Espacialmente, da mesma maneira, fraciona, levanta, isola, capta, recorta uma porção de extensão. A foto aparece dessa maneira, no sentido forte, como uma fatia, uma fatia única e singular de espaço-tempo, literalmente cortada ao vivo. Marca tomada de empréstimo, subtraída de uma continuidade dupla.*¹³⁵

Em **Coleção de Nuvens e Desenhos do Mar**, coleciono instantes pela fotografia, que permite que eu obtenha variações de uma mesma situação numa seqüência de imagens.

O gesto fotográfico fragmenta o tempo e imobiliza-o, criando um outro tempo na foto que abandona a duração do tempo ao qual estamos submetidos. O ato fotográfico, para Dubois, “*ao cortar faz passar para o outro lado (da fatia); de um tempo evolutivo a um tempo petrificado, do instante a perpetuação, do movimento à imobilidade, do mundo dos vivos ao reino dos mortos, da luz às trevas, da carne à pedra*”.¹³⁶

A fotografia recorta uma série de acontecimentos que estão fora do enquadramento, constituindo um outro espaço e tempo. Em **Coleção de Nuvens**, escolho uma nuvem e isolo-a do restante do céu, e, em

¹³⁵ DUBOIS, Phillipe. *O Ato Fotográfico*, p.161.

¹³⁶ DUBOIS, Phillipe. *O Ato Fotográfico*, p.168.

Desenhos do Mar, seleciono um espaço na praia aonde o desenho se constitui entre uma onda e outra. Em ambos os casos, o recorte espaço-tempo determina a fotografia.

A imagem é determinada pelas minhas escolhas que excluem, rejeitam, proporcionadas pelo recorte. A fotografia fixa determinado movimento do fio, criando uma outra temporalidade, a do desenho fixo, que não aquela do acontecimento, onde, entre uma onda e outra, o desenho móvel se fazia e desfazia, assim como as formas das nuvens, que estão vagando pelo céu, se imobilizam na foto. O gesto fotográfico aciona uma série de escolhas ao enquadrar e recortar, que é guiado por minha intenção no **jogar-brincar** de constituir as propostas.

Percebo que, nos títulos e fotografias de minhas propostas, vou definindo a intenção de meus gestos. São eles: Coleção de Nuvens e Desenhos do Mar. Os gestos relatam a intenção / vontade de apreender a natureza móvel e instável das nuvens e do mar. A fotografia é a linguagem que possibilita parte da realização das duas propostas, pois exerce uma atuação definitiva como suporte escolhido. Os títulos e as imagens se interpenetram, um indica o outro e ambos, juntos, constituem a proposta no livro e álbum.

A fotografia, tornando-se papel, favorece a multiplicação das imagens, o que possibilita a circulação das propostas **Desenhos do Mar** e **Coleção de Nuvens**. Segundo Flusser, *“fotografias são folhas. Podem passar de mão em mão, não precisam de aparelhos técnicos, para serem distribuídas. Podem ser guardadas em gavetas, não exigem memórias sofisticadas para o seu armazenamento”*.¹³⁷ O fato

¹³⁷ FLUSSER, Vilém. Filosofia da Caixa Preta, p.45.

das fotografias serem folhas, para Flusser, distingue seu processo de distribuição das demais imagens técnicas, pois os filmes e vídeos, para serem distribuídos, necessitam de aparelhos, projetores e toda uma série de equipamentos dispensáveis para circulação da fotografia.

Penso também que o meu interesse pela fotografia, como veículo de circulação, associada à utilização do livro e do álbum como suporte, esteja vinculado a uma vontade de manter um contato mais íntimo com o espectador e fio, definida, durante as experiências que tive em minha breve trajetória no **território da arte**.

Comecei a expor em 2000, e as minhas relações com o **território da arte** definiram algumas escolhas posteriores. Em 2002, a artista, Elisa Noronha, e eu montamos a exposição **Looping**¹³⁸, no Museu da Imagem e do Som, em Florianópolis, Santa Catarina. Escolhemos este museu da Imagem e do Som para inserir a proposta da coletiva, que consistia na exposição de seis vídeos numa única vídeo instalação, onde seis aparelhos estariam distribuídos no chão da sala de exposição que, escura, seria iluminada pelos televisores. Três vídeos eram meus e três de Elisa, e todos faziam parte de nosso Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado no fim do ano de 2001. Fomos colegas durante toda a graduação. Sentíamos um cruzamento entre as abordagens dos vídeos e nosso interesse estava em mostrá-los em *looping* ao mesmo tempo, e, para isso, precisaríamos de seis aparelhos de tvs e vídeos. A instituição nos forneceu três aparelhos de tvs e três vídeos e nós conseguimos

¹³⁸ LOOPING – exposição de Letícia Cardoso e Elisa Noronha de 20 a 28 de agosto de 2002. Exposição realizada no Museu da Imagem e do Som /SC localizado no Centro Integrado de Cultura (CIC)- Av Gov. Irineu Bomhausen, 5600 – Florianópolis / SC.

emprestados, de nossos familiares, o restante dos equipamentos. A exposição durou uma semana, sendo que três equipamentos foram roubados no interior do prédio.

A confusão toda gerou muito incômodo e, após seis meses de muita insistência, com cartas e telefonemas para a Instituição responsável pela segurança do prédio, conseguimos novos equipamentos. Todas estas negociações me fizeram refletir sobre a minha produção em vídeo naquele momento. Como fazer circular as propostas em vídeo diante do encontro com a precariedade de determinadas instituições pertencentes ao território da arte que exigem um comprometimento do artista em relação ao equipamento maior do que o necessário? Como separar o veículo da proposta? Muitos regulamentos de salões, nos dias de hoje, só recebem trabalhos em vídeo se o artista dispor do aparelho para mostrá-lo. Atualmente, a facilidade ao acesso aos recursos de edição por computador e obtenção de uma câmera filmadora favoreceu a utilização desta mídia. No entanto, a circulação dos vídeos nos espaços expositivos encontra-se conturbada, em muitos casos, devido à carência de equipamentos disponíveis nas instituições. Não penso que este problema se reduz ao Museu da Imagem do Som, em Florianópolis. Naquele mesmo ano, participei do 59º **Salão Paranaense**¹³⁹, com a proposta **Alice**, que já foi citado anteriormente neste texto. Dois artistas que enviaram vídeos e foram aceitos pelo processo curatorial que, devido ao fato dos artistas não enviarem os aparelhos tv e vídeo para transmissão do seu trabalho, encontraram no dia da abertura da exposição ao lado da ficha técnica sobre seu vídeo uma placa com os dizeres “*obra não exposta por força maior do artista*”. Assim, estamos diante de interrupções que

¹³⁹ 59º Salão Paranaense realizado no Museu de Arte Contemporânea do Paraná em Curitiba /PR de 17 de dezembro de 2002 a 30 de março de 2003.

tenho observado durante a circulação das propostas no território artístico. Hoje, acredito que estes acontecimentos, ocorridos em 2002, um ano antes de eu ingressar no curso de mestrado, orientaram a minha produção no ano seguinte: a procura de um veículo de distribuição que facilitasse o acesso ao espectador.

Na arte, o espaço de exposição funciona como um território, a meu ver, que possibilita a ocorrência da experiência artística com o espectador. Percebo, também, o quanto os diálogos com os **Territórios da arte** interferiram na minha maneira de conceber cada proposta.

Meu interesse pelo múltiplo, como o álbum e o livro, está relacionado à facilidade que estes meios favorecem a sua circulação, associados a uma vontade de intimidade com o espectador que pode tocar no objeto. No entanto, como distribuir? Onde distribuir? Há muitas possibilidades de distribuição: Via correio? Internet? Ricardo Resende¹⁴⁰ reflete acerca da utilização dos processos fotomecânicos, bem como a arte postal, que surgem na década de 60, e que queriam ficar a margem do mercado, transcendendo fronteiras lingüísticas e de comunicação. A multiplicação favorece o acesso da proposta a várias pessoas, que podem usufruir o “objeto artístico”, muitas vezes, inacessível ao público de arte.

Flusser escreve a respeito do fato da fotografia ser multiplicável, o que facilita a sua circulação. Um quadro tradicional, para o autor, é:

um original; único e não multiplicável. Para distribuir quadros é preciso transportá-los de

¹⁴⁰ No texto *Desdobramentos da Gravura Contemporânea* No catálogo *Gravura, Arte Brasileira do Século XX*, p.242-243.

*proprietário a proprietário. Quadros devem ser apropriados para serem distribuídos: comprados, roubados, ofertados. São objetos que têm valor enquanto objetos. Prova disto é que quadros atestam seu produto: traços do pincel, por exemplo. A fotografia, por sua vez é multiplicável. Distribuí-la é multiplicá-la.*¹⁴¹

A reprodução possibilita a multiplicação da mesma imagem, favorecendo a confecção de uma série de álbuns ou livros.

O álbum e o livro também me interessam por favorecem um contato mais íntimo do espectador com o objeto, e na possibilidade do espectador obter a proposta. O **território da arte** é o espaço que possibilita o encontro entre a proposta e o espectador, daquele que *pertence ao jogo*, como escreve Gadamer. Dialogar com as suas regras proporcionou-me alguns desvios, ampliando as possibilidades de apresentação de uma mesma proposta.

¹⁴¹ FLUSSER, Vilém. Filosofia da Caixa Preta, p. 45.

O esmagamento das gotas

Eu não sei, olhe, é terrível como chove. Chove o tempo todo, lá fora fechado e cinza, aqui contra a sacada com gotões coalhados e duros que fazem plaf e se esmagam como bofetadas um atrás do outro, que tédio. Agora aparece a gotinha no alto da esquadria da janela, fica tremelicando contra o céu que a esmigalha em mil brilhos apagados, vai crescendo e balouça, já vai cair e não cai, não cai ainda. Está segura com todas as unhas, não quer cair e se vê que ela se agarra com os dentes enquanto lhe cresce a barriga, já é uma gotona que pende majestosa e de repente zup, lá vai ela, plaf, desmanchada, nada, uma viscosidade no mármore. Mas há as que se suicidam e logo se entregam, brotam na esquadria e de lá mesmo se jogam, parece-me ver a vibração do salto, suas perninhas desprendendo-se e o grito que as embriaga nesse nada do cair e aniquilar-se. Tristes gotas, redondas inocentes gotas. Adeus gotas. Adeus.

Julio Cortazar

Considerações Finais : Depois do Aguaçeiro

Gotas (fig.33), é uma imagem que eu gostaria de utilizar como conclusão desta reflexão. Ela surge a partir de uma situação de confinamento, vivida dentro do apartamento que eu morava durante o processo de realização do mestrado.¹⁴² Minha relação com a paisagem nesse momento acontecia através do vidro que me separa da cidade e ao mesmo tempo em que me aprisionava, aproximava-me dela. Distanciamento, este, que me proporcionou um olhar diferenciado para a cidade. Durante o processo de mestrado a experiência de confinamento e solidão aconteceu como necessidade em relação ao processo de pesquisa desta dissertação, que me fez vivenciar as relações com a cidade, com as pessoas e com o próprio conhecimento de maneira distinta. O confinamento cria uma espécie de clausura. Para Barthes a clausura tem uma função protetora: *Sair é desproteger-se: a própria vida.*¹⁴³

Durante uma tarde chuvosa fotografei as gotas que se fixam na janela por um breve instante e logo desapareciam. Nesse momento a cidade se fragmenta e se reflete em cada gota, distorcida e invertida. “Sou observada” pelas gotas que vêm bater em minha janela numa chuva repentina de verão, e que me fazem levantar da cadeira em que estava sentada em frente ao computador e refletir sobre minha condição de vida.

¹⁴² nesse momento eu morava sozinha em Porto Alegre.

¹⁴³ BARTHES, Roland. *Como Viver Junto. Simulações Romanescas de alguns espaços cotidianos*. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Martins Fontes, 2003, p.117.

A reflexão pode ser uma espécie de gota que se transforma em lente e apreende momentaneamente alguns aspectos do meu fazer artístico, mas que se encontra em estado transitório, em suspensão e que não visa concluir ou afirmar nenhum caminho, apenas tecer uma discussão e um pensar. A *gota* como *lente*, pode sugerir um olhar de uma lupa sobre cada trabalho e ao mesmo tempo em que se fragmenta apreende o todo da pesquisa, assim como a gota na imagem apreende o todo da cidade.



33.Gotas
Leticia Cardoso
Fotografia, 2003

A situação de realizar uma dissertação, de tentar compreender uma realidade que sempre me escapa, fragmenta-se, distorce-se e encontra-se em estado transitório. Penso que esse trabalho de dissertação de mestrado estará sempre em suspensão, pois à medida que leio, observo meus trabalhos ou de outros artistas, tento compreender alguns aspectos da arte, e ao me relacionar com leituras sugeridas ou encontradas, percebo que me encontro numa situação que nunca é definitiva, mas está sempre por abrir-se, desvendar-se.

Barthes denomina Método “uma boa vontade do pensador”, um , “meio para evitar ir a determinado lugar ou para garantir-nos a possibilidade de sair de lá (o fio do labirinto), como idéia de caminho reto, que quer chegar a algum objetivo. A idéia do método como um modo de regular uma pesquisa estaria vinculada para o autor, a uma vontade de conduzir o tempo, os desejos, o espaço, os objetos .

A escolha do termo **jogar-brincar** e dos filósofos Roland Barthes, Huizinga, Caillois, Gadamer, Deleuze que pensaram o jogo, vieram ao encontro da necessidade de eu criar um método de pesquisa, e escolher um caminho para abordar as propostas. Isso pressupõe que eu possa refletir sobre as mesmas propostas em um outro momento com um viés distinto de reflexão.

Utilizo duas propostas, como introdução da reflexão dos capítulos. A primeira foi **Alice**, que introduziu o termo **jogar- brincar** como uma maneira de executar uma ação sem regras predeterminadas. O **jogar-brincar** ocorre como um intervalo no cotidiano, a partir de uma experiência de fratura. A cada lance o brincar vai se elaborando. As propostas **Como capturar o vento? Vertigem e Lanternas em**

Ruínas acontecem no cruzamento entre a execução de um gesto e a realização do registro fotográfico e videográfico. A partir desta reflexão pude observar que a experiência poderia funcionar como matriz para o gesto de **jogar-brincar**, e desta forma, no segundo capítulo começo a investigar a importância de repetir o mesmo play em outros contextos de apresentação. A cada repetição a proposta se desdobra e apresenta uma outra possibilidade de apresentação. Assim, repetir é dar um outro lance.

Jogo da Amarelinha, introduziu o segundo capítulo. Pude observar durante o processo de escrita, o quanto a minha experiência, durante no que denomino **Território da Arte** desdobra as possibilidades de elaboração de cada proposta. A escolha do álbum e do livro como veículo de circulação veio de encontro a alguns empecilhos durante o processo de apresentação de videoinstalações. Sendo assim, concluo que a proposta artística e o contexto de apresentação estão intrinsecamente relacionados. O termo **território da arte** foi utilizado neste capítulo como a circunstância física e temporal em que a proposta foi apresentada. Este termo relaciona-se com a maneira como Huizinga denomina o território do jogo, como o intervalo de espaço e tempo onde o jogo ocorre. Nestes territórios as pessoas interessadas no jogar-brincar encontram-se para executá-lo. Penso que o território da arte possibilita o encontro entre o espectador com a proposta.

A escolha deste caminho de reflexão é apenas uma entre as diversas possibilidades de escrita sobre o meu processo artístico. Percebo que a cada escolha de autor, vai configurando o texto, num constante ir e vir estabelecendo regras para a escrita. O encerramento é uma

circunstância de tempo e espaço, por isso a reflexão também ocorre como um intervalo, assim como o **jogar-brincar**. Pude observar, durante a realização desta pesquisa, a mobilidade do meu pensar, assim como a maneira de executar as propostas. O **jogar-brincar** foi também uma maneira de executar a pesquisa e estabelecer um cruzamento entre a teoria e a prática artística.

O artista Allan Kaprow também diferencia o termo “game” do “play”. Segundo a tradução do texto¹⁴⁴ O “game” envolveria disputa, e o “play” traduzido como *jogar-brincar* seria um jogo desinteressado em competir. Segundo o artista Kaprow a palavra “*play*” significa para os americanos e muitos europeus, preguiça, imaturidade e falta de seriedade e substância. No entanto, para o autor, *as pessoas se encontram jogando menos umas com as outras do que sobre ou contra as outras*¹⁴⁵. Para Kaprow a disputa pelo poder e manipulação apresentam-se tanto nas atitudes dos estudantes que competem por notas como nos professores que disputam por classes bem comportadas. De acordo com esta relação de Kaprow entre estudantes e professores no território da escola o conhecimento que poderia ser “play”, torna-se “game”.

Roland Barthes¹⁴⁶ escreve sobre a maneira de apresentar uma aula, ou um discurso, pois para o autor “*o que pode ser opressivo num ensino não é finalmente o saber ou a cultura que ele veicula, são as formas discursivas através das quais ele é proposto*”. O autor escreve sobre a fala e a escuta:

¹⁴⁴ no texto A educação do AN-artista II.

¹⁴⁵ No texto A educação do AN-artista, p.177.

¹⁴⁶ BARTHES, Roland. Aula. Trad. e Pós-fácio de Leyla Perrone-Moisés. São PAULO: Ed. Cutrix, 1978.

“Gostaria pois que a fala e a escuta que aqui se trançarão fossem semelhantes às idas e vindas de uma criança que brinca em torno da mãe, dela se afasta e depois volta, para trazer-lhe uma pedrinha, um fiozinho de lã, desenhando assim ao redor de um centro calmo toda uma área de jogo, no interior da qual a pedrinha ou a lã importam finalmente menos do que o dom cheio de zelo que deles se faz. Quando a criança age assim não faz mais do que desenrolar as idas e vindas de um desejo, que ela apresenta e representa sem fim.”

Neste intervalo de tempo e espaço de minha trajetória, relaciono-me no **território universitário**. É nesta circunstância espacial temporal que eu penso a arte é este território que influencia o meu pensar e fazer. Assim, o território da arte para mim, neste momento, é o Programa de Pós-graduação em Poéticas Visuais da UFRGS no período entre 2003 e 2005. Durante este intervalo de tempo e espaço realizo esta pesquisa contaminada pelas leituras indicadas ou encontradas, disciplinas realizadas, palestras e cursos promovidos pelo Programa, conversas com os colegas desta mesma universidade durante o período de escrita deste texto. Sendo assim, acredito que uma pesquisa, apesar de ser um processo solitário, também é coletivo e compartilhado.

Norteadas pelas regras de determinado **território da arte**, elaboro um texto que tenta narrar as experiências vivenciadas. A narração, para mim, seleciona algumas situações, e funciona também como um espaço de atelier. A pesquisa torna-se espaço de atelier e algumas novas propostas surgem durante a investigação da escrita, como por exemplo, **Primavera** que será abordada em anexo. A pesquisa vai sugerindo os lances do pensar, assim como este influencia no fazer, durante a execução das propostas compreendidas entre 2001 e 2005.

Não abordei todas as propostas que realizei durante este período. Apenas oito propostas evocaram o meu encontro com o termo **jogar-brincar** durante o intervalo de tempo e espaço que circulei no território do Pós-graduação em Poéticas Visuais da UFRGS no Instituto de Artes.

Sempre a Primavera, mas nunca as mesmas flores.
I Ching



34. Primavera
Leticia Cardoso
Bloco de gelo e flores, 2005

Primavera

O segredo destas flores fechadas é que exatamente no primeiro dia da primavera elas se abrem e se dão ao mundo. Como? Mas como sabe essa modesta planta que a primavera acaba de iniciar? A gente está sentado perto, olhando distraída, e eis que elas vão vagarosamente se abrindo se entregando à nova estação, sob nossos olhos espantados. E a primavera então se instala.¹⁴⁷

Primavera (fig. 34) relata a minha relação com a cidade de Porto Alegre. Foi muito difícil distanciar-me do mar e de um contato mais intenso com a natureza em Florianópolis. Aliada à situação de confinamento e escrita, eu sempre sentia necessidade de passear pelos parques no fim de um dia inteiro em frente ao computador ou ao redor de livros. Concordo com Maria Ivone dos Santos¹⁴⁸ quando ela escreve “Gosto muito desta mobilidade física como forma de ativar o pensamento”. Este gostar para mim, se tornou necessidade durante o processo de escrita de mestrado. No entanto, na primavera sempre senti muito prazer de vagar pela cidade e pelos parques e observar as flores caídas das árvores. Gosto de Porto Alegre na primavera com o som dos ventos balançando as árvores e espalhando as flores pela grama dos parques, tingindo a grama com tapetes roxos dos jacarandás das árvores. As flores de ontem apodrecem hoje, mas o desabrochar é interminável, novas flores começam a nascer e a cair

¹⁴⁷ LISPECTOR, Clarisse. *Aprendendo a Viver*. Rio de Janeiro: Editora Roxo, 2004, p.85.

¹⁴⁸ texto no site Perdidos no Espaço

hoje. O gesto de recolher as flores dos parques, e posteriormente congelá-las.

Durante a primavera de 2004, eu recolhia as flores da calçada e guardava em uma caixa de acrílico, no entanto de um dia para o outro as flores recolhidas logo apodreciam. Eu sentia vontade de guardar aquela sensação da primavera. No entanto como guardar algo que está em processo de decomposição constante? Eu ficava muito incomodada com a rapidez do apodrecimento das flores e queria impedi-lo, adiar um pouco mais e então surgiu a idéia de congelá-las.

Formados os cubos, desloco os blocos de gelo para o território da arte. Durante o processo de apresentação o gelo entra em processo de fusão ao entrar em contato com a temperatura ambiente. A proposta fica constantemente se movimentando enquanto o gelo derrete no espaço expositivo.

Em **Primavera** o espectador acompanha a passagem do gelo para água durante o processo de exposição, conforme a temperatura do lugar, por isso escolhi realizar o cubo durante a minha apresentação da Dissertação. Fora do prédio do Instituto de Artes, os jacarandás sofrem golpes dos ventos e despençam no chão, dentro do espaço expositivo eu apresentei a pesquisa e o bloco foi desmoronando, agora no texto imagens daquele dia inventam um outra primavera.

A espera é um fator importante nesta proposta. A espera pela primavera, a espera pelo congelamento e posteriormente pelo derretimento do gelo e apodrecimento das pétalas. Tenho monitorado o tempo de cada bloco para depois avaliar a melhor maneira de apresentá-lo. Quanto tempo para congelar? Se ficar muito tempo no

congelador queimam-se as flores, tempo de menos o bloco não congela. Quanto tempo para derreter? Qual o momento oportuno de florescer?



LISTA DE IMAGENS

1. Letícia Cardoso, “Espelho”, vídeo, 2002.....	10
2. Letícia Cardoso, “Alice”, fotografia, 2002.....	17
3. Letícia Cardoso, “Como capturar o vento?”, vídeo, 2001.....	29
4. Élcio Rossini, “Objetos para ação”, Performance, 2003-2005.....	33
5. Brígida Baltar, “A coleta da neblina”, Fotografia. 1996-2001.....	34
6. Robert Smithson, “Spiral Jetty”, 1970.....	35
7. Letícia Cardoso, “Saco de Lixo”, Vídeo, 2002.....	38
8. Letícia Cardoso, “Balões nas Dunas”, still de vídeo, 2002.....	40
9. Yves Klein, “Sensibilidade pictórica”, 1962.....	42
10. Letícia Cardoso. “Vertigem”, vídeo, 2002.....	44
11. Luís Henrique Schwanke. “O percurso do Círculo”, intervenção..	46
12. Marina Abramovich e Ulay, “Charged Space”, performance, 1978	47
13. Letícia Parente, “Marca Registrada”, vídeo performance, 1975..	48
14. Vito Acconci, “Pryings”, video performance, 1971.....	49
15. Letícia Cardoso, “Lanternas em Ruínas”, livro , 2003- 2005.....	51
16. Cao Guimarães, “Histórias do não ver”, livro de artista, 2001.....	59
17. Artur Barrio, “Cadernos livros”, livro de artista, 1970.....	65
18. Letícia Cardoso, “Jogo da Amarelinha”. Slide ou vídeo instalação, 2002.....	69
19. Letícia Cardoso, “Coleção de Nuvens”, Álbum com as	

figurinhas, 2003-2005.....	77
20. Alfred Stieglitz, “Equivalents”, fotografia, 1923 -1932.....	81
21. Marepe, “Doce Céu de Santo Antônio”, fotografia, 2001.....	82
23. Letícia Cardoso, “Coleção de Nuvens” álbuns inseridos na Livraria do Centro de Convivência da UFSC/ Florianópolis em 2003	88
24. Letícia Cardoso, “ <i>Coleção de Nuvens</i> ”, cartazes inseridos nos murais do Centro de Convivência da UFSC/ Florianópolis em 2003 durante a realização do Projeto Muito Além dos Pincéis.....	92
25. Hélio Ferverza, “Apresentações do Deserto”, cartões de apresentação, sem data.....	93
26. Mapas inseridos na sala de exposição da Coletiva Trajetória 3 que determinava o trajeto do álbum até as bancas de revistas.....	94
27. Letícia Cardoso “Coleção de Nuvens” álbuns inseridos em duas Bancas de Revistas próximas a Fundação Joaquim Nabucco durante a Exposição Trajetória 3/Recife em 2004.....	97
27. Letícia Cardoso. “Desenhos do Mar”. Fotografia. 2000-2005.....	100
28. Rivane Neuenschwander, “Carta Faminta”, papel, 2000.....	102
29. Richard Long, “Caminhando por uma linha no Peru”, 1972.....	106
30. Walter de Maria. “Lightning Field”, fotografia, 1977.....	107
31. Andy Goldsworthy, “Tossing sticks in the air”, fotografia, 1981....	108
32. Letícia Cardoso, “Desenhos do Mar”, caixa livro, 2004.....	114
35. Letícia Cardoso, “Gotas”, fotografia, 2003.....	128

36. Leticia Cardoso , “Primavera”, 2005.....	135
37. Leticia Cardoso , “ Convite exposição Primavera.....	139
38. Leticia Cardoso , “Convite exposição: O museu entre gestos e registros dispersos.....	140

BIBLIOGRAFIA

ARCHER, Michael. *Arte Contemporânea: Uma História Concisa*; trad Alexandre Krug e Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BACHELARD, Gaston. *O ar e os sonhos. Ensaio sobre a Imaginação do Movimento*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

BACHELARD, Gaston. *A Poética do Devaneio*. Trad Antônio de Pádua Danesi. Martins Fontes. São Paulo, 2001

BACHELARD, Gaston. *A Poética do Espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*; trad. Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BARTHES, Roland. *O Óbvio e o Obtuso. Ensaio sobre a fotografia, cinema, pintura, teatro e música*. Trad. Lea Novaes .Rio de Janeiro : Editora Nova Fronteira ,1990.

BARTUCCI Giovanna (org) *Psicanálise, arte e estéticas de subjetivação*. Porto Alegre

BAUDELAIRE, Charles. *Poesia e Prosa*. Ivo Barroso (org). Rio de Janeiro : Editora Nova Aguilar ,1995.

BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

BLANCHOT, Maurice. *O Espaço Literário*. Trad. de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro : Ed. Rocco LTDA , 1987 .

Brites, Blanca, TESSLER, Elida (org). *O Meio Como Ponto Zero - Metodologia Da Pesquisa Em Artes Plásticas*. Porto Alegre: Ed UFRGS, 2002.

CAILLOIS, Roger. *Estrutura e Classificação dos Jogos*. Anhembi,1953.

CALVINO, Ítalo. *Seis propostas para o próximo milênio*. Trad. Ivo Barroso. Companhia da Letras

CARROL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas*; trad. Rosaura Eichenberg. Porto Alegre: L&pm Editores, 1998.

CARROL, Lewis. *Alice no País do Espelho*; trad. William Lagos. Porto Alegre: L&pm Editores, 2004.

CERTAU, Michel de. *A Invenção do Cotidiano*. 1. Artes de fazer. Trad. de Ephraim Ferreira Alves Editora Vozes. Petrópolis, 2004. 10ª edição.

CERTAU, Michel de, GIARD, Luce e MAYOL, Pierre. *A Invenção do Cotidiano*. 2. Morar e Cozinhar. Editora Vozes. Petrópolis, 1996. 5ª edição. Trad. de Ephraim Ferreira Alves E Lúcia Endlich Orth

COMTE-SPONVILLE, André. *Dicionário Filosófico*; trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

COMTE-SPONVILLE, André. *O Ser Tempo*. trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

COMTE-SPONVILLE, André. *Tratado do Desespero e da Beatitude*; trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

CORTÁZAR, Julio. *O Jogo da Amarelinha*. trad. Fernando de Castro Ferro. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*; trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *O Que Vemos, O Que nos Olha*. São Paulo: Ed. 34, 1998.

ECO, Umberto (ORG.) *História da Beleza*; trad Eliana Aguiar. Rio de Janeiro : Editora Record, 2004.

DUBOIS, Philippe. *O ato fotográfico e outros ensaios*. Trad. de Marina Appenzeiller. 2ª edição. Campinas, Sp: Papirus Editora, 1998.

FABRIS, Annateresa(org.) *Usos e Funções no século XIX*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.

FERVENZA, Hélio. *O + é deserto*. São Paulo: Ed. Escrituras, 2003.

FREIRE, Cristina. *Poéticas do Processo: Arte Conceitual nos Museus*. São Paulo: Iluminuras, 1999.

FLUSSER, Vilém. *Los Gestos. Fenomenologia y Comunicación*. Barcelona: Editorial Herder, 1994.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta. Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro : Editora Relume Dumará, 2002.

FREIRE, Cristina. *Além dos Mapas os monumentos no imaginário urbano contemporâneo*. São Paulo:SESC: Annablume, 1997.

GADAMER, Hans- Georg *A Atualidade do Belo*. Rio de Janeiro : Tempo Brasileiro, 1985.

GUIMARÃES, Cao. *Histórias do não-ver*. Belo Horizonte : Do autor, 2001.

GREIMAS, Algirdas Julien. *Da Imperfeição*. pref. e trad de Ana Cláudia de Oliveira. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*; trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980.

JACQUES, Paola Berenstein(org). *Apologia da Deriva. Escritos situacionistas sobre a cidade*. trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

KARUSS, Rosalind. *O Fotográfico*. Trad. Anne Marie Davée. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002.

LISPECTOR, Clarisse. *Aprendendo a viver*. Rio de Janeiro: Editora Roxo, 2004.

LEMINSKI, Paulo, SUPLICY, João. *Winterverno*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

MERLEAU PONTY, Maurice. *Fenomenologia da Percepção* São Paulo: Martins Fontes, 1996.

_____. *Textos Seleccionados*. São Paulo: Nova Cultural, 1989. (Os Pensadores).

MERLEAU PONTY, Maurice. *Conversas -1948*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

MILLIET, Maria Alice. *Lygia Clark: Obra Trajeto*. São Paulo: Edusp, 1992.

MORAES, Angélica de (org). *Regina Silveira. Cartografias da Sombra*. São Paulo: Editora USP FAPESP, 1996.

NOVAES, Adauto (org). *O Olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

OITICICA, Hélio. *Aspiro ao Grande Labirinto*. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

PESSOA, Fernando. *Obras Completas . Poemas de Alberto Caetano*. Edições Ática Coleção Poesia fundada por Luiz de Montalvor

RIBON , Michel trad, Tânia Pellegrini. *A Arte e a Natureza*. Campinas: Papyrus, 1991.

SILVEIRA, Paulo. *A Página Violada. Da Ternúria à injúria na construção do livro de artista*. Porto Alegre: Editora da Universidade, 2001.

SHELLE, Karl Gottob. *A Arte de Passear*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

SERRES, Michel. *Os cinco sentidos. Filosofia dos corpos misturados* trad Eloá Jacobino.
Rio de Janeiro : Editora Bertrand Brasil,

SONTAG, Susan. *Sobre a Fotografia* trad. Rubens Figueiredo: São Paulo, Companhia das Letras, 2004.

TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o Tempo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

TISSERON, Serge. *El Mistério de la Camera Lucida*: Salamanca, Editora Universidade de Salamanca, 1998.

VALÉRY, Paul. *Variedades*; trad Maiza Martins de Siqueira. São Paulo: Iluminuras, 1991.

WINNICOTT, D.W, *O Brincar e a Realidade*. Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Imago editora LTDA. Rio e Janeiro, 1975.

WEITEMEIER. Hannah. *Klein* ; trad. Alexandre Correia. Lisboa: Ed Taschen, 2001.

Catálogos, Revistas

A coleta da neblina. São Paulo. Galeria Nara Roesler. 2001.

Artur Barrio, A Metáfora dos Fluxos 2000/1968. Curadoria de Daniela Busso. São Paulo. Paço das Artes 2000.

13 festival internacional de arte eletrônica/videobrasil. 19 a 21 de setembro de 2001. Associação cultural videobrasil. São Paulo.Sesc .2001.

Hélio Oiticica produzido por Galerie nationale du Jeu de Paume, Paris. Projeto Hélio Oiticica, Rio de Janeiro e Witte de With, center for contemporary art, Rotterdam

Gravura, Arte Brasileira do Século XX . Itaú Cultural e Cosac Naif. 2000.

Mapeamento nacional da produção emergente. Programa Rumos – Itaú Cultural Artes Visuais, São Paulo, 2001-2003

Marcas do Corpo, Dobras da Alma.org. Paulo Herkenhoff e Adriano Pedrosa. Bienal da Gravura de Curitiba. 2000.

Marepe, São Paulo. Galeria Luisa Strina. 2002.

Movimentos improváveis O efeito do cinema na arte contemporânea, Rio de Janeiro. Centro Cultural Banco do Brasil, 2003.

O ponto zero da fotografia. Evgen Bavcar, Rio de Janeiro, VERY Special Arts do Brasil, 2000.

Piedras. Richard Long. Palácio de Cristal. Parque Del Retiro, Ministério de Cultura. The British Council. 1986.

Rivanne Neuenschwander.Recife. Museu de Arte Moderna Aloísio Magalhães,2003.

A Educação do An-artista IIAllan Kaprow. Revisão Técnica de Ricardo Basbaum. Ano5 Número6 julho 2004

Publicação que acompanha ADORAÇÃO, uma mostra antológica do artista Nelson Leirner Organizada por Moacir dos Anjos e produzida pelo Museu Aloíso Magalhães – MAMAM Recife em parceria com o Espaço Cultural Contemporâneo Venâncio – ECCO, Brasília. A mostra foi apresentada nessas instituições, respectivamente entre 18 de setembro e 3 de novembro de 2002 e entre 13 de novembro de 2002 e 1º de fevereiro de 2003.

Jornais e Revistas

Revista Gávea, Vol.14. Rio de Janeiro. PUC, 1996.

Jornal *Número Dois, o espectador no poder*, São Paulo, USP, 2003.

Filmes e Documentário

Janela da Alma. Um filme sobre o olhar de João Jardim e Walter Carvalho, 2001.

Nostalgia. Andrei Tarkovski, 1983.

Stalker. Andrei Tarkovski, 1979.