



João Marcelo do Amaral Paulin

NOTAS SOBRE RECORTES
o processo da colagem e seus desdobramentos

Porto Alegre
2021

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

Projeto de Graduação II
Bacharelado em Artes Visuais

João Marcelo Paulin
Matrícula 00274556

Professor Orientador
Dr^a Laura Gomes de Castilhos

Banca Examinadora
Professora Dr^a Adriane Hernandez
Professora Dr^a Nara Amélia Melo da Silva

RESUMO

A série de obras apresentadas em conjunto com este trabalho é parte complementar de uma pesquisa artística a qual investiga através do processo de desenho, recorte e colagem manual, a apropriação de símbolos do imaginário coletivo e ícones populares em uma narrativa de descontextualização e ironia, com enfoque em elementos do universo infantil, utilizando-os em contraste com elementos fetichistas. As obras surgem da ressignificação de símbolos da cultura pop, do interesse da construção de novas perspectivas a partir da junção de imagens de tão distintas origens, sempre procurando estabelecer a construção da narrativa tragicômica. A pesquisa imagética nos meios digitais transforma-se em planos lisos de cores e recortes, através da adaptação da imagem virtual para o papel pelas linhas rígidas da tesoura. Tanto as cores vibrantes quanto a técnica evocam um universo infantil, que contrasta com os elementos que compõem as obras. Aposição de símbolos, oposição de significados.

Palavras-chave: colagem; apropriação; cultura pop; camp;

AGRADECIMENTOS

À minha família pelo constante apoio; aos meus amigos pelas inspirações e experiências sensíveis ao longo dos últimos anos; à professora Laura Castilhos que aceitou embarcar como orientadora na metade do processo; às professoras constituintes da banca pela atenção e contribuição, Nara Amélia Melo e Adriane Hernandez e também ao professor Alfredo Nicolaiewsky pela orientação durante as etapas iniciais da pesquisa, no projeto de graduação I.

“A declaração final do *Camp*:
é bom *porque* é horrível...
Claro, nem sempre se pode dizer isso.
Apenas sob certas condições,
aquelas as quais tentei esboçar nestas notas.”

(Susan Sontag)

SUMÁRIO

Índice de ilustrações	7
Introdução	10
1 Considerações Iniciais	16
2 Sobre o processo	19
2.1 Etapa 1.....	28
2.2 Etapa 2	30
2.3 Etapa 3	32
3 Referências	33
3.1 Artistas visuais	33
3.2 Outras Referências	40
4 De onde veio, para onde vai	50
Bibliografia	62

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 - minojo - desenho, recorte e colagem manual - 50cm x 65cm - 2020	11
Ilustração 2 - carregando essenciais - desenho, recorte e colagem manual - 45cm x 30cm - 2020.....	11
Ilust. 3 - sabotagem - desenho, recorte e colagem manual - 50cm x 60cm - 2018.....	12
Ilust. 4 - I Love Litrão - desenho, recorte e colagem manual - 35cm x 31 cm - 2017.....	12
Ilustração 5 - podemos dançar a noite toda - desenho, recorte e colagem manual - 50cm x 65cm - 2017	13
Ilustração 6 - Bananas e Laranjas - desenho, recorte e colagem manual - 40cm x 40cm - 2020...	13
Ilustração 7 - Melhor só do que mal acompanhada - desenho, recorte e colagem manual - 37cm x 48,5cm - 2020.....	14
Ilustração 8 - ações falam mais que palavras - desenho, recorte e colagem manual - 50cm x 60cm - 2020.....	15
Ilustração 9 - linha direta - desenho, recorte e colagem manual - 38cm x 31cm - 2017.....	18
Ilustração 10 - “Fruteira e Copo” de Georges Braque - carvão, papel de parede recortado e colado com gouache, montado em papelão - 62.9cm x 45.7 cm - 1912.....	21
Ilustração 11 - “ <i>The Swan Is Very Peaceful</i> ” de Max Ernst - fotogravuras coladas - 1920.....	23
Ilustração 12 - hiperativo-compulsivo - desenho, recorte e colagem manual - 30cm x 30cm - 2020.....	25
Ilustração 13 - meu ursinho de pelúcia tentou me matar - desenho, recorte e colagem manual - 50cm x 65cm - 2020.....	27
Ilustração 14 - rascunho digital para colagem.....	29
Ilustração 15 e 16 - fotos do processo.....	30
Ilustração 17 - foto da obra “a síntese da comédia” sobre mesa de trabalho - 2020.....	31
Ilustração 18 - Composição com Máscaras - recorte e colagem - 353cm x 996cm - 1953.....	33
Ilustração 19 - Memória da Oceania - recorte e colagem - 284cm x 284cm - 1953.....	34
Ilustração 20 - O Caracol - recorte e colagem - 268cm x 287cm - 1953.....	34
Ilust. 21 - “Salvator Mundi” de Andrea Previtali - óleo sobre madeira - 61cm x 53cm - 1519.....	35
Ilust. 22 - “Retrato de Elizabeth Taylor” de Andy Warhol - serigrafia - 23cm x 23cm - 1964.....	35

Ilust. 23 - "Give Me Love" de Yayoi Kusama - acrílica sobre tela - 2015.....	36
Ilust. 24 - sem título - Keith Haring - 1983.....	37
Ilust. 25 - "Mickey Viagra" de André Saraiva - 2009.....	37
Ilustração 26 - dorminhoca - Lia Menna Barreto - 1994.....	39
Ilustração 27 - a primeira hora do dia - desenho, recorte e colagem manual - 65cm x 50cm - 2017.....	41
Ilustração 28 - sailormoonchallenge - desenho, recorte e colagem manual - 2020.....	42
Ilustração 29 - a história das mil pétalas - desenho, recorte e colagem manual - 100cm x 65cm - 2021.....	44
Ilust. 30 - Capa do álbum "Floral Shoppe" de Macintosh Plus - 2011.....	46
Ilust. 31 e 32 - capa do álbum "Luxury Elite", de Saint Pepsi e capa do álbum "One Hundred Mornings", de Windows96.....	48
Ilustração 33 - o café da manhã é a refeição mais importante do dia - desenho, recorte e colagem manual - 65cm x 50cm - 2020.....	48
Ilust. 34 - o termo dos renegados - desenho, recorte e colagem manual - 42cm x 29cm - 2021.....	49
Ilust. 35 e 36 - "bom demais ser maricas" e "rastros"- desenho, recorte e colagem manual - 42cm x 30cm e 50cm x 50m - 2018 e 2021.....	50
Ilustração 37 - sobre movimentos e disposições a partir da colagem ou olhando o camp diretamente nos olhos - desenho, recorte e colagem manual - 65cm x 50cm - 2021.....	51
Ilustração 38 - melhor só do que mal acompanhada II - desenho, recorte e colagem manual - 30cm x 30cm - 2021.....	53
Ilustração 39 - sem título - desenho, recorte e colagem manual - 30cm x 30cm - 2020.....	53
Ilustração 40 - a balança do processo criativo - desenho, recorte e colagem manual - 30cm x 50cm - 2020.....	54
Ilustração 41 - ra tim bum - desenho, recorte e colagem manual - 25cm x 25cm - 2020.....	55
Ilustração 42 - ninguém perguntou por você - desenho, recorte e colagem manual - 30cm x 30cm - 2021.....	55
Ilust. 43 - os cílios postiços de satan - desenho, recorte e colagem manual - 50cm x 65cm- 2019....	56
Ilust. 44 - a pele que habito - desenho, recorte e colagem manual - 43cm x 37cm - 2017.....	56
Ilust. 45 - brinde - desenho, recorte e colagem manual - 39cm x 39cm - 2018.....	57
Ilust. 46 - ketamina - desenho, recorte e colagem manual -50,2cm x 50,2cm - 2019.....	57

Ilust. 47 - thomas o trem ciborgue - desenho, recorte e colagem manual - 39cm x 50cm - 2020.....	58
Ilust. 48 - elmo jesus - desenho, recorte e colagem manual - 30cm x 47cm - 2019.....	59
Ilust. 49 - poppers e álcool gel - desenho, recorte e colagem manual - 29cm x 47cm - 2020.....	60
Ilust. 50 - coma seu brócolis - desenho, recorte e colagem manual - 31cm x 50cm - 2017.....	61

INTRODUÇÃO

A série de obras apresentadas em conjunto com este trabalho é parte complementar de uma pesquisa artística iniciada em 2017 e ainda em andamento, a qual investiga através do processo de desenho, recorte e colagem manual, a apropriação de símbolos do imaginário coletivo e ícones populares em uma narrativa de descontextualização e ironia. Com enfoque em elementos do universo infantil, utilizando-os em contraste com elementos fetichistas, a pesquisa entrecruza, em todos os pontos de seu percurso, a produção prática e a investigação teórica.

As obras surgem da ressignificação de símbolos da cultura pop, do interesse da construção de novas perspectivas a partir da junção de imagens de tão distintas origens, sempre procurando estabelecer a construção da narrativa tragicômica. A pesquisa imagética nos meios digitais transforma-se em planos lisos de cores e recortes, através da adaptação da imagem virtual para o papel pelas linhas rígidas da tesoura. Tanto as cores vibrantes quanto a técnica evocam um universo infantil, que contrasta com os elementos que compõem as obras. Aposição de símbolos, oposição de significados. Com um simples recorte pode-se expressar tanto quanto um desenho ou uma pintura.

Utilizando como objeto de estudo a representação de personagens de desenhos animados, brinquedos, mascotes de marcas associadas ao público infantil, o processo incita a investigação do potencial criativo dessas imagens quando coladas em situações opostas às quais normalmente são encontradas. Questiona-se a validação e o papel da arte que usufrui da cultura popular dentro de espaços acadêmicos e legitimados da arte contemporânea, atribuindo o princípio da apropriação e a facilidade de relação que as imagens utilizadas têm com um público não especializado como agente gerador de tal reflexão.

Borrando a linha entre o “bom gosto” e “mau gosto”, estabeleço conexões com os conceitos de *camp* e *vaporwave*, processos estéticos pouco estudados em âmbito acadêmico. Recorrendo-os como exemplos de referências não eruditas, também ocasiono o questionamento do que pode e o que deve ser usado como inspiração no espaço-tempo da internet, onde o discurso da autoria

de conteúdos é totalmente dissolvido no oceano inesgotável de informações e imagens que são apropriadas anonimamente e distorcidas ao ponto de quase não reconhecimento do seu ponto de partida.

Por último, faço uma comparação de minhas primeiras obras criadas há anos com as mais recentes, organizando semelhanças e discrepâncias entre os trabalhos, analisados a partir das reflexões teóricas iniciadas pela pesquisa.



Ilustração 1 - minojo - 50cm x 65cm - 2020



Ilustração 2 - carregando essenciais - 45cm x 30cm - 2020



Ilustração 3 - Sabotagem - 50cm x 60cm - 2018



Ilustração 4 - I Love Litrão - 35cm x 31 cm - 2017



Ilustração 5 - podemos dançar a noite toda - 50cm x 65cm - 2017



Ilustração 6 - Bananas e Laranjas - 40cm x 40cm - 2020



Ilustração 7 - Melhor só do que mal acompanhada - 37cm x 48,5cm - 2020



Ilustração 8 - ações falam mais que palavras - 50cm x 60cm - 2020

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Não pensei desde sempre que seria artista. Até mesmo hoje, estudando Artes Visuais em um ambiente acadêmico, questiono-me as razões de estar ali, de fazer o que faço. Talvez seja essa a função do artista. Questionar tanto quanto realizar, apesar dessa balança nem sempre estar equilibrada. E em desequilíbrio que me acho dentro das ruas sem saídas que surgem no processo criativo. Para falar desse processo, então, é necessário retomar uma série de experiências que o desencadearam e moldaram sua direção para fora dessas emboscadas.

Antes de entrar na faculdade, não me via como artista. Apenas me via como um entusiasta do assunto e uma pessoa com coragem necessária para afirmar que possuía um talento. Discursos esses que foram totalmente desconstruídos com o tempo e o amadurecimento dentro de um campo que se apresentou um tanto diferente das minhas expectativas verdes de calouro.

Apesar disso, desde sempre criei. A necessidade compulsiva da expressividade me acompanha há muito. E a vaidade de achar que o que criava valia algo, também. Impulsionado tanto pela família/costumes, quanto pelo sentimento de não-pertencimento que me ronda, sendo pessoa LGBT, segui sempre absorvendo minhas experiências emocionais e moldando-as em experiências materiais.

Um momento que marcou o andamento da minha produção pré-Instituto de Artes foi uma viagem que realizei em 2014. Por si só, viajar é um grande processo, de deslocamento físico e mental. E eu absorvia todas as informações em minha volta tanto pelo registro de imagens quanto pela coleção de panfletos e memorabilia. O deslumbre de cada museu visitado me enchia os olhos, pela imponência da arquitetura, pela potência criativa do espaço. No museu *Tate Modern* foi onde eu vi, pela primeira vez, colagens de Henri Matisse (1869-1954), inspiração inicial do meu trabalho. Apesar de que na época eu não sabia o que faria com tanta ideia que alimentava minha cabeça, esse momento foi essencial para o começo da produção.

A experiência da visita ao museu é única. A atmosfera que te engole,

grandiosa e intimidadora; as obras assustam pela surpresa de seu tamanho, por sua aura de objeto artístico, que implica valor e respeito. Aura essa muito antes estudada e que se reafirma a cada imagem em livro e tela em que meu olho já passou. As cores, vivas e diversas, dão forma ao papel através da tesoura, funcionando como um desenho dentro de outra folha de papel, que funciona como suporte. A inusitada escolha dos materiais e o processo peculiar do artista, descrito nos panfletos e textos nas paredes do museu, me cativaram. Tudo isso diante de mim, que estava ainda escolhendo o que fazer da vida, funcionou como estímulo e alimento para uma insaciável vontade de produzir, que perdura até hoje.

Minhas primeiras colagens feitas, desenhadas pela tesoura diretamente nas folhas coloridas, não eram muito complexas: poucas cores e tamanhos reduzidos. Os trabalhos retratavam momentos da vida cotidiana. Muitos experimentos foram feitos em meus cadernos de estudos, que mantinha para desenhar e fazer anotações. Até mesmo utilizando revistas e imagens já impressas. Apesar de já o possuir, eu não conseguia evoluir a ânsia de parir uma identidade visual forte e imediatamente reconhecível ao olhar, característica que julgo ser de grande importância para um artista.

Foi após entrar no Instituto de Artes que a produção tomou um ritmo superior. Produzir agora era parte não só de lazer da minha vida, como era anteriormente, mas também englobava minhas obrigações. E assim foram surgindo os hábitos criativos e de pesquisa, que todo artista deve manter. Através de tentativas e erros, aulas e trocas na faculdade.

Em 2016, ano que fui calouro, caminhei entre diversas áreas, assim como exigia o currículo daquele ano, passando por todos os tipos de disciplinas: pintura, desenho, gravura, cerâmica. Sendo o desenho a área onde mais me identifiquei, por considerar a colagem como desenho também. Entretanto, nada comunicava-se tanto com a minha visão quanto o recorte e colagem. Por um longo tempo tive um forte senso de identidade artística que queria levar e passar para quem admirasse meu trabalho. Para poder manter a produção que fazia em casa na faculdade, adaptava meus meios, minha pesquisa em formação, às exigências de cada disciplina, podendo, assim, continuar com as mesmas formas e temas.

O porquê da colagem ter sido adotada como minha linguagem principal se conecta com o fato de que o recorte e colagem são vistos como menos valiosos na hierarquia das técnicas artísticas das belas artes. Conceitos tão arcaicos, entretanto, ainda refletem o sistema do mercado da arte tradicional e o que é estudado na academia: o fato do Instituto de Artes da UFRGS não ter disciplinas diretamente focadas em colagem, performance e outras linguagens contemporâneas exemplifica isso.

Nos anos seguintes consegui me focar nas disciplinas que mais me interessavam, visto que o currículo permitia essa flexibilidade. Apesar disso, esses momentos também foram espaços para experimentações com as colagens, pois acredito que mesmo trabalhando com técnicas diferentes, a experiência em ateliê e a prática da criação artística trazem benefícios ao artista: gosto de dizer que a maior lição que aprendi no Instituto foi a cultivar minha paciência. O processo de criação é lento, dividido em inúmeras etapas, e só é possível chegar em um interessante resultado se todas forem cumpridas.



Ilustração 9 - linha direta - 38cm x 31cm - 2017

SOBRE O PROCESSO

No processo de evolução do desenho como expressão autônoma à pintura, a colagem foi apontada como um dos principais fundamentos dessa renovação. Desde a década de 60 o desenho foi sendo associado a outras linguagens, deixando seu papel secundário, sendo utilizado como meio de investigação dentro da produção dos artistas, segundo Danto (2006, p.19). Nesse sentido, a colagem é capaz de integrar e interagir com imagens de diferentes contextos estabelecendo novas relações dentro do espaço do desenho.

Henri Matisse, desde o final dos anos 40, utilizou não apenas o desenho como peça autônoma, mas a colagem como desenho em si - o desenhar das tesouras. Ao invés de fazê-la com o simples propósito “utilitário”, como um esboço para algo a vir, o artista substitui a tinta pelas placas de cores. Em *Notes Of A Painter*, 1908, o artista fala:

expressão, para mim, não reside nas paixões reluzindo nas faces humanas ou manifestada por movimentos violentos. O arranjo completo da minha obra é expressivo; o lugar ocupado pelas figuras, os espaços vazios entre elas, as proporções, tudo tem seu papel. [...] Em uma obra cada parte será visível e exercerá seu papel designado, seja ele principal ou secundário.

Considerando então a colagem um processo que acolhe diversos elementos de igual destaque, que não se fundem mas permanecem em uma coexistência tensa, denunciando seus lugares como estrangeiros, podemos afirmar que a essência da colagem é intrínseca mestiça. Icleia Cattani, em *Mestiçagens na Arte Contemporânea*, elucida o debate: “a mestiçagem não é da ordem do homogêneo, mas do heterogêneo: ao invés de fundir os diversos elementos num todo único, ela os acolhe em permanente diversidade. não se trata de algo heterogêneo a alguma coisa, mas do heterogêneo em si mesmo, como qualidade intrínseca, regulando as relações dos elementos de um conjunto.” (Cattani, 2007, p. 28)

Na arte contemporânea, a experimentação encontra cruzamentos entre a manualidade e a tecnologia, entre referências passadas e presentes, entre suportes e materiais diferentes e diversas narrativas se tornam possíveis. A mestiçagem, neste momento, se difere do conceito de hibridismo, que segundo Souriau (1990, p. 840) possui um sentido pejorativo referindo-se a obras “que misturam influências, estilos ou gêneros disparatados e mal-assimilados, provocando falta de unidade e desarmonia”. Sem agir sobre o produto de um cruzamento de elementos, a

mestiçagem parte do princípio da construção de uma “rede sem centro nem margens e sem hierarquias” (Cattani, 2007, p. 27).

Portanto, nenhum outro processo artístico poderia tão bem exemplificar o debate da mestiçagem na arte contemporânea como o processo do desenho, recorte e colagem, como apresentado neste trabalho. Pois a partir de duas ou mais bases distintas que resistem lado a lado sem serem absorvidas uma pela outra, cria-se o novo. Cada elemento permanece presente numa relação ambivalente, onde é possível sentir a tensão entre as figuras. O tom tragicômico observado, tanto no meu trabalho como no de vários artistas que utilizam como meio a colagem, vem da inquietação e do comportamento notavelmente estrangeiro de cada figura, retirada do seu contexto original, sendo obrigado a conviver em um ambiente sem hierarquias, ao mesmo tempo em que pode manter perceptíveis resquícios do seu sentido original.

Historicamente, a colagem foi muito utilizada pelo movimento dadaísta, por possuir esse elemento de deslocamento de sentidos, beirando o surrealismo, e o reconhecimento dos materiais cotidianos. A expansão das telecomunicações e a formação da sociedade industrial convergiram ao mesmo tempo em que a técnica foi multiplicada, sendo incorporada a diferentes linguagens artísticas, dando novos sentidos à elas. Como no surgimento do papier collé, invenção inserida no processo do desenho: “o formato, íntimo; o material, leve; os instrumentos, flexíveis, rápidos e as atitudes especulativas. Tudo isso pertence ao seu território. Única novidade, mas ela é importante: do lado da folha do papel e do lápis tradicionais passam a figurar a tesoura e a cola” (Rodari, 2007, p.16).

A transformação das metrópoles urbanas provocou a aceleração do desenvolvimento da indústria gráfica, produzindo um excesso de materiais provenientes de propagandas, cartazes de divulgação de eventos, jornais e de bens de consumo. Com isso, os artistas começaram a dispor de uma grande seleção de novas imagens para compor seus trabalhos. A realidade representada nos jornais era mais valiosa às pinturas do que a própria “natureza”, partindo da consideração do jornal como próprio resultado advindo do processo da colagem - várias informações de distintas fontes unidas para representar um período de tempo.

Brevemente cito a importância dos trabalhos de Georges Braque e Pablo Picasso, marcos no início da produção de colagens e que utilizaram em suas composições materiais geralmente destacados nas artes aplicadas, como recortes

de jornais e embalagens. *Fruteira e Copo* (1912), de Braque, considerada uma das primeiras colagens do modernismo, utiliza o papier collé como modo de trabalho.

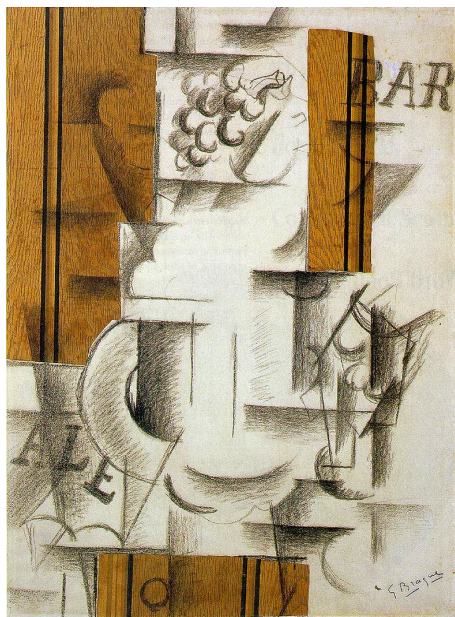


Ilustração 10 - “Fruteira e Copo” de Georges Braque - 62.9cm x 45.7 cm - 1912

Segundo Gilmar Hermes (2006, p. 119), “a técnica da colagem, assim como pretendia o cubismo, evoca, sobretudo, os tipos de construção que a consciência faz nas tentativas de apreensão da realidade. Isso não ocorre só no plano individual, mas também na instância coletiva”. Essa nova maneira de trabalhar, que veio tanto ao encontro do cubismo quanto do dadaísmo, advinda da incorporação da colagem na pintura e no desenho, foi o meio de memorar a irracionalidade e espontaneidade na arte como maneira de questionar o padrão europeu, e a realidade e lógica em si, assim como a busca dos surrealistas por processos de construção de sentido automáticos. De acordo com Camila Schenkel (2007, p. 90) “a facilidade de fragmentar e reordenar imagens do mundo simplesmente dispondo de cola e tesoura abriram caminho para uma infinidade de combinações simbólicas.”

Um dos artistas mais reconhecidos do movimento dadá, Max Ernst, descreve seu processo de construção da colagem, no texto “Qual é o mecanismo da colagem?” de 1936:

Num dia chuvoso de 1919, [...] fui atingido pela obsessão que exerciam sobre meu olhar irritado as páginas de um catálogo ilustrado onde figuravam objetos destinados à demonstração antropológica, microscópica, psicológica, mineralógica e paleontológica. Reunidos ali, encontrei elementos de figuração tão distantes que o próprio absurdo dessa reunião provocou em mim uma súbita intensificação das faculdades visionárias e fez nascer uma sucessão alucinante de imagens contraditórias [...] que se sobrepunham umas às outras com a

persistência e a rapidez próprias das recordações amorosas e das visões do meio-sono.

Planos de não-convivência foi o nome dado pelo artista aos pontos de encontro de imagens múltiplas em um novo espaço desconhecido, pois a junção tão absurda de elementos causa esse estranhamento, retroalimentando-se das especificidades de sua natureza profusa. A partir disso, faço conexão novamente aos comentários de Cattani (2004, p. 66) sobre os planos apropriados à mestiçagem na arte, definindo os “espaços de representação no qual se inserem as imagens”, os “vãos, intervalos, entre um e outro espaços de representação, reunidos na mesma obra”. Todos os trabalhos gerados através dessa pesquisa transitam entre esses conceitos e se alimentam da contradição entre as figuras, tanto quanto os espaços entre elas, considerando as cores como matérias em si, visto que os lugares da mestiçagem são também “provocados pelos interstícios deixados entre as imagens” (Cattani, 2004, p.70). Considerando um sistema fluido e sem centralidade, começa-se a observar os intermédios e tudo o que por entre-espaços escorrega. Seus sentidos são elaborados na relação que mantém um com o outro.

Mais tarde inserido nas pesquisas do surrealismo, Ernst desenvolveu as técnicas de *frottage* e *grattage*, além de diversos experimentos com desenhos automáticos, onde procurou cada vez mais diminuir sua participação criativa sobre a obra produzida ampliando as faculdades estéticas aleatórias e alucinatórias da mente. Tais processos tinham como objetivo comum transformar o papel do artista, realocando-o quase como espectador da própria obra, através dos mecanismos mestiços da apropriação.

Seus principais métodos de construção de imagens eram divididos entre a coleção de fragmentos de imagens fotográficas ou impressas criando narrativas incoerentes, onde o título das obras contribuía para a confusão, e a colagem com intervenção da tinta sobre os impressos.

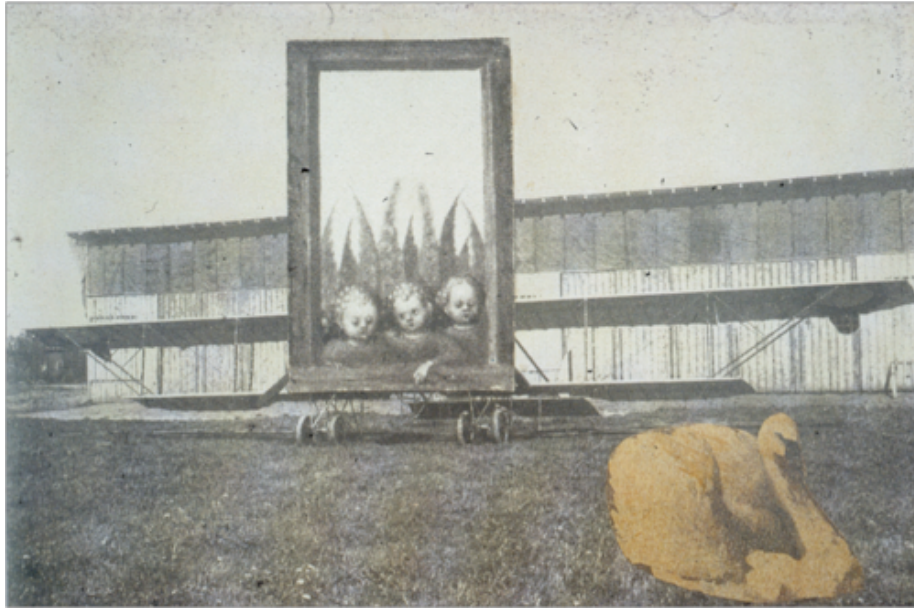


Ilustração 11 - "The Swan Is Very Peaceful" de Max Ernst - 1920

Essas técnicas, independentemente do uso de papel e cola, podem ser aproximadas da colagem por compartilharem das estratégias da apropriação. Segundo Marina Polidoro (2010, p. 58):

As imagens e materiais apropriados trazem do seu lugar originário algumas marcas, que resulta no estranhamento que é estabelecido entre os elementos que compõem a colagem e que vai além das bordas recortadas. Porém, ao serem transportados para arte, sofrem também uma contaminação a partir do contato com o sujeito que os elegeu e deslocou, resultado do encontro e investimento pessoal do artista sobre o objeto e sua inscrição no universo da arte. Recortar e colar: poética, conceitual e literalmente.

Aqui a autora reforça quais as consequências da apropriação nesses processos, deixando claro que para inserir algo em um novo plano, é necessário primeiro o processo oposto, de desapropriação. Ao mesmo tempo em que a imagem é retirada de seu contexto originário, manchas da sua conotação passada ainda sujam sua figura, contaminando assim o sentido da composição final também, sendo impossível o retorno ao início. A mestiçagem surge a partir da apropriação, da associação de sentido que ocorre a partir das interpretações e significações possíveis, dadas pelo espectador/participante, que podem ou não vir ao encontro da obra.

Todos esses relatos históricos e sobre a produção de outros artistas buscam elucidar questões poéticas e *poiéticas* que estão presentes no processo de criação do meu trabalho e portanto necessitam de seus referentes. Sendo a colagem o

ponto estrutural dessa pesquisa, também se torna pertinente pensá-la contemporaneamente. É comum pensar nas estratégias utilizadas na apropriação e coleção de fragmentos visuais como reação à superprodução de imagens no mundo virtual. Urge a necessidade de todos os humanos, não só artistas, de repensarem a reutilização de tudo que se produz e se consome no planeta. Pelo menos no âmbito artístico, a colagem permite a reciclagem de materiais inutilizados e descartados, implantando a sua restauração através da manipulação em outro ambiente. Aquilo que foi idealizado pelas vanguardas pode agora ser efetivamente realizado através das novas tecnologias.

O conceito base do meu trabalho se estende ao longo da criação das obras: a corrupção e fetichização de imagens geralmente relacionadas ao mundo infantil, ao mundo das subculturas da internet, e cultura pop; o estranhamento que causam essas figuras opostas juntas; o cuidado com a sensibilidade para transparecer o sentimento de decadência em um tom trágico e cômico, que é proposto desde a escolha dos materiais simplórios, ao conteúdo das obras.

A ideia de retratar personagens/símbolos já existentes e criados por outras pessoas surge da minha adoração ao pop. Arte pop e cultura pop. Poder misturar o mundo sarcástico e por vezes grotesco da cultura pop com os procedimentos e validações da arte, soa como um desafio e um sopro de ar fresco para mim.

Sendo eu um artista acadêmico, ainda não legitimado porém dentro do sistema local de arte, exponho em uma galeria da cidade minha obra que retrata imagens da cultura popular, símbolos de fácil reconhecimento pelos espectadores, com o intuito de questionar qual é o público que está ali consumindo arte e quem é capaz de identificar ou não esses símbolos; quem transita por esses espaços legitimados; o que é válido como arte nesses ambientes, tendo em vista as noções padrões de “bom gosto” frente a desvalorização de obras que utilizam como suporte a colagem e que se utilizam de uma narrativa satírica.

Em sequência, os originais são vendidos, reproduzidos digitalmente e suas cópias vendidas por preços acessíveis ao público geral através da internet, onde a imagem é propagada para mais ou menos mil pessoas no Instagram - a arte girando num sistema não legitimado e popular como as redes sociais. Aqui faço o contrário de uma obra de Warhol: ao invés de colocar a sopa de tomate na tela (o comum,

comercial na arte), estou colocando a tela na sopa de tomate (a arte no mundo comercial).

O caráter humorístico, tragicômico do trabalho é um aspecto que me agrada muito visto que desafia o tom de sobriedade e seriedade imposto pelo espaço expositivo. O valor de choque das obras causa impacto no espectador não simplesmente pela vontade de emergir em meio a tantos outros artistas e obras, mas também pelo ponto de partida que cria para a abertura de um diálogo sobre o próprio mundo da arte: a arte que fala sobre pop por vezes é descreditada de valor artístico em meios acadêmicos exatamente por apresentar esse tom humorístico e pela sua temática mais acessível a qual um público não especializado consegue se identificar. Uma obra tem menos credibilidade e valor artístico por se tratar de uma narrativa cômica que utiliza referências do mundo da cultura popular? Os limites entre arte e ilustração são questionados aqui.



Ilustração 12 - hiperativo-compulsivo - 30cm x 30cm - 2020

Acho importante ressaltar a consciência que tenho quando utilizo essas alusões ao mundo infantil. Nem todos vão captar a referência e identificar esses símbolos e nunca foi minha intenção que isso acontecesse. Como artista jovem tentando adentrar o sistema da arte me encaro muitas vezes em ambientes onde sou o mais novo, e a idade pode agir como recorte temporal de referenciais tanto minhas quanto de quem observa os meus trabalhos. Não me preocupo, entretanto, com o comprometimento do entendimento das obras, visto que outros elementos presentes como as cores, o suporte utilizado, a temática no geral e outros símbolos universais funcionam como propagandas das ideias da minha pesquisa, deixando claro o campo de investigação estética escolhido e onde se quer chegar através dele.

Apesar da jovialidade, tanto minha como de minha produção, considero difícil não receber com uma certa intimidade as obras, tratando-se da nostalgia que imagens que remetem o mundo da infância podem despertar caso identificadas, ou com uma desconfiança da carne fresca do artista, caso não sejam identificadas. Algumas outras questões posso me direcionar ao longo desse processo: O que é amadurecer? O que o artista precisa para amadurecer a sua produção? Quando acontece a tão sonhada legitimação no mercado de arte? Talvez endividar o seu ego? ou tornar vendável sua veracidade? Falta saliva para responder as questões, mas quiçá seja porque ainda não fiz todas as perguntas.

Além de artista visual, também sou designer. Em momentos na minha produção, os dois mundos convergem. Uma foto de parte de uma obra pode virar um logo, um adesivo, ilustração. E o contrário também pode ser incorporado em uma arte. Apesar das duas criações terem finalidades diferentes, portanto um método de produção diferente, ainda assim conversam na mesma estética. Principalmente se considerarmos que o meu trabalho dialoga com o mundo pop, que se conecta muito bem ao design.

Com o passar do tempo, fui adentrando também no mundo do design de modo simultâneo ao curso de graduação em artes visuais. A noção da utilização de softwares de edição de imagem afetou parte do meu processo, que não dependia mais apenas do desenho para compor rascunhos de ideias que se tornariam obras. O design tornou-se o potencial rascunho para meus trabalhos, enquanto as obras

são o laboratório experimental onde testamos com maior liberdade os conceitos das imagens criadas no início.

Compreendendo a apropriação como ponto de partida, prática sistemática na arte contemporânea, consideramos que tal ato implica o deslocamento de um lugar ao outro. Esse cruzamento, então, produz novas semânticas, estabelecendo condições para a avaliação de princípios mestiços no processo. Assim, divido-o em 3 etapas de início, meio e fim para abranger e decifrar todos seus detalhes.



Ilustração 13 - meu ursinho de pelúcia tentou me matar - 50cm x 65cm - 2020

ETAPA 1

O processo tem início em um rastreio de referências e imagens através de meios digitais. As imagens selecionadas são salvas em meu computador e importadas ao *Photoshop*, onde a criação do rascunho se inicia. Nessa etapa é que a apropriação de símbolos criados por outros acontece primeiramente, recortando a imagem de seu contexto original, transformando-a em uma nova foto tanto pelas ferramentas dos softwares de edição quanto pelo seu arranjo em outro contexto, criado ao lado de figuras inusitadas. O potencial criativo desses personagens é posto em prática quando associados a elementos tão opostos, adicionando a sua carga simbólica. Elementos que antes pareciam familiares ao olhar agora provocam um certo desconforto quanto convergem o mundo da infância e o adulto.

Apropriar, na arte contemporânea, engloba uma grande quantidade de operações artísticas, desde apropriação de objetos a apropriação de conceitos apenas, práticas de colecionismo. Como uma resposta a multiplicação interminável de conteúdo audiovisual consumido tanto através da internet quando na televisão ou outros meios de comunicação virtuais e físicos, uma quantidade maior de artistas utiliza-se da apropriação como uma forma de interpretação e reprodução de ideias, objetos, elementos culturais, questionando essa superprodução e exemplificando o avanço da história da arte paralelamente ao avanço da cultura de massa dentro das estruturas culturais da fase do capitalismo em que vivemos.

Diversas obras contemporâneas apresentam estratégias de apropriação de elementos cotidianos ou fragmentos referentes à imagens provenientes da história da arte. Esses fragmentos se justapõem, criando uma cadeia de sentidos sobrepostos e que ocorrem na união desses elementos, não na sua solitude. Ao utilizarmos componentes de diferentes fontes, ressignificamos a relação espaço-tempo da obra:

Algumas dessas obras, ainda, ao justapor componentes de diferentes origens, [...] os atualizam, comprimindo-os num presente único, o da obra. Instalações e videoinstalações, fotomontagens, fotojustaposições, narrativas nas quais se criam disjunções entre imagens (fixas ou móveis) ou entre imagens e texto - todas essas estratégias criativas, e as obras que delas decorrem, trazem frequentemente em seu bojo essas questões [da mestiçagem na arte] (Cattani, 2007, p. 30).

Nos softwares as figuras escolhidas são alteradas de diversas formas (achatadas, duplicadas, agregadas a outras imagens, cores invertidas) a fim de se obter um resultado mais coeso. Após a finalização do rascunho, as imagens são tracejadas por um lápis sobre uma folha de papel vegetal, transparecendo os contornos.

Ou, então, quando necessário, as imagens são desenhadas à mão nas folhas coloridas. A junção de gosto da imaginação com a inusitada escolha de materiais simplórios é a primeira fígada do anzol.

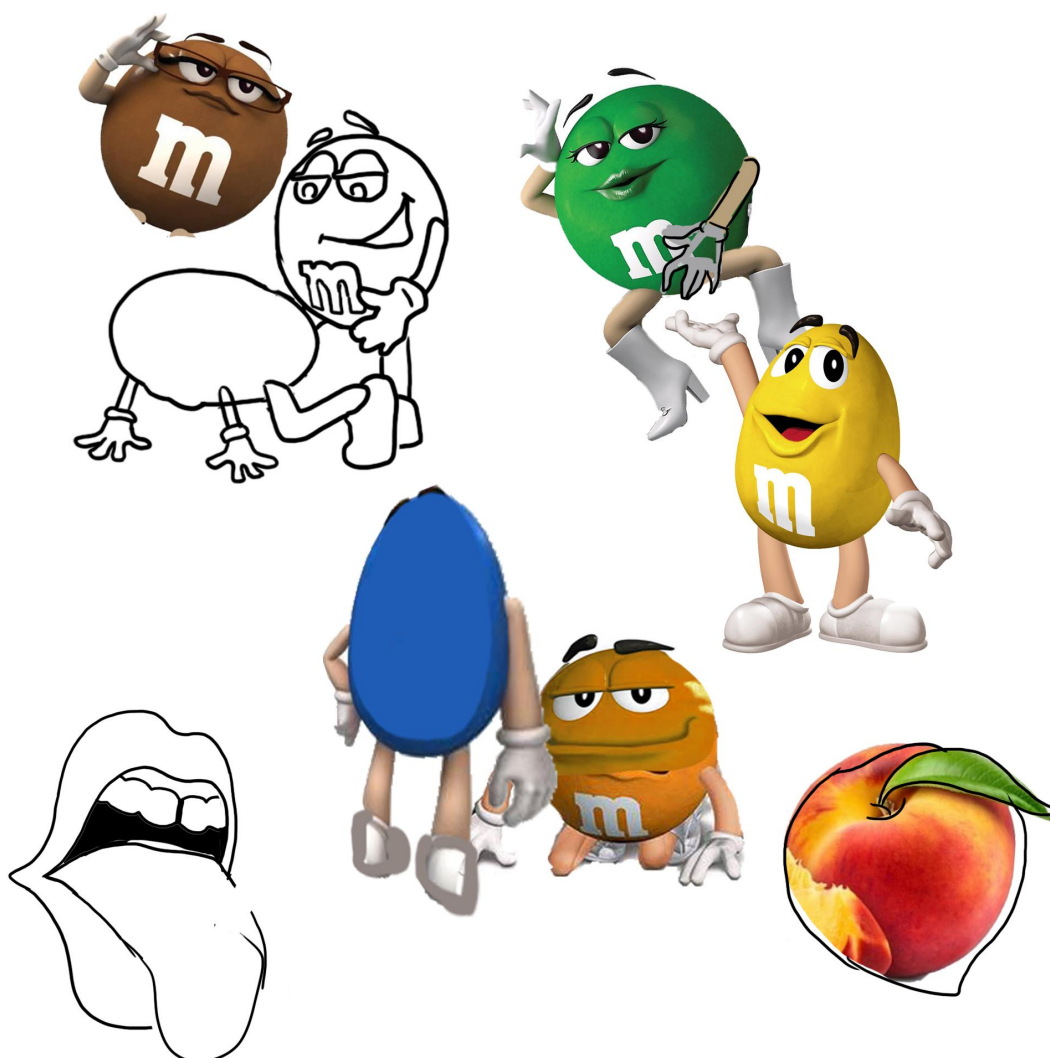


Ilustração 14 - rascunho digital para colagem

ETAPA 2

Após, as linhas são transformadas em chapas lisas de cores através do recorte, sendo dispostas em cima de uma grande cartolina, como uma tela. As imagens que foram desenhadas no papel vegetal são postas acima das folhas coloridas, servindo como linhas guia à tesoura. Nesse momento, eu seleciono as cores que serão utilizadas, pela intuição de combinação, procurando o melhor resultado e o que se aproxime mais, no momento final, da estética *camp* que a pesquisa relaciona.

As chapas de cores são dispostas de inúmeras formas, testando as possibilidades de combinações dentro do limite da forma base, até alcançar o resultado final, que então é colado.

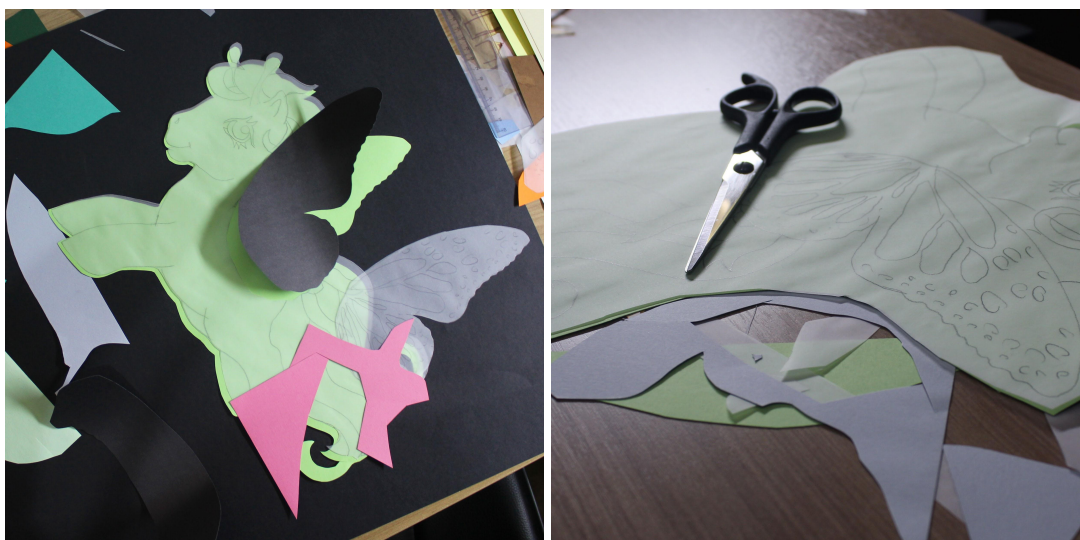


Ilustração 15 e 16 - fotos do processo



Ilustração 17 - foto da obra "a síntese da comédia" sobre mesa de trabalho - 2020

ETAPA 3

O momento final do processo é o de colagem. Após todas as possibilidades de deslocamento das chapas de cores terem sido testadas, as imagens são fixadas pela cola na cartolina maior, etapa que requer paciência e exatidão.

No ato criador, o artista produz diversos esforços e toma decisões, conscientes ou não, para que suas intenções se tornem realizações. Através de reações subjetivas, ele tenta ao máximo diminuir a diferença entre a ideia e sua materialização, que nunca serão valores idênticos. A junção dos signos de cultura popular, da sociedade de consumo com o mundo da arte tem como precedente as obras de Duchamp, que em seu ensaio “O Ato Criador”, de 1965, descreve o termo “coeficiente artístico” - a falha que representa “a inabilidade do artista em expressar integralmente sua intenção”:

Resumindo, o ato criador não é executado pelo artista sozinho; o público estabelece o contato entre a obra de arte e o mundo exterior, decifrando e interpretando suas qualidades intrínsecas e, desta forma, acrescenta sua contribuição ao ato criador. Isto torna-se ainda mais óbvio quando a posteridade dá o seu veredito final e, às vezes, reabilita artistas esquecidos.

Nesse momento, portanto, eu decido filmar o processo, com a intenção de observar de fora a minha metodologia e também para compartilhá-la na internet. Acredito que conhecendo detalhadamente cada canto dessa série de manobras que se desenrolam até formar uma obra, que por muitas vezes acontecem de forma inconsciente, é possível melhorar “falhas” dos resultados, e diminuir então o coeficiente artístico.

A exposição dos resultados na internet, nas redes sociais, não passa de uma forma de complemento ao trabalho - o significado se constrói junto com um público que, além de ter acesso às obras, também acompanha o vídeo do processo, revelando cada parcela de trabalho, o que torna a compreensão dessas obras mais claras.

<https://drive.google.com/file/d/1m9UoW3h0-9VymgtTWvDuEE9Vm5waKEU8/view?usp=sharing>

Através do link é possível conferir o resultado do vídeo do processo.

REFERÊNCIAS

Como parte importante para compreensão completa de uma série de trabalhos, a apresentação de suas referências se faz necessária, e com o interesse de agregar valor à pesquisa, faço aqui conexões com os trabalhos de diversos artistas que considero referenciais à minha produção. A escolha dos artistas se divide em dois modos: artistas com influência clara e direta nos meus trabalhos, onde é visualmente perceptível e artistas onde a influência não é perceptível no trabalho, sendo referências apenas pessoais. Além disso, ainda utilizo o uso de referências que fogem às artes plásticas, não sendo consideradas eruditas, porém que são estudadas de forma acadêmica como movimentos estéticos como o Camp e Vaporwave.

ARTISTAS VISUAIS

O trabalho de Matisse é para mim uma importante referência, no que diz respeito à forma, ao uso das cores. Sua série de colagens foram o que me motivaram a começar as minhas colagens. Seus desenhos com a tesoura, começados no final da vida, quando o artista já era consagrado, esculpam as cores, mostrando de um jeito mais abstrato se comparado ao meu a mesma essência: um processo quase infantil de sobreposição de recortes que contrasta com a exuberância criativa.

Pensava que trabalhar com papel colorido me traria limites quanto ao tamanho das obras. Entretanto a produção de Matisse prova o contrário, com imensas telas carregando enormes placas de cores, pintadas à mão pelo artista, como o tríptico “O Caracol”, “Memória da Oceania” e “Composição com Máscaras”, elaborados em 1953.



Ilustração 18 - Composição com Máscaras - recorte e colagem - 353cm x 996cm - 1953



Ilustração 19 - Memória da Oceania - recorte e colagem - 284cm x 284cm - 1953



Ilustração 20 - O Caracol - recorte e colagem - 268cm x 287cm - 1953

Outra referência, mais pela sua essência do que esteticamente, é a produção de Andy Warhol. A guerra de valores entre original e reprodução(ões) e até onde o limite da validação do status de obra de arte se estende através dessas reproduções. Na era da internet nada mais é irreprodutível, intocável, intransferível, inapropriável.

A ideia de apropriação da imagem de terceiros sendo reproduzida diversas vezes, apenas trocando as cores entre cada impressão, conversa com o meu trabalho. Ao mesmo tempo que faz uma crítica a cultura de massa, a elogia. Essas imagens atuam como uma releitura da iconografia e tradição cristã, como dito por Richard Dyer em “Heavenly Bodies” (2004). Utilizando de aspectos como a simplicidade de composição, frontalidade das figuras e a situação do sujeito no espaço vazio trazem à lembrança a iconografia de Cristo. De novo, uma crítica e um elogio ao culto de celebridades dentro da cultura pop. Através do uso de suas cores e iluminação, ele nos mostra decadência, desumanização, consumo e morte. A mensagem que relaciono ao meu trabalho é a de que apesar de tratar de assuntos superficiais, sua pesquisa mergulha muito abaixo da superfície – arte é para todos, e pode falar sobre cultura popular dentro de espaços legitimados.



Ilust. 21 - Salvator Mundi - Andrea Previtali
1519 - 61cm x 53cm



Ilust. 22 - Retrato de Elizabeth Taylor - Andy Warhol - 1964 - 23cm x 23cm

Keith Haring, sendo um artista jovem, abertamente gay e que produzia arte pop, me atrai a usá-lo como referência. Sua produção começou nos muros das ruas até se expandir aos museus. A relação artista jovem x produção madura ecoa aqui também. O artista desejava que as pessoas pudessem experienciar arte sem se sentirem diminuídas pelos espaços museológicos. Que a arte pudesse ser tocada, manipulada, sentida de perto. Uma de suas exposições individuais, na Fun Gallery,

em Nova Iorque, 1983, de acordo com o próprio artista, foi uma referência à cultura hip hop da época que florescia e contaminava o imaginário popular. Pode-se dizer isso de toda sua produção, que faz referência à arte de rua. Suas inspirações tinham base na cultura pop e na música dos anos 80. As exposições de Keith foram frequentadas por Madonna e Grace Jones, e o mundo pop das celebridades se fundia com o circuito da arte de Nova Iorque. Os artistas aqui estavam criando uma personalidade performática, para poder capitalizar em cima disso, tornando-se também produtos além de suas obras. A imagem do artista vale tanto quanto a sua arte.

A reversão e utilização de traumas e obsessões na arte é um processo muito bem exemplificado por Yayoi Kusama. A artista japonesa trata de saúde mental não somente em leituras de suas obras, mas pela história de sua vida. Assombrada por transtornos mentais e tentativas de suicídio, vindas de experiências desgastantes do mundo da arte, Kusama transforma suas obsessões em estímulos, representados por círculos ou pontos, que são repetidos milhares de vezes, expandindo o suporte da tela, infectando todo o ambiente em sua volta.



Ilust. 23 - Give Me Love - Yayoi Kusama - 2015



Ilust. 24 - Sem Título - Keith Haring - 1983

Preciso citar também a obra “Mickey Viagra”, do artista contemporâneo André Saraiva, nascido em 1971, na Suécia. Me chamou atenção no início do meu processo, por se tratar da apropriação e fetichização da imagem de um personagem popularmente conhecido. Suas cores originais são apagadas com um filtro monocromático de tinta, mas somente sua silhueta já é suficiente para ser reconhecido. A ilusão causada pela cor, tira a tridimensionalidade do objeto e aqui vejo similaridades com o meu trabalho. As influências de Keith Haring também são visíveis nas obras de Saraiva.



Ilustração 25 - Mickey Viagra - 2009

A artista Lia Menna Barreto, um dos grandes nomes que compõem a geração de 80 de artistas do Rio Grande do Sul, utiliza em seu trabalho elementos do universo infantil a partir dos mecanismos da apropriação. Através da experimentação de diferentes linguagens a artista aproxima arte, vida e cotidiano. Os procedimentos aplicados nos brinquedos, seriais e industrializados, são diversos - ela os corta, secciona, queima, derrete, achata, amassa, aglutina, desconstrói e reconstrói, aflorando novas interpretações a partir do grotesco, incomum e por vezes cômico resultado.

O trabalho de Lia Menna Barreto me inspira pelo seu potencial criativo e pela construção do absurdo dentro do espaço expositivo. Apesar das diferenças técnicas e formais, nossas semelhanças se encontram na *poiética* - a apropriação mais uma vez como ponto de partida para construção do novo, dentro de uma rede sem hierarquias, como um processo mestiço. O plástico, em um momento derretido, se envolve entre uma figura e outra, borrando os limites das formas e transparecendo uma nova. As texturas de diferentes materiais se fundem e se tornam uma corrente de sensações que quase nos encostam somente através do olhar. É possível notar que apesar de diferentes origens, os elementos não disputam a sua participação na obra; são assim como um rizoma (aqui referenciando o modelo descritivo ou epistemológico na teoria filosófica de Deleuze).

Sua mais recente e uma das maiores exposições individuais da carreira, “A Boneca Sou Eu”, aconteceu no MARGS entre os meses de Maio e Agosto de 2021. Minha passagem pela exposição me trouxe uma experiência onírica, onde as cores e as texturas me guiavam quase que hipnotizado, com uma estranha sensação de dissociação da realidade, imposta tanto pelas obras em si quanto pela atmosfera de descontextualização do museu. Acredito que quando se trabalha com materiais do cotidiano, a relação que se forma com o público é mais descontraída do que geralmente acontece em espaços expositivos que apresentam pinturas e desenhos - o público não especializado já questiona sua autenticação como objeto artístico válido, ao mesmo tempo em que recebe com fascínio e desconcerto as memórias engatilhadas pelas formas nostálgicas.



Ilustração 26 - “dorminhoca” de Lia Menna Barreto - 1994

O movimento LowBrow, que em algum momento entre o final dos anos 60 e começo dos 70 emergiu da cultura *underground*, caracteriza-se pela apropriação de jovens artistas de técnicas e linguagens consideradas tradicionais, como a pintura realista figurativa e a escultura, subvertendo-as através da inserção em uma narrativa perversa, cômica e fantasiosa elementos da cultura popular. A relação com a minha pesquisa se faz óbvia, não pelos meios mas pelos resultados.

Estas produções buscam questionar o lugar da arte erudita, o que poderia e deveria ser considerado arte, quais referenciais estão fora e/ou dentro dos limites permitidos academicamente. Nos circuitos contemporâneos, cada vez mais se vê o espaço para este tipo de produção sendo aberto por artistas como Neal Fox, Anthony Ausgang, Kenny Scharf, Robert Williams, Mark Ryden, Paul Mccarthy, entre outros.

As referências por trás do LowBrow provém das mais variadas fontes - revistas em quadrinhos, desenhos e ilustrações clássicas, o movimento punk, animações japonesas, filmes de terror *underground* e arte urbana no geral. Percebe-se muito bem a utilização do humor, por vezes de forma perversa, por vezes alegre, comunicando-se por meio do compartilhamento de bagagem cultural e linguagem simbólica popular.

OUTRAS REFERÊNCIAS

Muitas referências nascem não só do campo das artes visuais, mas também da música e da área audiovisual. Minha intenção aqui não é ter as referências mais eruditas, mas as mais inusitadas e absurdas. Então, não posso deixar de citar tópicos e subculturas presentes na internet que influenciam minha obra.

A subcultura do culto e adoração à alguém ou algo dentro da internet, ou *fandoms* (termo que descreve um grupo de pessoas dedicadas a apoiar um ídolo em comum): os incontáveis memes e a sobreposição de referências à cultura pop que trazem os seguidores de tal adoração. As imagens que permeiam o imaginário coletivo de um grupo que se comunica através de telas, tão impessoais e tão relacionáveis. Para entender uma figura é necessário já ter um conhecimento prévio de outros dois tópicos.

O meme - foto, vídeo, citação - é qualquer fenômeno que se propaga pela internet, tornando-se “viral”. Sua primordial ideia é trazer um toque cômico e uma sensação de pertencimento – se entendo a piada, faço parte de um grupo de pessoas, sendo uma unidade de evolução cultural, como diz Dawkins (1976), zoólogo que cunhou o termo meme. Dawkins faz relação com a biologia evolucionista – o meme não deixa de ser uma espécie de vírus mental, moldando tudo o que percebemos como produtos de uma escolha individual, como gostos culturais e ideologias, sendo uma tentativa de juntar aos princípios que regem a vida natural a criação humana artificial que é a cultura. Ícones culturais são passados de uma pessoa a outra como uma doença, competindo com outros memes para ditar nosso comportamento. Tudo isso é essencialmente pop.

A obra “a primeira hora do dia” ilustra isso, visto que é baseada em um meme, primeiramente postado na internet em 2007, que através do *YouTube* recebeu notoriedade atingindo milhões de visualizações. O tom humorístico do trabalho só é perceptível quando identificada a referência que faz, porém outros elementos como a cabeça de boneca, estrelas e flores trazem o espectador ao universo estético infantil.



Ilustração 27 - a primeira hora do dia - 2017

Cartazes antigos de filmes de terror dos anos 80, feitos à mão chamam minha atenção para utilização de cores e texturas. Nesse período o cinema utilizava muito do *Camp* em seu repertório. “Camp” é um termo que configura um estilo estético valorizando o exagerado, teatral, “de mau gosto” e irônico, questionando noções modernistas de arte, incentivando uma percepção fora do padrão de beleza, valores e gostos. Foi um ataque anti-acadêmico da cultura popular nos anos 60. Artifício, frivolidade, pretensão da classe média e excesso de valor de choque são características do *Camp* descritas por Susan Sontag, em “Notes On Camp” de 1964. Cineastas como John Waters popularizaram o conceito com seus filmes que elogiavam o grotesco, como em *Pink Flamingos*, protagonizado pela *drag queen* Divine.

De acordo com Susan Sontag a essência do *Camp* é

(...) sua predileção pelo inatural, pelo artifício e pelo exagero (...) Camp é um certo tipo de esteticismo. É uma maneira de ver o mundo como um fenômeno estético. Essa maneira do Camp, não se refere à beleza, mas ao grau de artifício, de estilização. Camp é também uma qualidade que pode ser encontrada nos objetos e no comportamento das pessoas. (Sontag, 1964, p. 2)

O exagero e sobreposições de cores são noções fundamentais de minhas obras, que flertam com essas ideias *Camp*. A obra “sailormoonchallenge”, de 2020, foi primeiramente criada a partir de um desafio criado nas redes sociais, o qual convidava artistas a recriarem uma imagem da personagem principal da animação *Sailor Moon* no seu estilo e linguagem artísticas. Em um segundo momento, a obra também funciona como uma experimentação, pondo em prática a introdução de texturas e padrões pela primeira vez no meu trabalho. A ênfase de texturas, superfícies e o estilo em geral em detrimento do conteúdo é uma característica frequentemente associada à arte *Camp*.



Ilustração 28 - sailormoonchallenge - 2020

Quebrando muitas das noções do modernismo sobre o que poderia ser classificado como arte, a estética *Camp* invade e consome atributos como beleza, gosto e valor, convidando-nos a percebê-los de maneira fora do padrão. Primeiramente é necessário ter a importância do capital cultural do sujeito estabelecida como pré-requisito para então enxergar a fruição de produtos culturais instituídos como de mau gosto. Assim, o conceito cresce a partir do exagero e repetição excessiva desse outro produto cultural, considerado como menos dotado de potencial artístico.

As questões elucidadas por esse movimento se tornam visíveis a partir do momento em que colidem com um público não especializado - quem poderia dizer se estou utilizando o mau gosto como um artifício para impor ironia através da arte ou se realmente não tenho noção dos padrões estéticos vigentes? O *Camp* é verdadeiro se o espectador não perceber a ironia? Algo pode ser *Camp* sem ter a intenção de ser *Camp*? A diferença entre alguém utilizando-se ironicamente de uma roupa considerada “feia” e alguém genuinamente usando uma roupa considerada “feia” é apenas a apresentação e a atitude que carregam seus movimentos. Nota-se aqui que, para falar de mau gosto/bom gosto, temos que utilizar a convenção padrão ocidental capitalista geral dessas palavras. As questões que nos deparamos mais superficialmente logo no começo desse debate são, justamente, o que é bom e ruim, o que é feio e bonito; e isso já está atrelado a prática artística acadêmica.

Pelo *Camp* representar uma ruptura, a intenção deliberada de usá-lo, em geral, é subversiva, solicitando que o espectador aceite a estética com irreverência, causando desconforto, desgosto. Quando usado de forma ingênua, continua com sua essência, porém representa um corte específico de limites - sejam eles de referências, conhecimento, orçamento, capacidade, tempo, etc. Apesar de defender que, em sua maior parte, o *Camp* se sustenta na ingenuidade, Sontag afirma em “Notes On Camp” que nada na natureza é *Camp*, portanto está intrinsecamente ligado à ação humana e a cultura, visto que o seu âmbito é o artifício. Acredito, assim, que mesmo quando algo se esforça para ser *Camp*, é possível atingir o resultado desejado: “considerando um pouco menos estritamente, Camp é ou completamente ingênuo, ou então extremamente consciente.” (Sontag, 1964, p. 6).

O cânone do *Camp* muda com o tempo e, se estamos envolvidos demais nas referências utilizadas, referências presentes, acabamos por falhar com essa estética por se assemelhar demais com as nossas fantasias cotidianas, cuja natureza extraordinária nós não percebemos. O *Camp* busca exatamente o extra-ordinário, e nós conseguimos perceber a fantasia como fantástica quando não estamos tão atrelados a ela: “as coisas ficam *campy*, não quando envelhecem - mas quando nos tornamos menos envolvidos com elas.” (Sontag, 1964, p. 8). Portanto, um trabalho artístico e acadêmico que utiliza de referências nostálgicas do mundo infantil pode ser considerado *Camp*.

Muitas vezes confundido com o “kitsch”, o *Camp* acontece na sensibilização através de uma representação por meio do artifício e é consistentemente uma experiência estética do mundo. Encarna a vitória da estética sobre a moralidade, da ironia sobre a tragédia. Enquanto isso, o *kitsch* geralmente parece designar objetos, subordinando uma interpretação do espectador ao sentimentalismo. Entre as divisões propostas por Sontag, de *Camp* ingênuo e proposital, o *kitsch* parece cair dentro da ingenuidade, apenas pelo motivo da escolha do que é ou não *kitsch* ser baseada nos valores de gostos. Algumas coisas simplesmente são por sua própria essência designadas de “mau gosto” e desconhecem essas suas características, portanto são ingenuamente *Camp* ou *kitsch*. Os termos muitas vezes se confundem e, de fato, compartilham de pontos iguais.



Ilustração 29 - a história das mil pétalas - 2021

Outro conceito chave que uso de referência para o meu trabalho é *Vaporwave*. O gênero musical surgiu em fóruns na internet como o *Tumblr* e *Reddit* no começo dos anos 2010. Distintamente não tem localização de onde se originou, como começou online, fazendo dele o primeiro gênero musical a ser totalmente globalizado. Começou como uma estética que foi popularizada pela obsessão pelas subculturas dos anos 80 e 90, usando a *Glitch Art* e os primórdios do design gráfico digital, bustos romanos, uma fascinação por paisagens tropicais, cultura japonesa e a redistribuição de músicas de elevador dos anos 80 inspiradas pelo funk, new age e smooth jazz.

O conceito começou em 2010, quando dois aparentemente aleatórios álbuns de distintos estilos se fundiram para criar o que agora chamamos de *Vaporwave*. Daniel Lopatin, um artista experimental de música eletrônica, conhecido pelo seu pseudônimo “Oneohtrix Point Never”, lançou uma cômica *mixtape* online sob o alter ego Chuck Person chamada “Eccojams Vol.1” - uma série de músicas famosas dos anos 80 desaceleradas, cortadas, com partes repetitivas simulando o travar de uma fita cassete. Foi descrito pelo próprio artista como uma piada, algo que ele fez só por diversão. Independente disso, a *mixtape* tomou grandes proporções.

“Far Side Virtual”, um álbum eletrônico criado por James Ferraro usa temas como a globalização e culturas da internet como influência para criar essa ode digitalizada suave e otimista para o mundo capitalista das mudanças rápidas. Esses dois estilos diferentes se juntaram com um estranho e desconhecido lançamento chamado “Floral Shoppe” em meados de 2011. Uma estranha síntese de músicas soul e funk dos anos 80 desaceleradas e extremamente editadas e repaginadas como um novo estranho e tétrico som que deixa facilmente desconfortável o ouvinte.

Rapidamente popularizado, o álbum do artista Vektroid sob o pseudônimo “Machintosh Plus”, criou um nicho online de pessoas interessadas nesse novo som que veio também acompanhado de uma peculiar estética. Uma música em particular ganhou destaque e popularidade, “Computing of Lisa Frank 420 / Contemporary” a qual se apropria da música “It’s Your Move” de Diana Ross, em uma versão totalmente editada, zumbindo repetidamente o refrão no curso de 7 minutos.

Jogando com questões de autoria dentro do mundo virtual, o *Vaporwave* começou como uma piada sobre o próprio sistema da música. Ganhando rápida popularidade dentro de fóruns, o movimento anexou vários seguidores que multiplicam infinitamente seu repertório sonoro e visual. A apropriação de sons de outros artistas, apenas editados e lançados sob pseudônimos, muitas vezes utilizando títulos em línguas distintas das músicas apropriadas, causou grandes debates já familiares às artes visuais.



Ilustração 30 - Capa do álbum “Floral Shoppe” - 2011

Descrito por alguns como um movimento “punk digital”, seus ideais opõem-se à maioria dos conceitos legais de propriedade intelectual, fazendo do Vaporwave um movimento artístico anônimo para consumidores anônimos. Apesar dessas aparentes barreiras, o movimento continuou crescendo ao longo dos anos. O nome deriva de “vaporware”, uma palavra usada para descrever um produto idealisticamente futurista que foi anunciado ao público mas nunca lançado oficialmente. “Vapor” sugere intangibilidade e imaterialidade, e a substituição de “ware” (produto manufaturado) por “wave” (onda) faz ligação com a natureza efêmera desses produtos, referenciando a noção marxista da inevitabilidade da obsolescência na sociedade capitalista. Tal conjunto imagético sempre acompanha os sons do *Vaporwave*, tendo igual importância ao parâmetro sonoro.

Em 2012, um produtor musical sob o pseudônimo “Internet Club” lançou múltiplos álbuns que investigavam através de seus processos criativos o tema do capitalismo, inspirando-se em elementos do “Floral Shoppe” para criar uma contracultura dentro do movimento que ao invés de rejeitar as ideias corporativas capitalistas, mais parecia abraçá-los. Isso gerou um novo nicho tornando a abordagem estética do Vaporwave baseada na apropriação e reutilização de antigos comerciais televisivos. Após esse período, essa vertente estética pareceu dominar em todos os seguintes lançamentos.

Alguns poderiam afirmar que isso estagnou a estética *Vaporwave*, tornando-a rasa de significado e de qualidade sonora, visto que a quantidade de material que começou a surgir em todos os cantos da internet foi absurdamente grande devido ao seu próprio caráter caseiro e anônimo. Entretanto, acredito que nesse próprio ciclo “autodestrutivo” é possível levantar pertinentes questões - a utilização do imagético capitalista visto como uma crítica, usado ironicamente dentro de espaços virtuais legais e ainda assim provocando as leis de autoria e propriedade intelectual, através da apropriação de sons distorcidos muitas vezes a ponto de não reconhecimento da fonte original; o que é válido como arte dentro do espaço virtual? Poderia essa estética ser estudada dentro de um espaço expositivo tradicional?

Utilizando a perspectiva oitocentista de futuro, isto é, um futuro utópico, o *Vaporwave* nos causa uma falsa sensação de nostalgia, pois fala sobre a mediocridade do passado, misturada com o vazio do presente e um futuro questionável porém apavorantemente possível. Todo seu apelo se baseia exatamente na anonimidade em um mundo onde nada mais é privado, sendo para muitos reconfortante consumir um produto visual que poderia ter sido encontrado em um pilha de fitas VHS antigas descartadas em um sebo qualquer. Nos interessa aqui analisar não somente as questões teóricas presentes no movimento, mas também seus desdobramentos visuais.



Ilust. 31 e 32 - capa do álbum “Luxury Elite”, de Saint Pepsi e capa do álbum “One Hundred Mornings”, de Windows96

Comumente encontrados através do *Youtube*, é nos vídeos que acompanham os álbuns que a fruição estética acontece. Apropriam-se de animações japonesas, propagandas antigas norte americanas, testes primitivos de modelagem 3D, entre outras imagens para construir um espelho visual que reflita o sentimento sonoro. Aqui, cria-se uma nova cadeia de significados, assim como nas minhas colagens, onde as imagens de origens completamente distintas passam a funcionar juntas numa relação ambivalente e que ainda denunciam um pouco do caráter original.



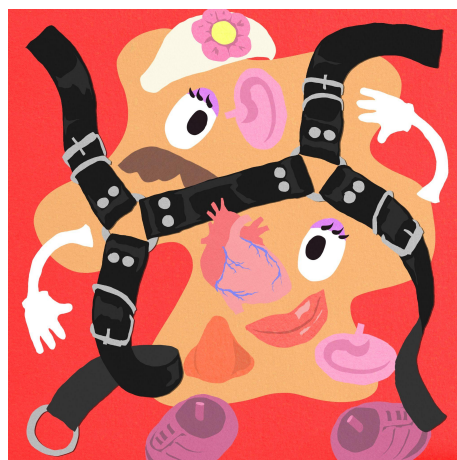
Ilustração 33 - o café da manhã é a refeição mais importante do dia - 2020

Em algumas obras como “o café da manhã é a refeição mais importante do dia” é possível observar, em partes, a influência *Vaporwave*. Tanto pela repetição e distorção de elementos, presentes na *Glitch Art*, geralmente associada a estética *Vaporwave*, assim como na temática e pelas questões teóricas elucidadas através dessa pesquisa e presente nos demais trabalhos.



Ilustração 34 - o termo dos renegados - 42cm x 29cm - 2021

DE ONDE VEIO, PARA ONDE VAI



Ilust. 35 e 36 - “bom demais ser maricas” e “rastros”- 2018 e 2021

As composições mais simples, marcantes pelas cores barulhentas e também pelos espaços vazios, predominam nos trabalhos mais antigos. Havia um gosto pelos entre-espaços, que como vimos durante pesquisa, fazem parte de igual importância aos outros elementos da obra. Acredito que com o amadurecimento, tanto da idade, quanto da produção em si, me tornei cada vez mais maximalista. Mais referências requerem mais espaço, afinal. Procuro estabelecer agora outros meios para a composição das figuras, de forma mais suja e surreal.

Uma prática adquirida durante o processo foi o surgimento dos elementos que aqui vou chamar de manchas. Não são exatamente redondos, também não são formas totalmente fora do padrão. Se assemelham a feijões e se espalham por todos os cantos, brotando como uma praga que controla o balanço da composição. A obsessão por essas formas surgiu da minha vontade de radicalizar ainda mais o meu trabalho e fugir um pouco para o caminho da abstração. Agora as placas de cores têm mais potencial ainda.

Analisando as obras em uma linha cronológica, fica mais fácil de entender a complexidade que as relações formais vão construindo. O medo da bagunça diminui ao ponto de que a vontade de produzir cresce e as possibilidades de desdobramentos aumentam.



Ilustração 37 - sobre movimentos e disposições a partir da colagem ou olhando o camp diretamente nos olhos - tamanho - 2021

Durante essa pesquisa, me vi muitas vezes diante de uma rua bifurcada, tamanha eram as possibilidades de concepções visuais disponíveis a partir do meu repertório construído durante todos esses anos. Acredito que o excesso, assim como a falta, também paralisa e é prejudicial. Seria trágico, se não fosse cômico, visto que o trabalho fala exatamente sobre os excessos - excessos de imagens, de cores, de elementos. A cultura pop é a cultura do excesso. E foi através dela, como uma arma, que eu me utilizei para falar algumas das incessantes atormentações que crescem na minha cabeça e culminam num conglomerado de papel.

A cada criação mais um problema, e a cada resposta mais outras várias questões. Problematizá-las ou resolvê-las? Talvez saia mais cheio de dúvidas do que antes. Uma das poucas certezas que posso dar é a de que o processo é vivo e respira. Se transforma em cada dia que passa, em cada experiência, fala e toque. Muitos caminhos levavam para ruas definitivamente sem saída, eu descobri depois. Mesmo assim essas passagens tiveram sua participação em me mostrar o não, pois se já o temos, estamos cada vez mais perto do sim.

Compreendo como principal desfecho desse processo as vivências adquiridas durante a graduação. Sem elas não seria capaz de desenvolver meu trabalho da forma como aqui foi feito. Por vezes tóxicas, por vezes recompensadoras.

Em momentos me via imerso na prática e em outros, me forçava o papel de espectador, de crítico. O entrelaçar dessas duas unidades de pesquisa, o teórico e o prático, formam a base necessária e criam os momentos de pausa um do outro perfeitos - enquanto se faz um não se pode fazer o outro, é necessário parar, respirar, trocar o posicionamento. Não somente artista mas também teórico.

Começou como um estranhamento, uma tensão entre duas figuras e assim estabeleceram-se as condições para o apontamento de questões e debates críticos. Características que parecem óbvias, por que elas gritam, mas que necessitam ser explicitadas. A pesquisa veio como um auxílio ao meu trabalho artístico, que agora se sustenta por mais tempo, tomando consciência. O trabalho finalmente livrou-se de mim.



Ilustração 38 - melhor só do que mal acompanhada II - 30cm x 30cm - 2021



Ilustração 39 - Sem Título - 30cm x 30cm - 2020



Ilustração 40 - a balança do processo criativo - 30cm x 50cm - 2020



Ilustração 41 - ra tim bum - 25cm x 25cm - 2020



Ilustração 42 - ninguém perguntou por você - 30cm x 30cm - 2021



Ilustração 43 - os cílios posições de satan - 50cm x 65cm- 2019



Ilustração 44 - a pele que habito - 43cm x 37cm - 2017



Ilustração 45 - brinde - 39cm x 39cm - 2018



Ilustração 46 - ketamina - 50,2cm x 50,2cm - 2019



Ilustração 47 - thomas o trem ciborgue - 39cm x 50cm - 2020



Ilustração 48 - elmo jesus - 30cm x 47cm - 2019



Ilustração 49 - poppers e álcool gel - 29cm x 47cm - 2020



Ilustração 50 - coma seu brócolis - 31cm x 50cm - 2017

BIBLIOGRAFIA

ARRUDA, Mario Alberto Pires de. Vaporwave : estetização da tecnologia pelo atravessamento de enunciados. Porto Alegre: UFRGS, 2015. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/125972> Acesso em: 26, out. 2021, 21:02.

CATTANI, Icleia. Mestiçagens na Arte Contemporânea. 1ª Ed. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2007.

CATTANI, Icleia. Os lugares da mestiçagem na arte contemporânea. In: _____. Icleia Cattani. Organizado por Agnaldo Farias. Rio de Janeiro: Funarte, 2004 (Coleção Pensamento Crítico).

DANTO, Arthur. Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história. São Paulo: Edusp, 2006.

DAWKINGS, Richard. António Bracinha Vieira. O Gene Egoísta. Portugal: Gradiva, 1989.

DUCHAMP, Marcel, O Ato Criador, In: BATTCKOCK, Gregory. A Nova Arte. São Paulo: Perspectiva, 1975.

DYER, Richard, Heavenly Bodies. 2ª Ed. Nova Iorque: Routledge, 2004.

ERNST, Max. Qual o mecanismo da colagem? In: CHIPP, Herschel Browning. Teorias da Arte Moderna. Herschel B. Chipp com a colaboração de Peter Selz e Joshua C. Taylor; [tradução Waltensir Dutra... *et al*] - 2ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

HARPER, Adam. Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza. Dummy. N.p., 12 July 2012. Web. Disponível em: <https://www.dummymag.com/news/adam-harper-vaporwave/> . Acesso em 15 de nov. 2021, 23:20.

HERMES, Gilmar. Da história da arte para as mídias. Fronteiras: Estudos Midiáticos, UNISINOS, São Leopoldo, v. 8, n. 2, p.112-122, ago. 2006.

KNAAK, Bianca. O popular por mãos eruditas: referências populares na arte brasileira contemporânea. 1997. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Artes. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS, 1997. Ori.: Brites, Blanca Luz.

MATISSE, Henri. Escritos e reflexões sobre arte. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MOLES, Abraham. O Kitsch. São Paulo: Perspectiva. 2007.

OTTINGER, Didier. Do fio da faca ao fio da tesoura: da estética canibal às colagens de René Magritte. In: XXIV Bienal de São Paulo: núcleo histórico - antropofagia e histórias de canibalismo, V.1. São Paulo: A Fundação, 1998.

POLIDORO, Marina Bortoluz. Capturar, acumular, recombinar : sobre a espessura da imagem instaurada a partir de camadas. 2010. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Artes. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS, 2010. Ori.: Gonçalves, Flávio Roberto.

RODARI, Florian. Le collage, "nouvelle machine à voir". In: SCHWEISGUTH, Claude (org). Invention et transgression: le dessin au XXe siècle. Paris: Centre Georges Pompidou / Musée des beaux-arts et d'archéologie de Besançon, 2007.

SCHENKEL, Camila. Fotomontagem: desdobramentos de um processo centenário de mestiçagem. In: CATTANI, Iceia. Mestiçagens na Arte Contemporânea. 1ª Ed. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2007.

SONNENBERG, Jonathan. Identifying Conceptual Marxism in Postmodern Electronic Music. In.: Gallatin NYU. 2017. Disponível em: <https://confluence.gallatin.nyu.edu/context/first-year-writing-seminar/waves-of-vapor> . Acesso em: 15 nov. 2021, 20:42.

SONTAG, Susan. Notes On Camp. In: Partisan Review, Nova Iorque: 1964.

SOURIAU, Etienne. Vocabulaire d'Esthétique. Paris: Presses Universitaires de France, 1990.

VARGAS, Herom; SOUZA, Luciano. A colagem como processo criativo: da arte moderna ao motion graphics nos produtos midiáticos audiovisuais. Revista Comunicação Midiática, v.6, n.3, p.51-70, set./dez. 2011.