

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
Centro de Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais



Dissertação

A linha do desenho embebida no Lăcinăris:
devaneios e ressonâncias do imaginărio.

Matheus Saraçol Folha

Pelotas, 2019



O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoomento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoomento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001

Matheus Saraçol Folha

**A linha do desenho embebida no Lăcinăris:
devaneios e ressonâncias do imaginário.**

Dissertação apresentada ao Programa
de PósGraduação em Artes Visuais do
Centro de Artes da Universidade
Federal de Pelotas, como requisito
parcial à obtenção do título de
Mestre em Artes Visuais

Orientadora: Nădia da Cruz Senna

Coorientadora: Helene Gomes Sacco

Pelotas, 2019

Matheus Saraçol Folha

**A linha do desenho embebida no Lăcinăris:
devaneios e ressonâncias do imaginărio.**

Dissertação aprovada, como requisito parcial, para obtençăo do grau de Mestre em Artes Visuais, Programa de Pés-Graduaçăo em Artes Visuais, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas.

Data da Defesa: 22 de Outubro de 2019.

Banca examinadora:

.....
Prof.^a Dr.^a Nădia da Cruz Senna (Orientadora) Doutora em CiĂncias da Comunicaçăo pela Universidade de Săo Paulo

.....
Prof. Dr. **Rosăngela Fachel de Medeiros** Doutora em Literatura Comparada pela Universidade Federal do rio Grande do Sul

.....
Prof. Dr. **Lutiere Dalla Valle** Doutor em Artes Visuais e Educaçăo pela Universidade de Barcelona

Resumo:

Esta pesquisa surge como criação de um mundo ficcional visibilizado pelo desenho. Assim, os capítulos apresentados em forma de livros individuais buscam incentivar uma ordem de leitura qualquer. Tais livros possuem os seguintes temas: uma apresentação sobre meu repertório imagético, trazendo brevemente as animações, histórias em quadrinhos, filmes e séries que assisto/assisti e que em meu entendimento estão presentes nos trabalhos que faço. Neles busco evidenciar as afetividades em torno de narrativas ficcionais, assim contextualizando o momento em foi notada esta predileção pela mesma; abordagens na forma de registros e pequenos textos os trabalhos surgidos a partir da pesquisa, delimitando conceitos de desenho, imaginário e ficção; o último discorre acerca do desenho, do desenhar e da folha de papel visibilizando o modo de pensar dentro do processo criativo. Assim penso o desenho como um ato ficcional por estar em uma sociedade atarefada e sem tempo para reflexões, o desenhar como um método de devaneio, a folha de papel como fronteira das criaturas que se fazem presentes em sua superfície. Para aprofundar a importância da imagem no processo de criação, parto de Gaston Bachelard (2001), apresentando um lago do imaginário elaborado com influências de leitura sobre Gilbert Durand (2012). Assim surge o Lăcinăris, um lago de meu imaginário onde estão todas as imagens que já vi. Apresento também o processo de criação dos trabalhos produzidos através dele. Para contextualizar a sociedade contemporânea em que esta pesquisa é pensada, utilizo Byung-Chul Han (2017), seguido de artigos de jornais os quais uso para refletir às condições da população presentes em uma sociedade do cansaço (HAN, 2017). Para tal, apresento a imagem e a ficção partindo do pressuposto de que tal sociedade pode atribuir uma visão inferior à elas, somando a tal problemática trago artistas que trabalham com diversos pontos de vistas dessa sociedade, tais como, Michael Majerus (1954 - 2002), Fernando Duval (1937), Moebius (1938 - 2012), Agnes Meyer-Brandis (1973) e Patricia Piccinini (1965).

Palavras Chave: Desenho; Ficção; Imaginário; Lăcinăris.

Abstract:

his research emerges as a creation of a fictional world made visible by drawing. Thus the chapters presented in the form of individual books seek to encourage any reading order. Such books have the following themes: a presentation about my imagery repertoire, briefly bringing the animations, comics, movies and series that I watch / watched and that in my understanding is present in the work I do. In them I seek to highlight the affectivities around fictional narratives, thus contextualizing the moment in which this predilection was noted; approaches in the form of records and short texts of the works that emerged from the research, delimiting concepts of drawing, imaginary and fiction; The last one discusses the drawing, the act of drawing and the sheet of paper, showing the way of thinking about them within the creative process. Thus I think of drawing as a fictional act because it is in a busy society and without time for reflection, drawing emerges as a daydream method, the sheet of paper as the boundary of creatures that are present on its surface. To deepen the importance of image in the process of creation, I begin with Gaston Bachelard (2001), presenting a lake of the imaginary elaborated with reading influences on Gilbert Durand (2012). Thus arises the Lācināris, a lake of my imagination where all the images I have ever seen are. I also present the process of creating the works produced through it. To contextualize the contemporary society in which this research is thought, I use Byung-Chul Han (2017), followed by newspaper articles which I use to reflect the conditions of the population present in a society of tiredness (HAN, 2017). For this, I present the image and the fiction starting from the assumption that such a society can attribute a inferior vision to them, adding to such problematic I bring artists that work with diverse points of view of this society, such as Michael Majerus (1954 - 2002) , Fernando Duval (1937), Moebius (1938 - 2012), Agnes Meyer-Brandis (1973) and Patricia Piccinini (1965).

Keywords: Drawing; Fiction; Imaginary; Lācināris.

Este arquivo foi ordenado para aproximar a leitura digital do volume físico. A versão impressão apresenta livros separados, representando os capítulos da dissertação, contudo pela necessidade de unir os capítulos para criar este arquivo todos se encontram juntos, escolha a página por onde deseja iniciar a leitura, dentre elas estão:

UM POUCO DE TUDO ou O QUE VOCÊ VERÁ.....	7
DO QUE SURGE DA VONTADE.....	21
O DATE DA FOLHA COM A LINHA.....	84
O CHORUME E COMO ELE SE TRANSFORMA.....	98
O PASSAGEIRO OLHA PARA O MOTORISTA DO ÔNIBUS E PERGUNTA: A QUE PONTO CHEGAMOS?.....	129
CONCLUSÃO.....	166
ANEXO: OS LIVROS DO MAGO.....	174

Cada divisão apresenta sua própria paginação, indico que siga as páginas dadas pelo programa onde fará a leitura do arquivo para se guiar. Boa sorte.

UM POUCO DE TUDO ou O QUE VOCÊ VERÁ

Folha

2019

Bem-vindx¹.

Esta dissertação tem como objetivo apresentar as etapas de meu processo de criação artística, assim como seus resultados. Em seu foco específico apresento reflexões sobre meu modo de pensar o desenho e o imaginário. Também trago parte de minha produção, de forma a expandir a pesquisa feita durante meu período de graduação. Por estes motivos apresento brevemente um resumo da pesquisa em seu período anterior para auxiliar o melhor entendimento sobre os assuntos trazidos. Deste modo começo falando de mim, isto, pois o processo de reflexão e produção dos trabalhos apresentados se faz em reconhecer as influências de meu cotidiano que venham a reforçar o imaginário. Esta apresentação mostra-se com foco sobre momentos que influenciam ou já influenciaram meu processo de criação, sendo importantes para a pesquisa, ou seja, não é uma narrativa autobiográfica com intuito de abranger minha vida a ponto de aproximá-la de um conto de romance, mas sim um conjunto de momentos os quais se fazem pertinentes para a compreensão dos motivos que culminam nos trabalhos produzidos.

Moro no mesmo apartamento desde pequeno, na cidade de Pelotas, no estado do Rio Grande do Sul (RS). Aqui em casa temos uma de suas repartições vista por minha família e eu como uma sala de estar menor, um quadrado que liga a sala de entrada ao quarto de meus pais, apelidamos de “salinha”. Neste confortável cubículo assisti durante a infância a animações e filmes que foram transmitidos através das diferentes televisões que repousaram sobre o mesmo raque. Em alguns momentos intercalava com a Televisão do quarto de meus pais.

¹ A letra “x” se encontra como meio para uma linguagem neutra que amplie seus modos de identificação por um gênero sem excluir outro. Utilizarei esse modo de linguagem quando me referir ao leitor, caso o utilize para indicar algum referencial ou alguma outra pessoa que não seja eu, será devido a possuir conhecimento do modo de tratamento que elx prefere.

Entre os televisores do apartamento existia um acontecimento importante em uma família que se entretém visualmente, elas conseguiam de algum modo pegar sinais de canais pagos (as TVs por assinatura, como a NET, por exemplo) em algum momento. Os sinais fracos eram rapidamente melhorados por um pedaço de fio que minha mãe ou meu pai colocava na ponta da antena (daquelas simples, de metal que são retráteis) com a outra extremidade em um local mais alto, como o forro do teto ou a parte superior da janela. Com uma maior disponibilidade de canais existiu um aumento nas possibilidades de assistir filmes e animações (isso quando os sinais não desapareciam e voltavam após meses ou quando chovia e a interferência atrapalhava tudo).

Lembro de quando assistia o antigo canal infantil FOX Kids, o Cartoon Network, Boomerang, Jetix, Disney Channel, entre outros. Dentre algumas animações estavam: Digimon, Monster Rancher, Os Gárgulas, A Família Addams, X-men, Chaotic e Os Fantasmas se Divertem. Passando também pelos canais abertos e as manhãs com programação voltada ao público infanto-juvenil, os canais Globo, Record, SBT e Bandeirantes, também os finais de tarde na Rede TV e na Play TV, por meio deles conheci Cavaleiros do Zodíaco, As Aventuras de Jackie Chan, Power Ranger, Pokémon, Dragon Ball, Avatar a Lenda de Aang, Liga da Justiça, Lilo & Stitch, O Máskara, Samurai Jack, Sakura Card Captors e Yu-Gi-
Ho! além de outras animações.

Além dos desenhos animados assisti diversos filmes de ficção e mitologia. Após ganhar um aparelho de DVD de minha avó tive a oportunidade de ir a locadora perto de minha casa, nos momentos em que algum membro da família me dava dinheiro não pensava duas vezes antes de ir fazer o aluguel de filme.

Toda a influência dos mundos ficcionais onde habitavam personagens, cenários e interações diversas, enfatizou-se quando com aproximadamente 12 anos assistia uma animação japonesa

chamada “Super Campeões” (1981 - 1988) que foi transmitida na Rede TV, tendo como tema principal o futebol. Analisando essa ação relembra percebi um desvio dentro das escolhas por animações e divertimentos escolhidos por mim ao decorrer dos anos, o futebol, tema da animação citada, não me era cativante, contudo os nomes dados as técnicas, como “chute de trivela”, “chute canhão” entre outros, se aproximava aos nomes dados aos golpes e habilidades de personagens de outras séries, filmes e quadrinhos com tema ficcional. Por exemplo: “Kamehameha” (golpe de alguns personagens da série “Dragon Ball”), “Poeiromancia” (técnica de magia que controla a poeira, apresentada em “Hora de Aventura”), “Canção de Embornova” (na série “Chaotic” os personagens podiam utilizar cartas chamadas “Mugic” que possibilitavam a utilização de magias dentro do combate entre jogadores), “Polimerização” (carta do anime “Yu-Gi-Go” que possibilitava a união de duas outras cartas da classe “monstro” do jogador), “Susanoo” (na série animada e em quadrinhos “Naruto” alguns personagens da mesma família utilizam a técnica de criar armaduras com suas energias espirituais), “Bankai” (última forma física que a arma dos personagens da série animada e quadrinho “Bleach” pode atingir), “Dobra” (possibilidade de manipular algum elemento, água, terra, fogo e ar, dentro da série animada “Avatar”), “Nen” (capacidade de manipular a energia vital, da série e quadrinho “Hunter x Hunter”), “Choque do Trovão” (descarga elétrica utilizada por criaturas do “tipo elétrico” dentro da animação, quadrinho e jogo eletrônico “Pokémon”), entre outros.

A partir desta comparação entre os assuntos do campo do real, o futebol, e os do campo ficcional, o “chute canhão” (por exemplo), percebo as imagens e narrativas da ficção e do fantástico como norteadores de meu fazer artístico. Também me dou conta que durante a produção dos primeiros desenhos, ao utilizá-los para brincar, se criava uma relação de tentar estar

presente dentro destes mundos apresentados pelas animações que assisti. O desenho ia ganhando, assim, a característica de aproximação de um local ficcional possibilitando, enquanto projeção desse ambiente, a presença, mesmo que de certa forma distante, do ficcional dentro do real.

Lembro de desenhar cartas de “Yu-Gi-Ho!” pois minha família não tinha dinheiro para comprá-las. Já fiz pequenos animais de papel utilizando como molde outras ilustrações recortáveis que podiam ser montadas de modo a criar um objeto, assim podia fazer os desenhos interagirem com os brinquedos pois ambos eram tridimensionais. Criei armas de algumas animações a partir de origamis, desenhava personagens e brincava pela casa imaginando-os a minha volta. Lembro de uma brincadeira onde meus brinquedos eram super-heróis (essa durou alguns dias), os desenhei, pois, suas aparências não eram iguais aos dos personagens que imaginei, mas eram eles as influências visuais. Também adentrei durante a adolescência, nas narrativas de histórias em quadrinhos, em especial as de super-heróis e os Mangás (quadrinhos japoneses), além dos jogos de vídeo game e computador.

Todas estas relações e atravessamentos fizeram com que chegasse à pesquisa desenvolvida em Trabalho de Conclusão de Curso em Bacharelado em Artes Visuais pela UFPel. A pesquisa denominada *Entre Coisas – A passagem do Mago* (2017) apresentou parte de meu processo artístico que mostrou minha relação com o desenho, meus atravessamentos visuais e dois de seus pilares principais enquanto produção: as Coisas, desenhos, pinturas e colagens que compunham visualidades de característica abstrata e interpretação aberta por meio de quem as visse; os Aliquids, desenhos, pinturas e colagens que compunham visualidades de característica figurativa e interpretação fechada que indicam algo a partir de sua composição, contudo ainda causando dúvida a partir da mesma e do nome dos trabalhos.

As questões de interpretação ligadas as Coisas e aos Aliquids surgiram quando, ao estar produzindo, me perguntarem “o que é isso que você está fazendo?”. Assim questionei-me sobre a possível relação visual e interpretativa entre meu trabalho e o espectador, pensando em possibilitar diferentes formas ser, através da polarização da forma abstrata – as Coisas – e a forma figurativa – os Aliquids.

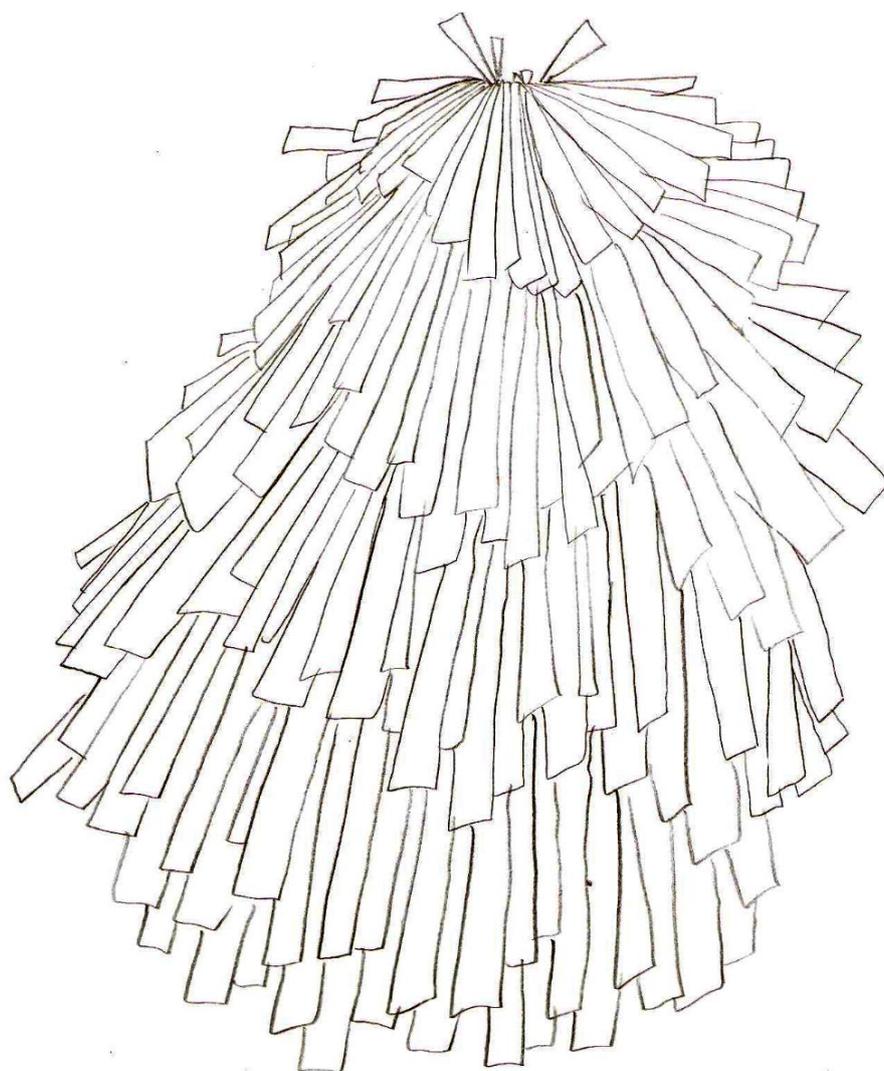
Ao analisar o processo de construção e imaginário desses desenhos percebi uma narrativa ficcional dentro do universo que se criava, este se aproximava dos momentos de pausa para assistir algo ou ler uma história em quadrinhos, ou seja construía-se dos momentos de devaneios partidos da relação com entretenimentos. Dentro desta narrativa as Coisas em sua forma variada se transformavam, ao serem vistas, em Aliquids, do mesmo modo em que uma pessoa tenta perceber uma forma conhecida em outra ainda desconhecida ou sem forma específica, por exemplo, ao olhar uma mancha no teto e ver, nos contornos do mofo, o rosto de alguém, uma paisagem ou um animal. No trabalho de conclusão produzi dois pequenos livros que narravam as Coisas a partir do ponto de vista do Mago² (explicarei sobre ele a seguir).

Primeiramente quando me deparei com elas, as *Coisas*, não sabia o que eram e erroneamente as usei. Uma correção neste momento, não foi erroneamente, acho que está mais para inocentemente ou cegamente. Enfim, as usei para algum propósito, o de criar (FOLHA, 2017, p. 8).

Durante um período nunca soube certamente o que eram elas, na verdade, provavelmente, até neste momento de clareza aparente eu ainda não esteja ciente do que elas são e nem se seu nome certamente é (são) *Coisa* (s). Digo isso devido ao fato de que preciso colocar toda a fé no que elas dizem a mim, e nesse momento o que falam é que se chamam *Coisas*, porém pode ser mentira e posso estar sendo enganado. Que engano bem feito esse (FOLHA, 2017, p. 11 - 12).

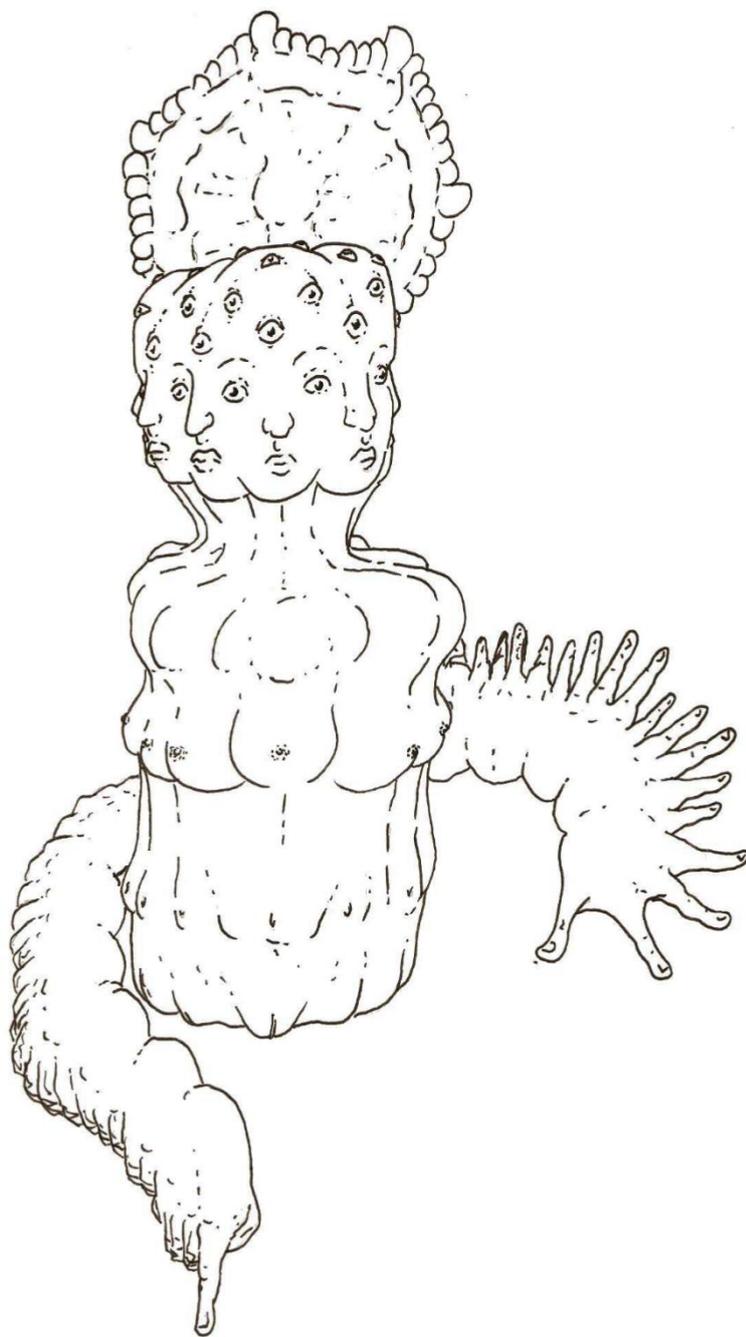
² Ambos os exemplares estão presentes em anexo nesta dissertação.

[...] pretendo nunca descobrir, pois elas nunca são, elas estão a ser. Há uma distância entre o que elas são e o que elas irão se tornar e nessa distância que coloco confiança. Na verdade, no momento em que uma *Coisa* acha que está se tornando ela na verdade está apenas transformando-se em uma incerteza diferente, o grande problema... redigo... a grande solução das *Coisas* é o não ser e suas tentativas imparáveis de quase ser [...] encontrei um local, se é que pode ser chamado assim, que não possui chão nem céu, esquerda e nem direita. Ele é cheio de *Coisas* e quando elas acham que são somem de lá, um sumiço repentino, sem deixar rastros, em um momento uma *Coisa* é uma *Coisa* e repentinamente ela começa a ganhar forma de algo que não é uma *Coisa*. Plim! Não pertence mais ao mesmo local (FOLHA, 2017, p. 14 - 15).



02
12
2015
FOLHA

Figura 1 - Coisa nº 53, grafite sobre papel, 21cm x 30cm, 2015. Fonte: Acervo do autor.



04
10
2015
FOLHA

Figura 2- Tulpa nº173, nanquim sobre papel, 21cm x 30cm, 2015. Fonte: Acervo do autor.

Este trecho citado acima é do livro/capítulo “O Mago – Livro das Coisas” onde apresentei o surgimento do Mago, assim como sua narrativa e seu ponto de vista sobre as Coisas. O outro pequeno livro é denominado “O Mago – Livro dos Aliquids”, onde nas páginas o Mago os apresentava:

Esses nobres *não-seres* serão em algum momento uma possível transformação em outro; algo que nunca se tornará definitivo, digo isso dos *Aliquids*. Também lhe comunico que essas eternas transformações corpóreas fazem parte dos demais presentes neste turvo lugar (FOLHA, 2017, p. 3).

Infelizmente, por algum motivo, não vejo os *Aliquids* por completo. Em alguns momentos nem todo ele, apenas alguma parte e daí o resto tenho que supor, as vezes me engano e aí já viu, é aquele vexame (FOLHA, 2017, p. 3 – 4).

A maioria deles não possui nome, mas os que possuem o sussurram, um sussurro alto, que retumba em baixas vibrações: “MANDRÁGORA”, “LUGARES MALEÁVEIS”, “MR. MOON”, “LIGHT KISS”... O estridente sussurro fica no ar e adentra todo o orifício de audição. Até o *Aliquid* ser chamado por aquele nome as palavras não param de zunir. (FOLHA, 2017, p. 3).

Dentro do pensamento da Coisa que se transforma apresentei relações com características do desenho como a projeção, em especial o esboço e a etapa de finalização de um trabalho, por exemplo, a criação do boneco de palitos como etapa de montagem de um desenho da figura humana. O esboço estaria em comparação as Coisas, seria o início de algo que, enquanto processo de ser finalizado, acaba se transformando. Isto pelo motivo de que em meus esboços sempre ocorreram diversas transformações até o resultado finalizado. Encontrei neste processo uma diversidade de ramificações que me poderiam fazer pensar outras finalidades para o mesmo esboço. Desta forma, assim como as Coisas, ele estaria em constante potência, podendo ir em outras direções.

Este exemplo também se faz aqui por meio da ilustração em livros de desenho que estão presentes afetivamente em meu imaginário. Lembro das revistas que ensinavam a desenhar com características de animes (animações japonesas) e os mangás, em

suas primeiras páginas apresentavam a relação de proporção da figura humana e de como construí-la através do desenho de uma forma simples até uma produzida de maneira complexa.

Assim surgiram duas aproximações de conceitos partindo da relação da Coisa com os Aliquids, a iminência. Essa eterna transformação que aciona-se partindo da percepção e da dúvida de quem vê o trabalho exposto, do que pode ser aquilo apresentado, do que seria esta Coisa; a imanência, a relação entre os trabalhos dentro desta narrativa, da relação deles de projeção, mas sem uma indicação de superioridade, de um criador e uma criação (pensando a relação de que as Coisas geram os Aliquids).

Um dos Aliquids importantes é o Mago - já citado anteriormente -, recriado a partir de um personagem que fiz para um jogo de RPG e depois para uma história em quadrinhos. Ele é a minha projeção neste mundo imaginário. A partir disso dei corpo ao desenho e o apresentei a partir de aparições no mundo real. Durante a narrativa o trato como meu avatar neste local ficcional, uma espécie de roupa que visto e que me permite acessar o imaginário. Neste trabalho me visto como um de meus desenhos e com isto o expando, as linhas do que foi produzido habitam em mim, modificando os contornos de meu corpo permito ser modificado através dos aparatos e vestes que trago.

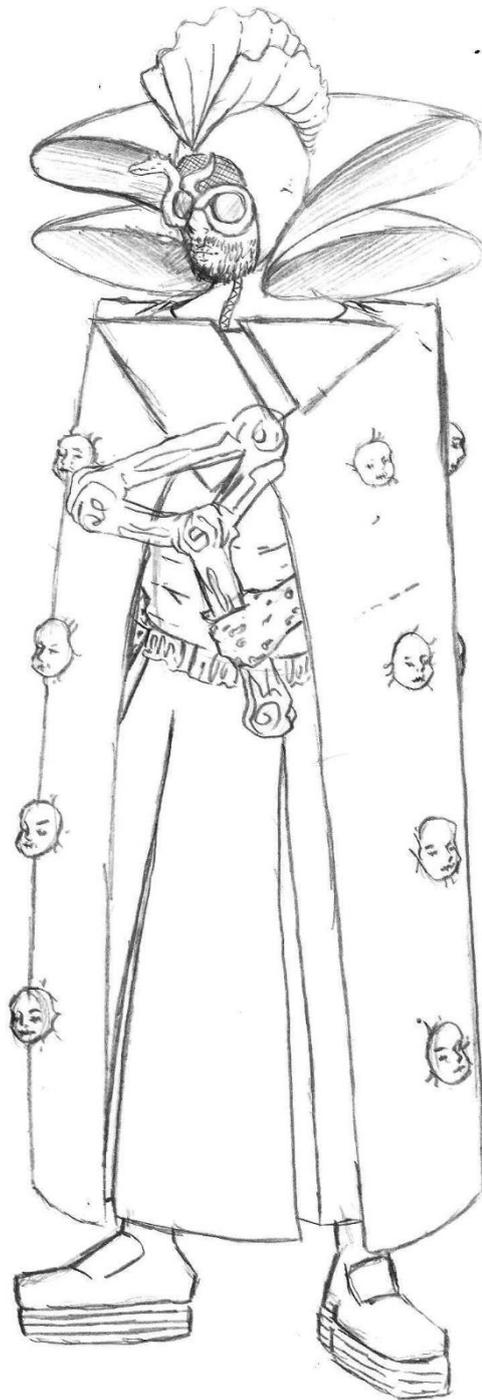


Figura 3- Esboço para O Mago, grafite sobre papel, 21cm x 30 cm, 2017. Fonte: Acervo do autor.

Com O Mago trago a possibilidade de, a partir do desenho, me aproximar do universo da brincadeira de quando criança, de como a imaginação faz com que a ficção se aproxime na realidade a ponto de em alguns momentos causar interferências nela. Trago na pausa a memórias de infância de quando desenhava e brincava, junto ao meu irmão, com os desenhos que fazia.

Produzido também em forma de ações que denominei de “Aparições” surgidas como mecanismo para alcançar este objetivo, mesmo que distante, da aproximação do mundo lúdico e ficcional de criança, que se faz a partir das relações afetivas. Minha avó possuía em vida uma casa de umbanda, certo momento lembro dela me mostrando as vestimentas usadas nos rituais religiosos e contando qual das roupas servia para incorporar determinada entidade. Inconscientemente tentei ser O Mago através da veste e dos apetrechos, como o bastão que ele possui, por exemplo.



*Figura 4- O Mago: arestas vértice (registro), 2018. Fonte: Acervo do autor.
Fotografia: Daniel Rodrigues Moura.*

Outros tipos de relações com a questão de dar o corpo ao desenho se fazem por meio de afetividades com a questão do

cosplay e alguns momentos em que brincava com amigos e vestia ou montava roupas com alguns tecidos que minha mãe guardava em seu quarto. O cosplay, em resumo, é a prática de caracterizar-se como algum personagem de animação, é uma ação vinda do Japão e que faz grande sucesso em eventos que proporcionam tal prática, nestes casos ocorrem até mesmo concursos premiados em tais festividades.

O Mago se encontrava como um trabalho em processo. Com poucos momentos de aparições não tive a possibilidade de fazê-lo com a mesma imersão do que os desenhos, contudo cada vez mais a criação de novas vestes se distancia, em parte pela falta de espaço para guardá-las, mas também pelo processo cansativo de produção.

Finalizo tratando rapidamente sobre os livretos que estão por vir, mas sem dar spoilers³. Os capítulos foram separados permitindo maior liberdade de escolha para o leitor, pensando da mesma forma que o trabalho se constitui na relação entre ele e quem o vê, o espectador, a leitura se constrói entre o que escrevi e como essa narrativa surgirá pela ordem de leitura. O que posso dizer é que se faz presente uma parte com foco poético, visibilizando o devaneio e outro em que a contextualização da sociedade em que encontro o meu trabalho se constrói de modo crítico e “com o pé no chão”.

Faça uma boa leitura e viaje da forma que desejar.

³ Termo usado para indicar informações dadas antes do tempo, muito utilizadas para referenciar a cenas de séries e trechos de filmes que podem ser contados por alguém que assistiu antes, assim em uma conversa de amigos ou postagem no Facebook acaba contando parte da narrativa assistida para quem ainda não teve acesso.

DO QUE SURGE DA VONTADE

Folha

2019

Aqui apresento os trabalhos surgidos através da pesquisa. Eles encontram seu processo de criação no terceiro capítulo desta dissertação. Assim é focado neste momento as possibilidades de experiências que os desenhos produzidos e seus dispositivos de apresentação podem possibilitar em relação com o espectador. O foco será imagético, apresentando o registro com um texto direto sobre as possibilidades que encontro nos trabalhos.

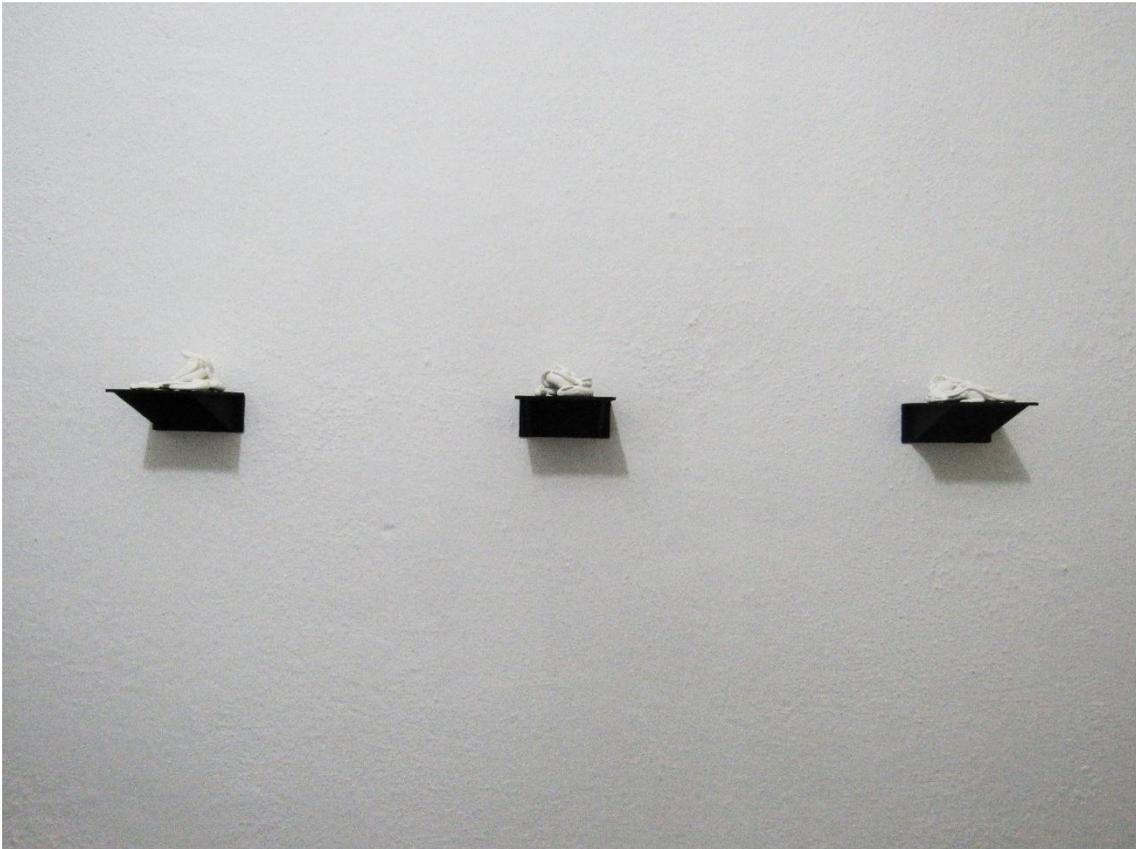


Figura 1: Coisas coisando coisificam, escultura em biscuit, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor.



Figura 2: Coisas coisando coisificam (detalhe), escultura em biscuit, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor.



Figura 3: Coisas coisando coisificam (detalhe), escultura em biscoito, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor.



Figura 4: Coisas coisando coisificam (detalhe), escultura em biscoito, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor.



Figura 5: Coisas coisando coisificam (detalhe), escultura em biscuit, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor.



Figura 6: Coisas coisando coisificam (detalhe), escultura em biscuit, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor.



Figura 7: Coisas coisando coisificam (detalhe), escultura em biscuit, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor.



Figura 8: Coisas coisando coisificam (detalhe), escultura em biscoito, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor..



Figura 9: Coisas coisando coisificam (detalhe), escultura em biscoito, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor.



Figura 10: Coisas coisando coisificam (detalhe), escultura em biscuit, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor.



Figura 11: Coisas coisando coisificam (detalhe), escultura em biscuit, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor.



Figura 12: Coisas coisando coisificam (detalhe), escultura em biscuit, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor.



Figura 13: Coisas coisando coisificam (detalhe), escultura em biscuit, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor.



Figura 14: Coisas coisando coisificam (detalhe), escultura em biscuit, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor.

O trabalho *Coisas Coisando Coisificam* (Figura 1 - 14) e *Coisas das Profundezas* (Figura 15 - 26), apresentam uma ligação pelo nome *Coisa*, palavra que se faz presente em outros trabalhos meus, como já visto na introdução, reforça certa construção do trabalho junto ao espectador, fazendo com que ele deva definir, partindo de sua bagagem imagética, que *Coisa* seria essa. A partir deste ponto o trabalho entra em iminência, sempre estando a se transformar a partir da relação com outros espectadores. Contudo ambos os trabalhos se distanciam até certo ponto. *Coisas Coisando Coisificam*, produzido através da modelagem de biscuit, traz no nome palavras que indicam ações, estas que não são direcionadas a algo específico como, caminhar, bater palmas, mastigar, abanar, entre outros, ou seja, permite que o espectador possa complementar com sua rede de significações o que possa ser essa ação e em que resultado ela culminará. Além

disso a base preta gera um contraste onde aparenta, a meu ver, um aspecto de flutuação das pequenas esculturas sobre sua base. O trabalho, com suas curvas, possibilita a falsa ideia de movimento. Desta forma, junto ao nome dado, proporciona a percepção do movimento das Coisas e as possibilidades que seu aspecto imanente traz.



Figura 15: Coisas das profundezas, grafite sobre E.V.A., tamanhos variados, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 16: Coisas das profundezas (detalhe), grafite sobre E.V.A., tamanhos variados, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 17: Coisas das profundezas (detalhe), grafite sobre E.V.A., tamanhos variados, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 18: Coisas das profundezas (detalhe), grafite sobre E.V.A., tamanhos variados, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 19: Coisas das profundezas (detalhe), grafite sobre E.V.A., tamanhos variados, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 20: Coisas das profundezas (detalhe), grafite sobre E.V.A., tamanhos variados, 2019. Fonte: Acervo do autor..



Figura 21: Coisas das profundezas (detalhe), grafite sobre E.V.A., tamanhos variados, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 22: Coisas das profundezas (detalhe), grafite sobre E.V.A., tamanhos variados, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 23: Coisas das profundezas (detalhe), grafite sobre E.V.A., tamanhos variados, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 24: Coisas das profundezas (detalhe), grafite sobre E.V.A., tamanhos variados, 2019. Fonte: Acervo do autor.



Figura 25: Coisas das profundezas (detalhe), grafite sobre E.V.A., tamanhos variados, 2019. Fonte: Acervo do autor.

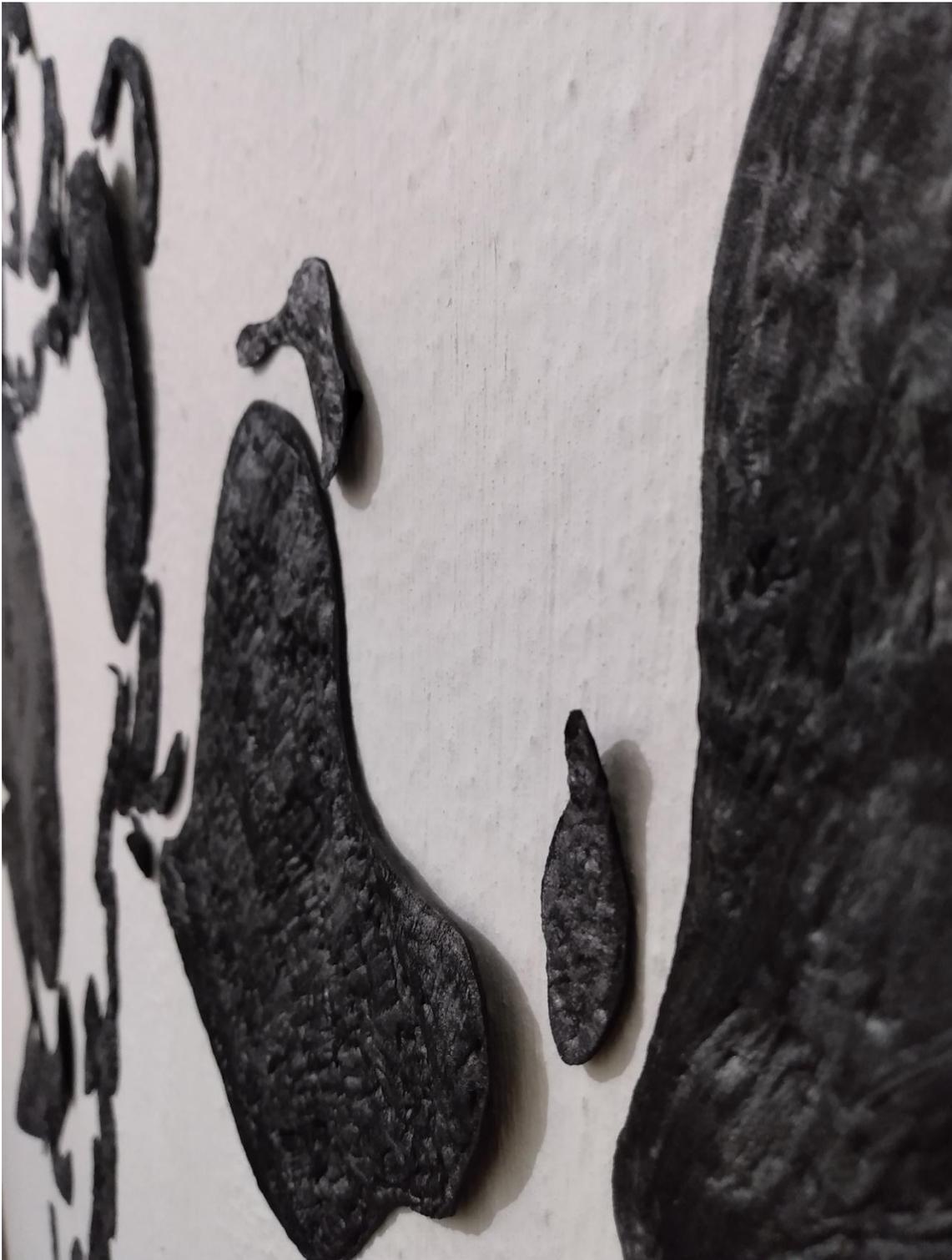


Figura 26: Coisas das profundezas (detalhe), grafite sobre E.V.A., tamanhos variados, 2019. Fonte: Acervo do autor.

O trabalho *Coisas das Profundezas* junto ao nome *Coisas* que já citei anteriormente, traz na relação com o título assim como o tom escuro do grafite sobre o E.V.A. uma possibilidade

interpretativa do espectador que seja norteada a trazer imagens sobre as profundezas da água, do mar, do lago, de um rio ou córrego. Ou até mesmo de poços, ou seja, de locais onde mais fundo se está, menos luz é presente. Mas também permite pensar sobre recordações, imagens mais antigas que possam se fazer presentes na memória as quais falarei mais a frente na dissertação, quando estarei tratando do chorume do lago do imaginário, como se cada um de nós tivesse um local onde as imagens habitam. É da profundidade desse lago que surge o nome dado ao trabalho. *Lăcinăris*.

Ambos os trabalhos que possuem em nome a palavra Coisas possibilitam uma abertura interpretativa que vem a lidar com um número grande de imagens diferentes vindas da memória de espectadores diversos. Assim Bourriaud, em seu livro *Pós Produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*, nos ajuda a pensar a questão de trazer em sua relação com o espectador, imagens que já existam, o autor cita:

Não se trata mais de fazer tábula rasa ou de criar a partir de um material virgem, e sim de encontrar um modo de inserção nos inúmeros fluxos da produção. “As coisas e os pensamentos”, escreve Gilles Deleuze, “crescem ou aumentam pelo meio, e é aí que a gente tem de se instalar, é sempre este o ponto que cede”. A pergunta artística não é mais. “o que fazer de novidade?”, e sim: “o que fazer com isso?”. Dito em outros termos: como produzir singularidades, como elaborar sentidos a partir dessa massa caótica de objetos, de nomes próprios e de referências que constituem nosso cotidiano?” (Nicolas Bourriaud, p. 12 - 13, 2009).

Segundo Bourriaud também, “Aprender a usar as formas [...] é, em primeiro lugar, saber *tomar posse* delas e habitá-las” (2009). Ao ter uma interação entre as coisas e o espectador o trabalho pode tomar posse dessa forma, da *Coisa*, e habitar nela,

fazendo com que nessa interação, nessa projeção do imaginário do espectador no trabalho, ocorra a iminência, como citado anteriormente. Esta relação me faz recordar de algumas observações de outras pessoas sobre meu trabalho e que acredito serem relevantes. Entre os momentos em que escutei pessoas dizendo que as Coisas pareciam objetos, algum elemento da natureza ou partes do corpo. Também escutei de uma amiga, que ela sentia como se fosse algo que tratasse de uma questão sobre a origem do ser, pensando quase como se trouxesse na relação dela com o trabalho, uma memória inicial, primeira, que viria da poeira de estrela que faz parte de todos os seres vivos.



Figura 27: Céu de tecido de planta, nanquim sobre MDF, 50cm x 80cm (cada placa), 50cm x 2,4m (conjunto de placas), 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 28: Céu de tecido de planta (primeira nuvem), nanquim sobre MDF, 50cm x 80cm, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 29: Céu de tecido de planta (segunda nuvem), nanquim sobre MDF, 50cm x 80cm, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 30: Céu de tecido de planta (terceira nuvem), nanquim sobre MDF, 50cm x 80cm, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.

Céu de tecido de planta (figura 27 - 30), é um trabalho de três desenhos em MDF feitos com nanquim preto e branco em placas de aproximadamente de 80 cm x 50 cm. O nome do trabalho reforça a

utilização do MDF, a questão de serem em tecido de planta, a madeira, e o céu, algo que está sobre alguém, desta forma podendo relacionar a influência que tive para produzir, as manchas dos veios da madeira do teto da casa onde moro desde criança. Contudo caso o espectador não estabeleça conexão com o material, a madeira, poderia acabar por pensar em que céu seria esse, que tipo de céu é esse feito de tecido de planta, acabando assim por evocar certa ficcionalidade. A escolha de materiais serviu para criar o contraste dos veios, entre as cores claras e escuras da madeira. Transportadas do pequeno para o grande, ganham autonomia encarando o espectador. Esses três trabalhos compõe as nuvens deste céu, primeira nuvem, segunda nuvem e terceira nuvem.

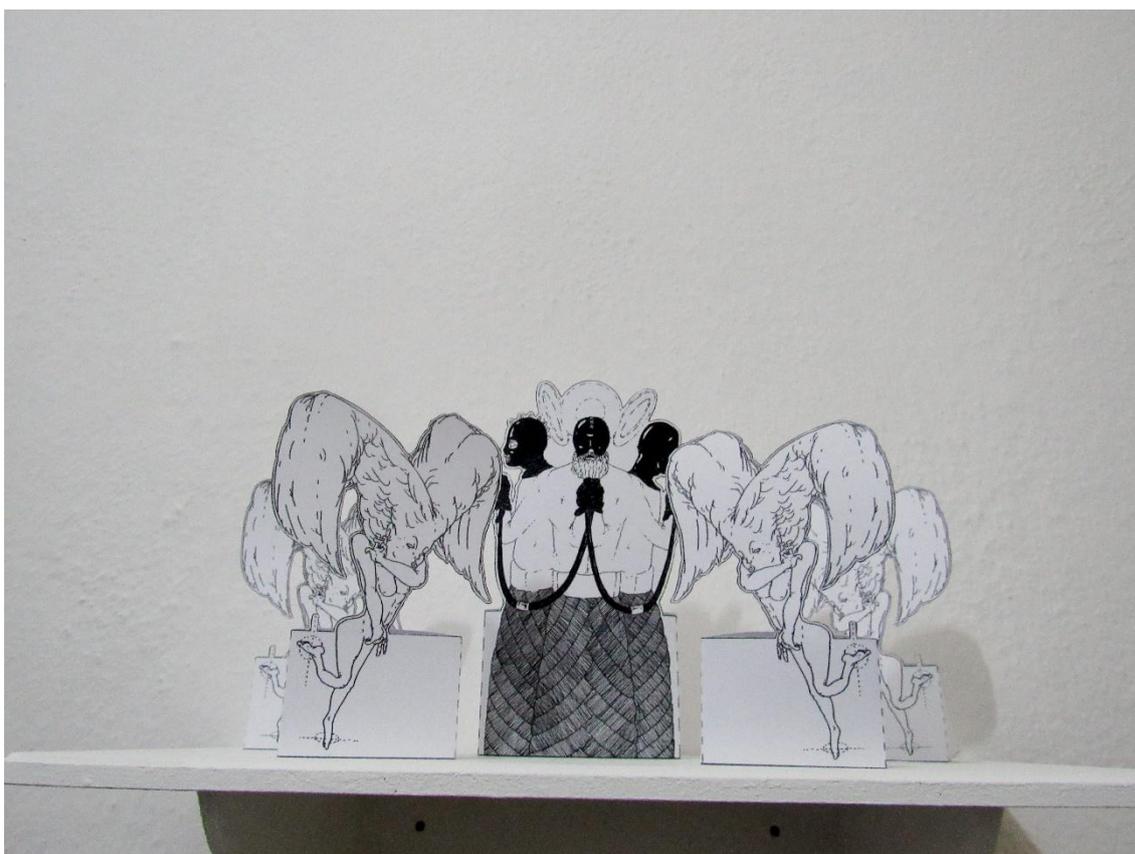


Figura 31: Em aguardo de ser, impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.

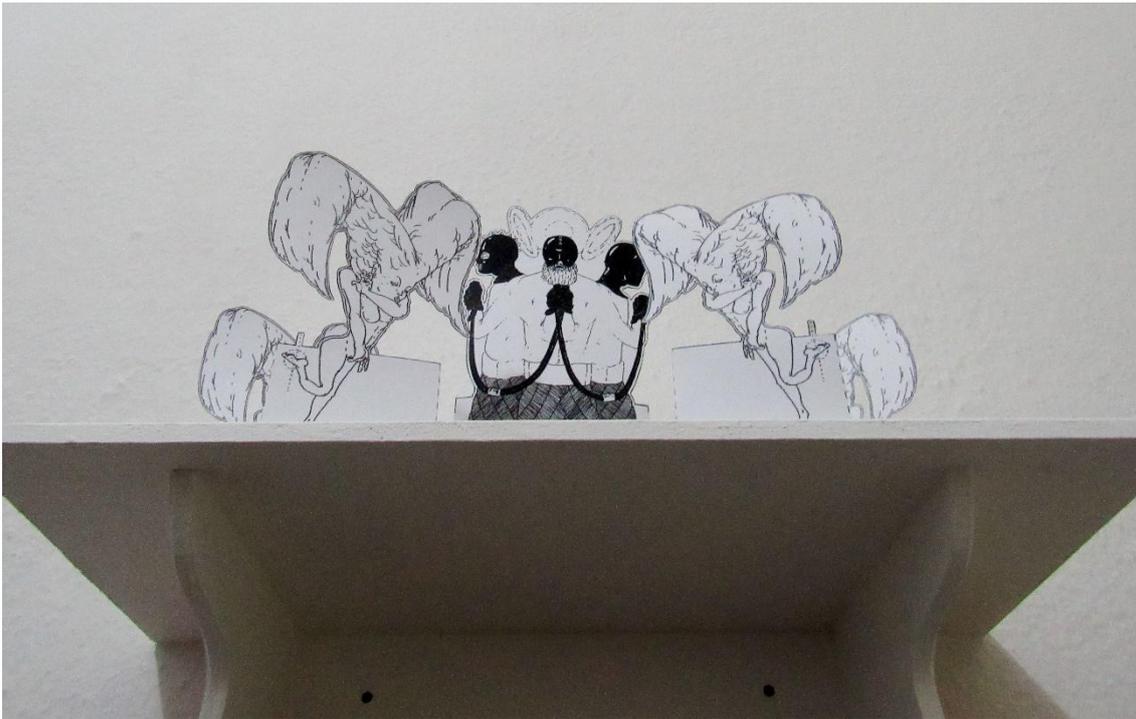


Figura 32: Em aguardo de ser, impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.

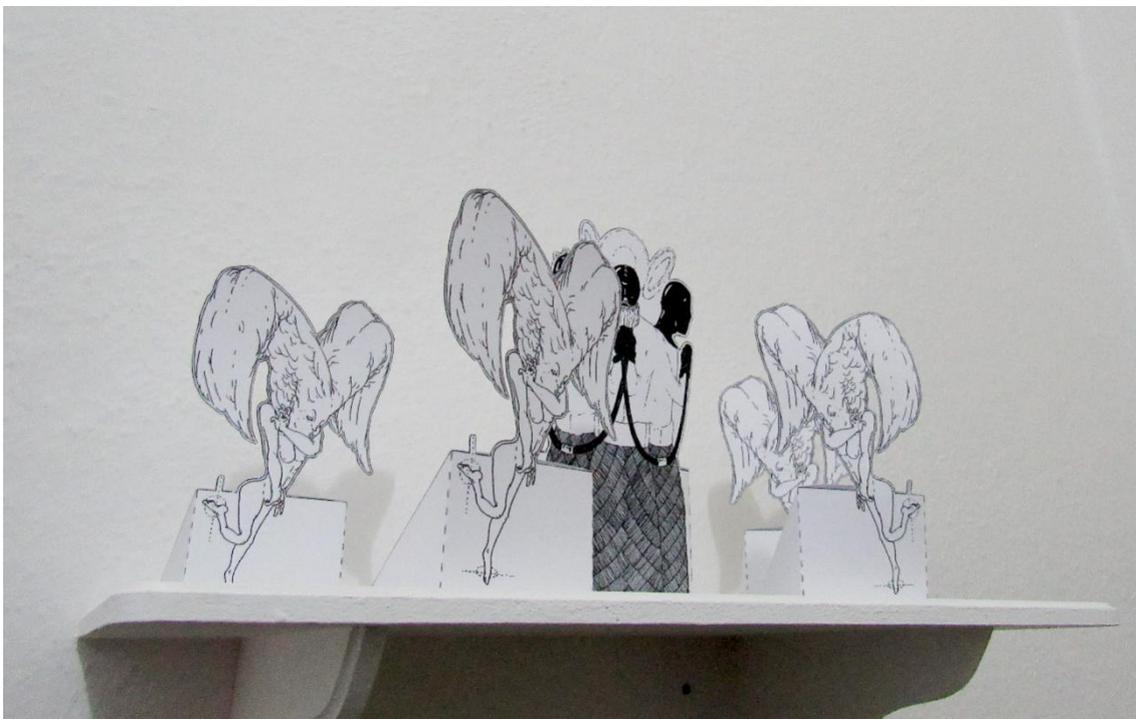


Figura 33: Em aguardo de ser, impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 34: *Em aguardo de ser*, impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 35: *Em aguardo de ser*, impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 36: Em aguardo de ser (detalhe), impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 37: Em aguardo de ser (detalhe), impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 38: Em aguardo de ser (detalhe), impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 39: Em aguardo de ser (detalhe), impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 40: Em aguardo de ser, impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.

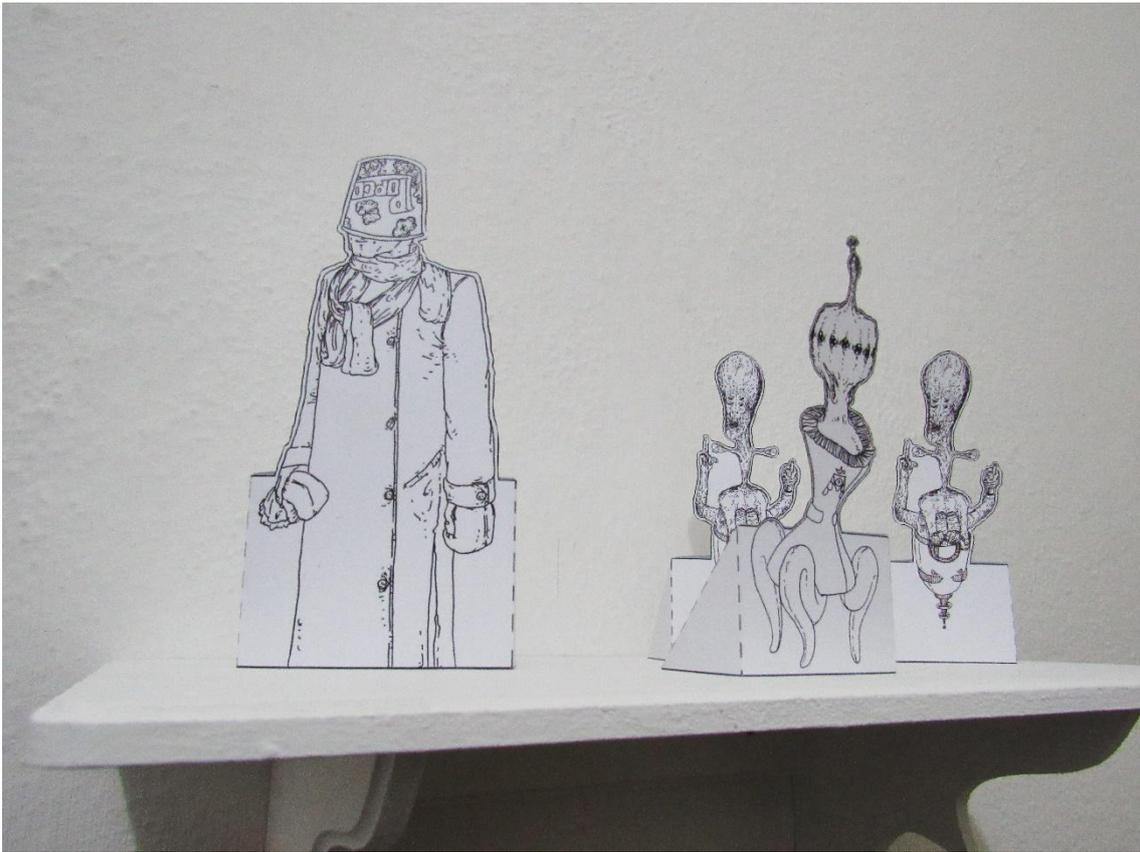


Figura 41: Em aguardo de ser, impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.

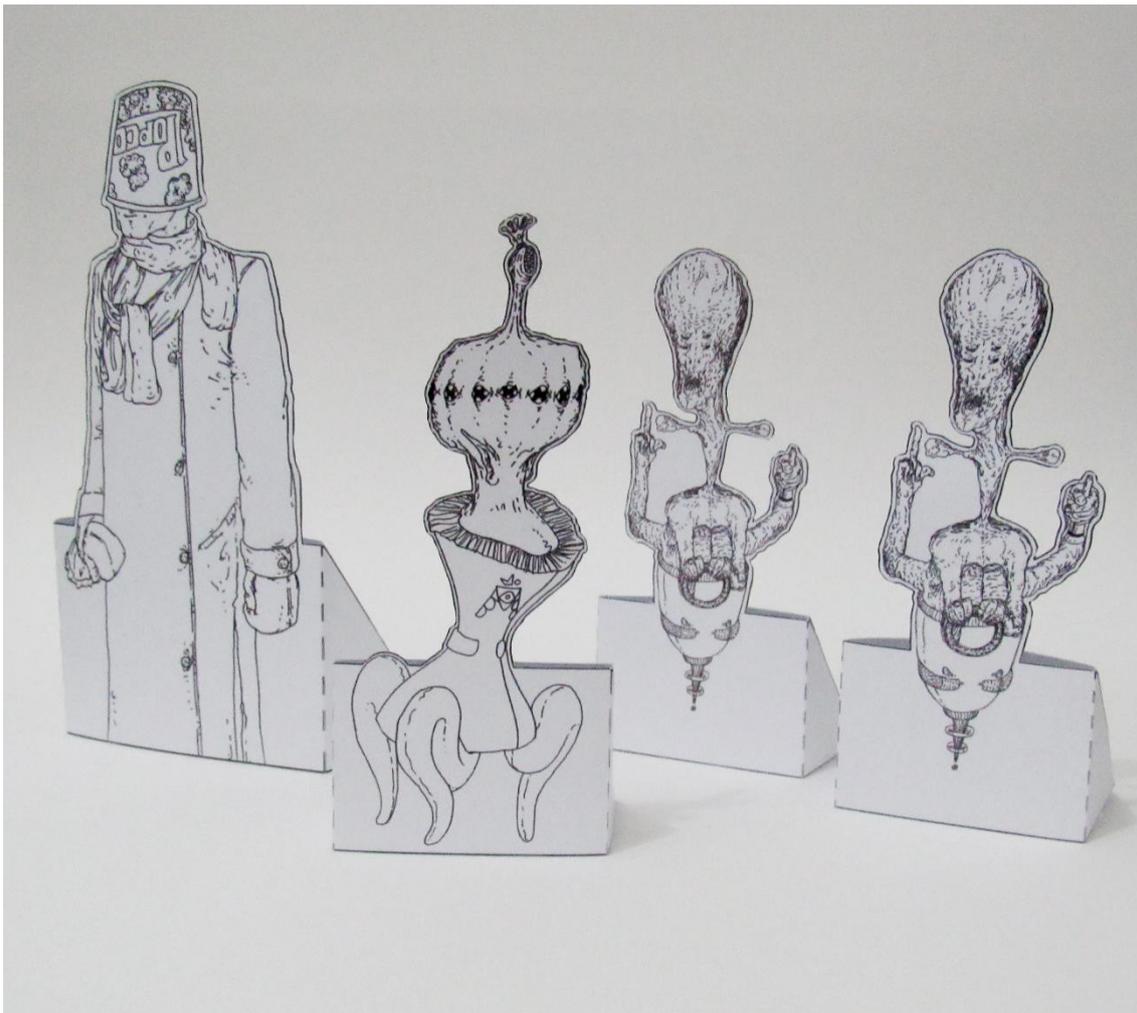


Figura 42: Em aguardo de ser, impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 43: Em aguardo de ser (detalhe), impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 44: Em aguardo de ser (detalhe), impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 45: Em aguardo de ser (detalhe), impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 46: Em aguardo de ser (detalhe), impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.

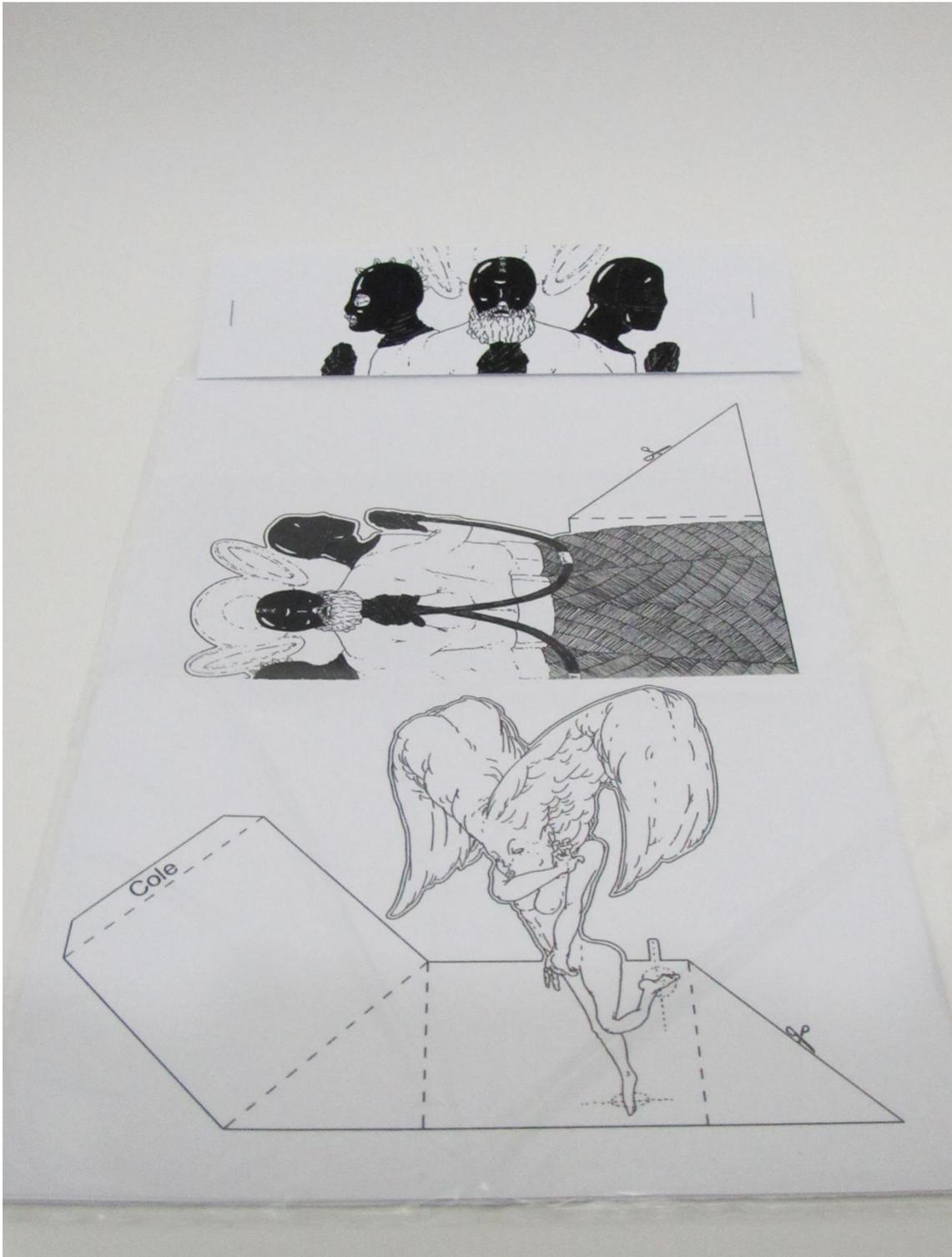


Figura 47: Em aguardo de ser (embalagem), impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.

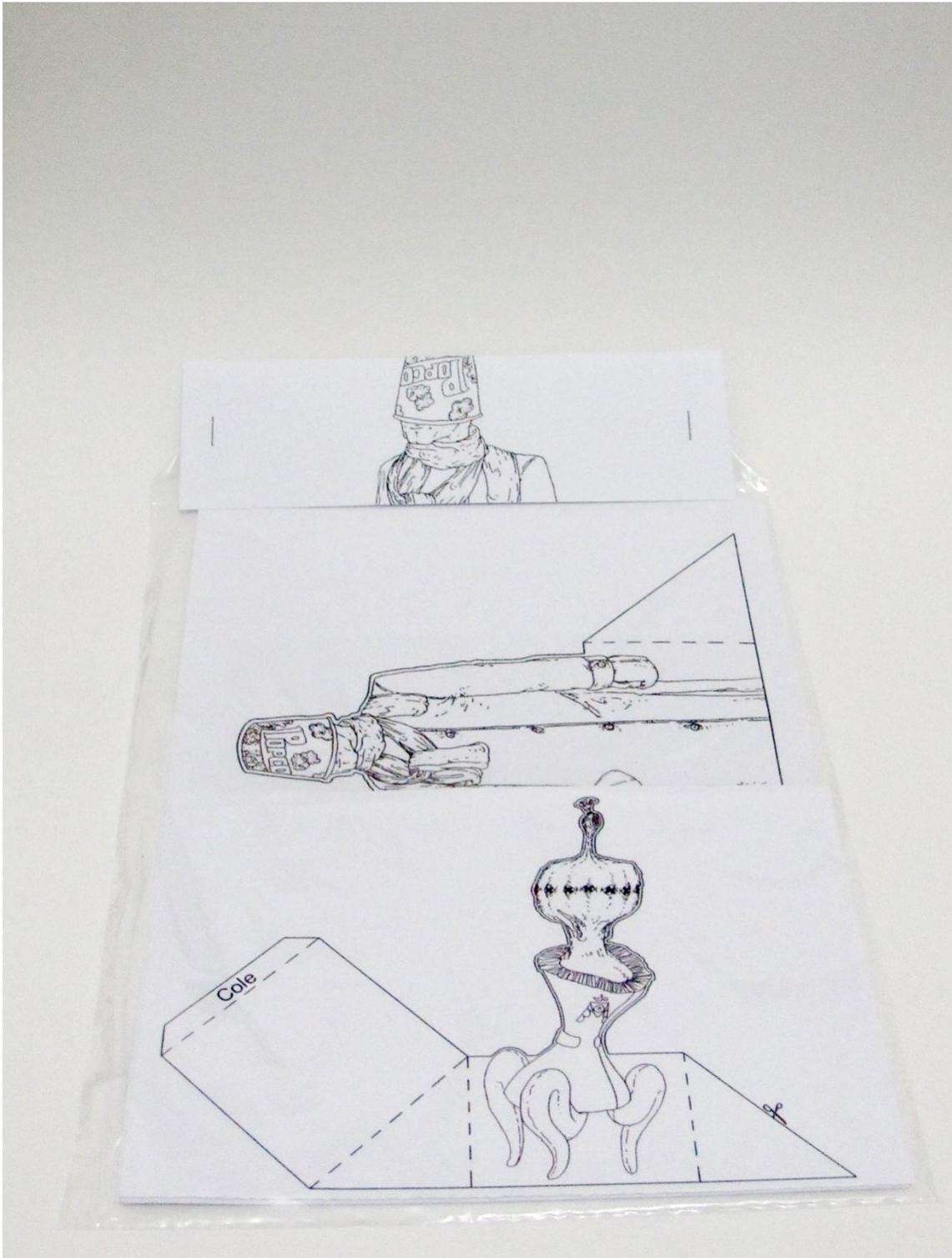


Figura 48: Em aguardo de ser (embalagem), impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.

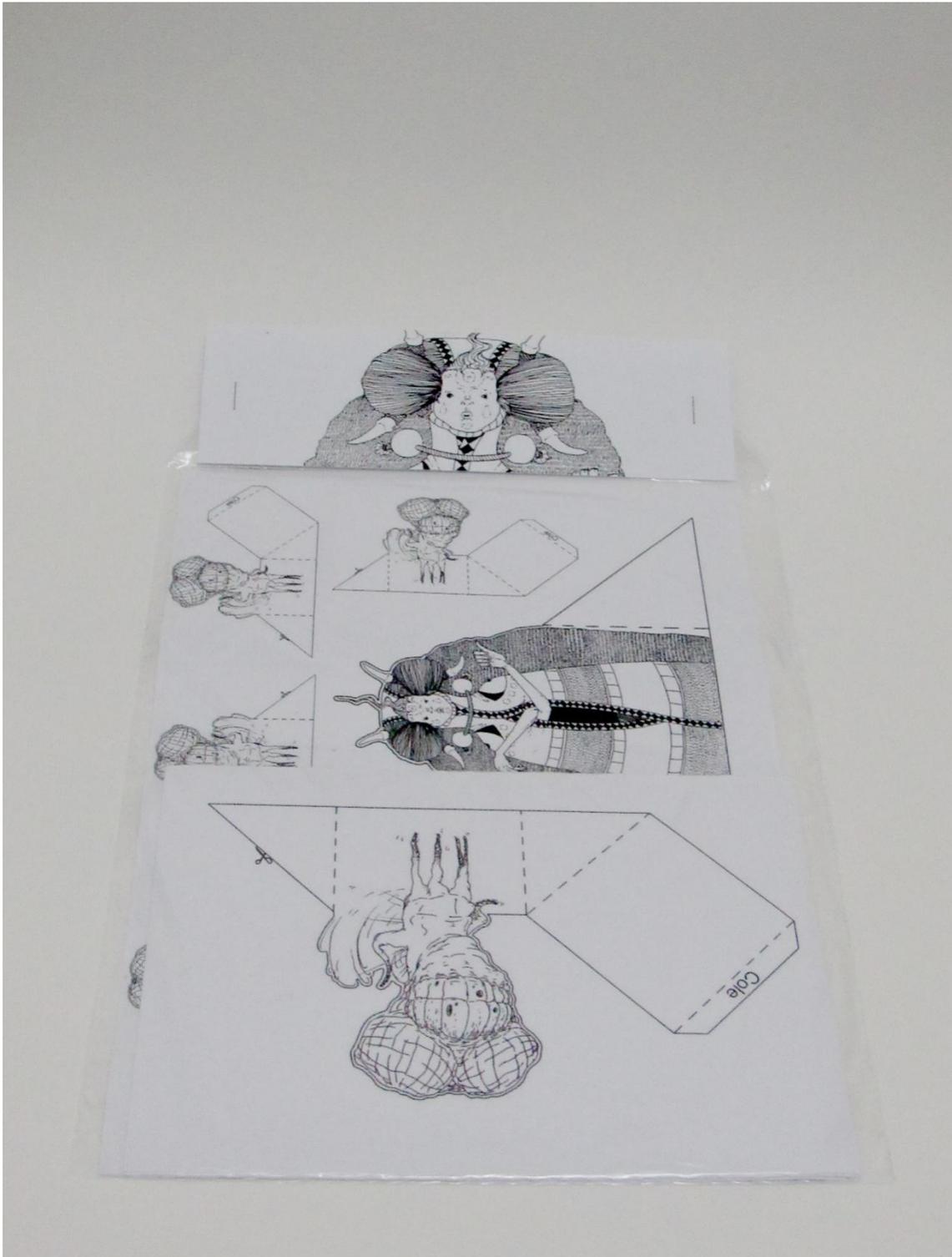


Figura 49: Em aguardo de ser (embalagem), impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.

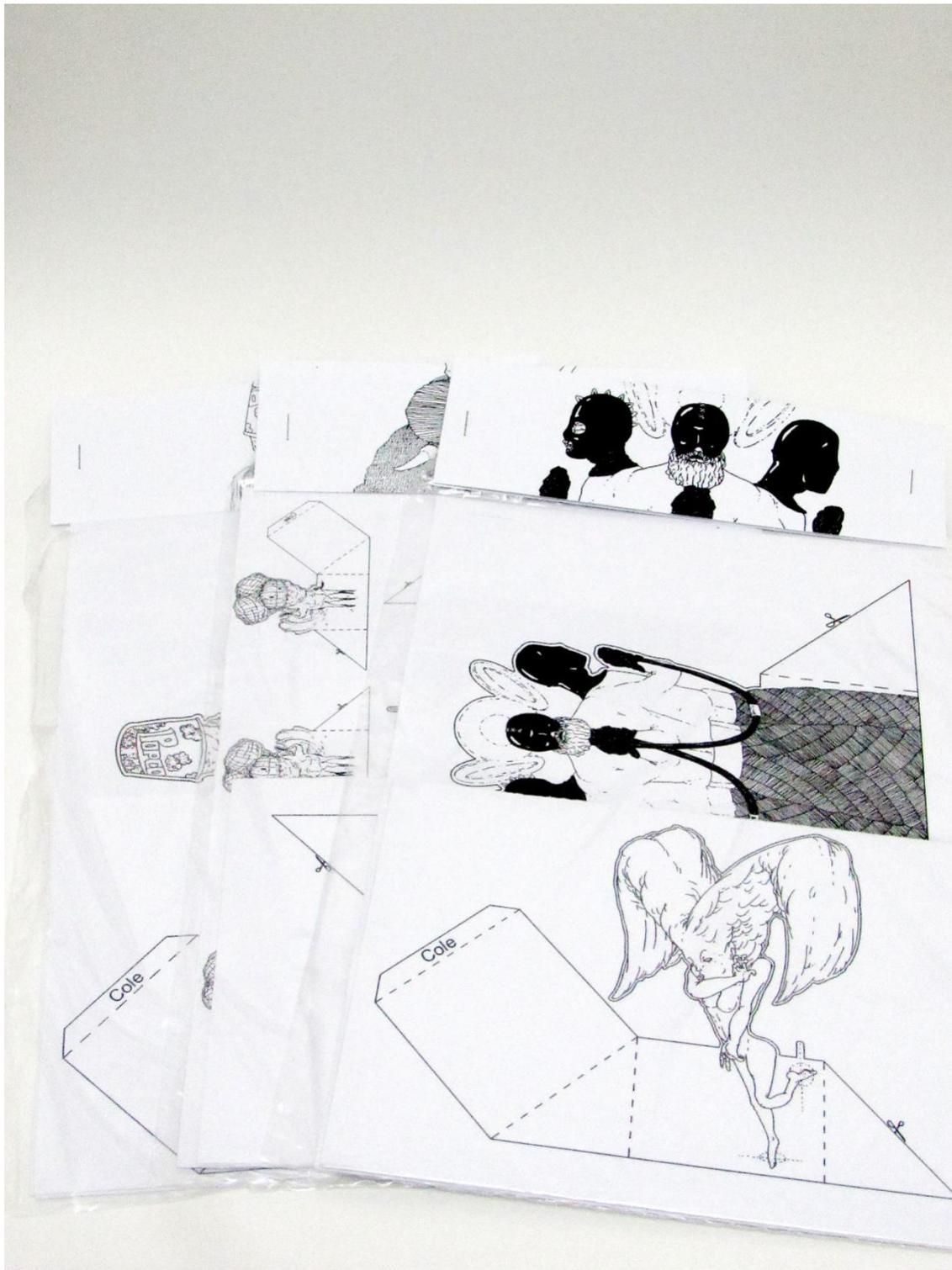


Figura 50: Em aguardo de ser (embalagem), impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 51: Em aguardo de ser (embalagem), impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.

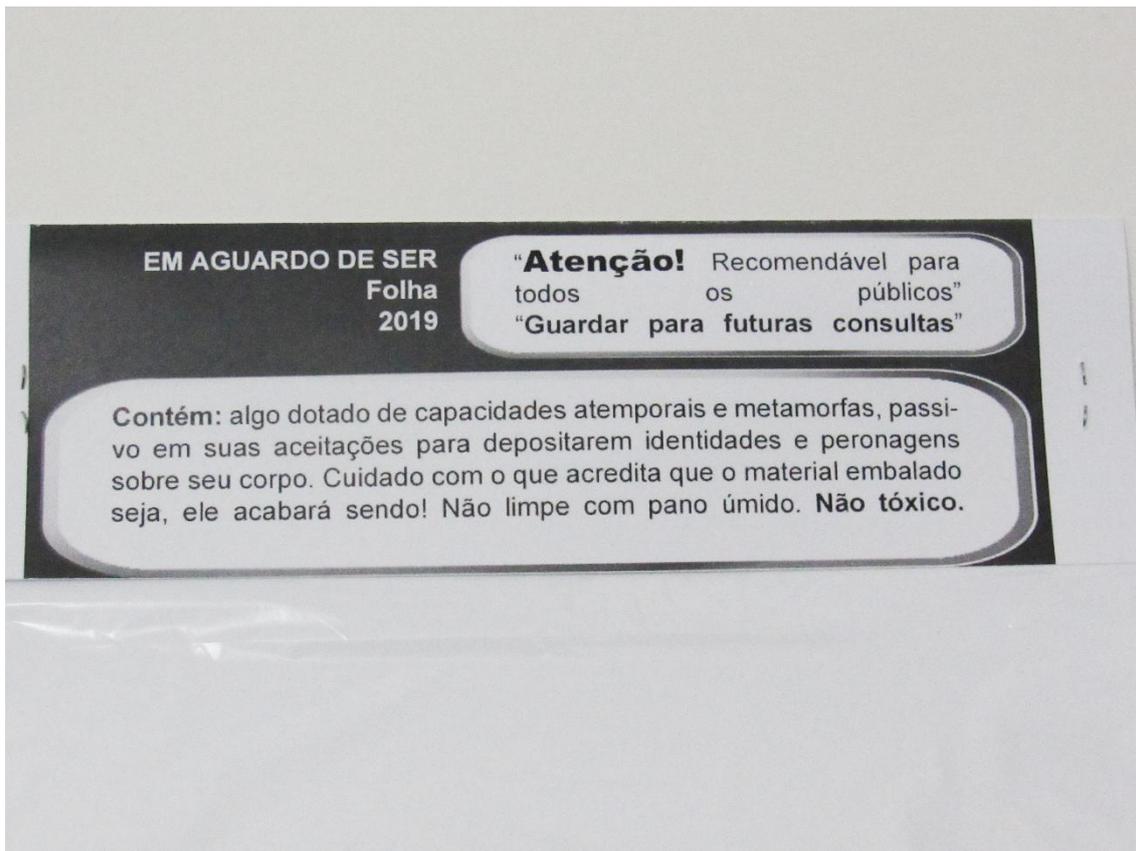


Figura 52: *Em aguardo de ser* (detalhe da embalagem), impressão a Laser sobre sulfite, tamanho variado, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.

Em aguardo de ser (Figura 31 - 52) é um trabalho formado por um conjunto que pode futuramente ser modificado, com isso possibilitando outros modos de apresentação, mas que mantenham o mesmo sentido. É composto por três kits, formando uma embalagem como a de um brinquedo, com a parte das costas apresentando a indicação. Contudo, no lugar de apresentar “não para menores de 3 - 5 anos” faz um breve comentário sobre o material a ser disposto dentro do plástico. As divisões sobre as prateleiras reforçam um imaginário advindo da vivência na infância, dos locais onde os brinquedos ficam e que geralmente são separados por núcleos ou subgrupos. Como por exemplo, as bonecas que ficam sobre a estante superior. No meio temos os quebra-cabeças e no canto inferior esquerdo as panelinhas de plástico. A disposição em embalagens proporciona ao trabalho, que seja levado e montado

em casa, desta forma criando uma relação mais íntima com o espectador, assim como uma criança brincando com algum objeto. A narrativa dá a entender, junto ao nome, que esses brinquedos, mesmo tendo a imagem impressa, podem evocar certa identidade. Por estar em aguardo de ser, transformam-se em outra coisa, da mesma forma como uma boneca Barbie, um soldadinho ou qualquer outro brinquedo pode ser um super-herói, um pai de família, uma bruxa ou um vilão, fazendo com que o objeto vá além do formato pré-estabelecido.



Figura 53: Flerte com Lajotas, adesivo, 20cm x 20cm, 2018. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 54: Flerte com Lajotas, adesivo, 20cm x 20cm, 2018. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 55: Flerte com Lajotas, adesivo, 20cm x 20cm, 2018. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 56: Flerte com Lajotas, adesivo, 20cm x 20cm, 2018. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.

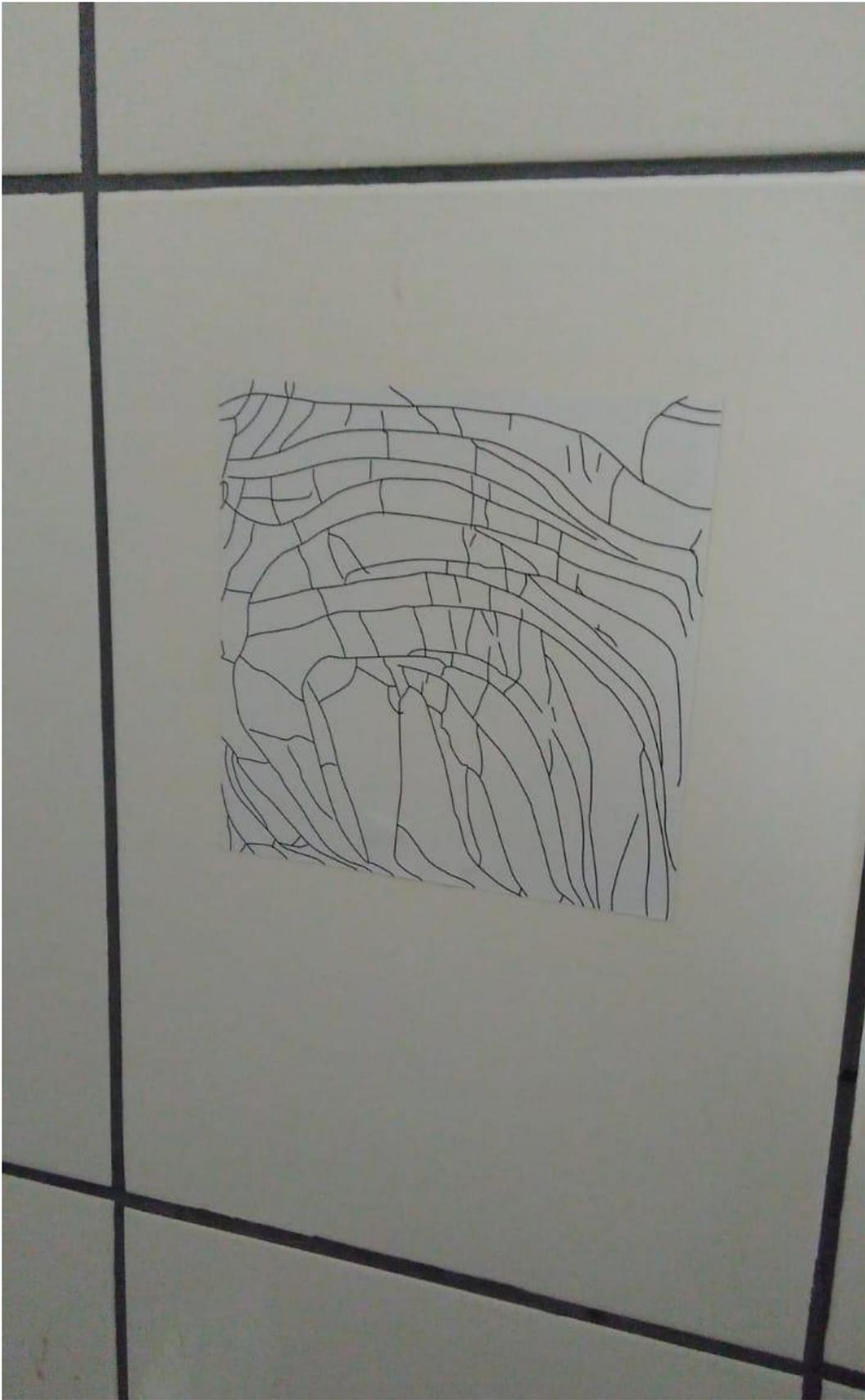


Figura 57: Flerte com Lajotas, adesivo, 20cm x 20cm, 2018. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 58: Flerte com Lajotas, adesivo, 20cm x 20cm, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 59: Flerte com Lajotas, adesivo, 20cm x 20cm, 2018. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.

O trabalho *Flerte com Lajotas* (Figura 53 - 59) busca propor, pelo seu nome, a relação do olhar que possibilita um devaneio e uma relação mais íntima com suas linhas. Assim como as *Coisas*, é possibilitada uma relação aberta com o espectador em relação ao que pode ser interpretado. Isto, pelo motivo de suas linhas não estarem compondo uma imagem com sentido específico, como uma paisagem ou um animal. Os locais onde são colados potencializam o devaneio pelo tédio, esperando o ônibus ou sentado em uma privada, o espectador parado em qualquer local, sozinho e/ou cansado. Os adesivos enquanto um trabalho que possa ser vendido em feiras e que possa ser disponibilizado de outra forma em um espaço expositivo, como *Em Aguardo de Ser*, apresentam junto uma regra, um passo a passo do que fazer com o trabalho, de encará-lo, possibilitando uma pausa para o olhar, evocando através de uma narrativa lúdica e ficcional que propõe o devaneio com as rachaduras apresentadas pelo desenho.



Figura 60: Aliquid 7, impressão a Laser sobre sulfite, 30 cm x 42cm , 2019.
Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 61: Espectadores durante a mostra de arte Tsé-Tsé, 2019. Fonte: Acervo do autor. Fotografia: Ítalo Franco.

Os trabalhos que apresentam os *aliquids* com cores mantêm a mesma proposta, a de apresentar esses personagens com uma característica que pode indicar o que eles são. Por exemplo, se tem um corpo humanoide, animalesco ou parece um objeto, contudo pelo nome que não é claro e parece sair de alguma história de ficção, além da falta de narrativa que fale sobre o personagem, o mesmo apresenta certa abertura interpretativa. As cores neste trabalho potencializam essa narrativa, quando uso o azul para colorir o desenho, por exemplo, posso remeter ao céu real, se

uso vermelho, por exemplo, posso estar falando de outro planeta. Os grandes tamanhos dão mais autonomia para o trabalho, da mesma forma como os desenhos em MDF, assim eles encaram de maneira imponente o espectador. Outro modo de dar a ver os Aliquids foi pelo vídeo Coisificação (<https://drive.google.com/open?id=1sU1k0BelGNQdvmW4004v3HRHHj9VdIy>) em que traz a transformação das Coisas para os Aliquids.

O DATE DA FOLHA COM A LINHA

Folha

2019

Um mundo se forma no nosso devaneio, um mundo que é o nosso. E esse mundo sonhado ensina-nos possibilidades de engrandecimento de nosso ser nesse universo que é nosso. Existe um *futurismo* em todo universo sonhado (Bachelard, 2001, p 8).

[...] uma imagem poética testemunha uma alma que descobre o seu mundo, o mundo onde ela gostaria de viver, onde ela é digna de viver (Bachelard, 2001, p. 15).

A relação que possuo com o desenho é elaborada de forma a visibilizar uma autonomia, visto sua relação afetiva comigo. Assim, não utilizo muitos referenciais para nortear minhas reflexões sobre esta interação com a linha sobre o papel. Da mesma forma também penso o plano do desenho, a folha a qual ele se faz presente, como se dá essa relação, dentro de um branco aparentemente infinito de possibilidades, um local do desenhar.

O próprio fazer do desenho se constitui, dentro de meu processo, por uma relação de tensão e distanciamento, o desenhar faz com que eu inscreva firmemente sobre a folha e com isso, quase que em uma espécie de mantra, fico desatento as coisas ao meu redor. Bachelard com suas reflexões no livro “A poética do devaneio” me auxilia a identificar como o ato de desenhar é um meio de devanear a partir das imagens trazidas pela memória e pelo imaginário. Este último, o qual identifico, a partir de leitura sobre o imaginário de Juremir Machado, como um lago, um local repleto de imagens e memórias, presente direta e indiretamente em meu processo de criação.

Do desenho

Meu desenho se constrói a partir do repertório imaginário que ganha corpo nas pausas, dos momentos em que paro para ler histórias em quadrinhos, assistir alguma animação, filme ou série, dar uma volta, jogar vídeo game, tomar um café e até

mesmo ir ao banheiro. A pausa me desloca, mas infelizmente sou dominado pela velocidade, produtividade e autocobrança. O desenho vem em contrapartida, como um modo de resistência a este modo de vida.

Me desloco ao desenhar, desenho ao deslocar. O gesto e atrito do material na folha me botam em transe, ou em algo parecido. A tensão da linha vai além da de costura, como os trabalhos da Derdyk¹, por exemplo. Para mim a linha tensiona o emocional, meus músculos se enrijecem e a respiração dá pequenas pausas. Todo corpo entra na tensão da linha, mas apenas me dou conta quando paro e percebo o que estou fazendo, quase quando estamos sonhando e nos damos conta disso, mas não despertamos por completo.

O contorno delimita, cria uma barreira, um corte nas noções de tempo e espaço da folha e do processo. Nele tudo que faço durante os momentos de pausa é atravessado pelo imaginário. Interligam as memórias do passado as influências das séries, filmes, livros e animações mais próximos do meu presente. A linha do desenho é quase como a linha de pesca, no final dela sempre há algo retirado da profundidade, aqui é sempre memória que sai do lago do imaginário, mas também nunca é a mesma de antes, ela vem banhada de ficção.

Meu desenho, enquanto pausa, cria.

Todas as forças usadas para que meu processo de criação sobreviva na contemporaneidade se unem e potencializam o foco do desenho, a percepção e vivência da pausa. Através de suas linhas iminentes algo se cria.

¹ Edith Derdyk, artista paulista, possui uma pluralidade em sua produção que vai desde trabalhos expostos em galerias e museus até a criação de livros infantis e capas de CDs. Em especial, neste trecho, me refiro aos trabalhos em que a linha de costura apresenta a tensão da linha do desenho, é geralmente tencionada entre dois planos, paredes, pedaços de madeira, metais, entre outros suportes.

A pausa criadora, dentro do cotidiano corrido, com sua existência insensata e ofensiva, vergonhosa e preguiçosa explode em um paradoxo. Um Big Bang desta antimatéria, deste ponto oposto a tudo que o mundo produtivo e orgulhoso prega. Assim, cria-se a ficção. A ficção não existe como modo de escape alienado, muito pelo contrário, ela é um modo de atravessar a enxurrada de cansaço e desânimo diários, vai em direção a soluções de deslocamento, de pausa, de percepção do mundo.

Meu desenho é ficção.

O estado de quase extinção dos momentos de pausa demonstra que a partir da modelagem desta “realidade” que se cria na sociedade contemporânea, o desenho é praticamente ficcional. Assim, pregar, pedir, revogar e até mesmo implorar por esses momentos de pausa é puro absurdo, totalmente necessário.

A ficção do desenho faz com que ele se torne uma ferramenta valiosa em meus devaneios narrativos de um mundo imaginário ficcional. O desenho serve como passagem, pois sou um ser da fronteira, alguém que circula em ambas as realidades e que não tem vergonha de dizer que precisa parar.

O desenho é veículo, movediço, em suas tensões que me puxam, e movedor, na sua característica de pescador.

Do desenhar

A pausa que evoca um descanso, lentidão, morosidade, hiato, ou qualquer outro modo de interrupção, dentro de meu processo de criação, apresenta grande movimento. A pausa instaura esse estado de demora e afastamento, apenas em relação ao contexto que se encontra com a sociedade. Enquanto relacionada ao processo de criação, a ficção e ao imaginário, a evocação das

memórias, a pausa é movimento, facilitadora do trânsito entre fronteiras.

O próprio desenho se faz no atrito, ignorá-lo seria um “tiro no pé”, mas se faz em um estado de desaceleração, a pausa aqui é um paradoxo. A causa disso é de que ela se faz em relação ao sujeito e ao ambiente, uma questão corporal, como se fossemos separados em carne e mente. Mas vale a pena frisar que não somente a interação com o mundo, física, tátil, apresenta movimento. Nós, ao dormirmos, mesmo parados, ainda estamos em movimento, os sonhos estão despertos e fazem com que a pausa presente na noite seja mais um paradoxo repleto de aceleração. O tempo do desenhar, assim como o tempo do sonhar, torna-se uma pausa em aceleração constante, uma montanha-russa de devaneios.

Diante das imagens que os poetas nos oferecem, diante das imagens que nós mesmos nunca poderíamos imaginar, essa ingenuidade de maravilhamento é inteiramente natural. Mas ao viver passivamente esse maravilhamento, não participaríamos com suficiente profundidade da imaginação criante. A fenomenologia da imagem exige que ativemos a participação da imaginação criante. Como a finalidade de toda fenomenologia é colocar no presente, num tempo de extrema tensão, a tomada de consciência, impõe-se a conclusão de que não existe fenomenologia da passividade no que concerne aos caracteres da imaginação (Gaston Bachelard, 2001, p 4).

As relações imagéticas que estão em constante movimento, sejam pelas mídias ou por divagações, me causam a inquietação com necessidade de criar. Vejo em Bachelard, na capacidade do devaneio sobre o que se é visto ou relacionado as memórias, o movimento dentro da pausa. O formigueiro exemplifica essa contradição entre inerte e dinâmico, as paredes de terra podem ser comparadas ao momento em que paro para desenhar, parecem imóveis, contudo, as formigas em seu interior estão aceleradas,

sobrevivendo. Nesse sentido, talvez o meu ato de desenhar seja um tempo formigueiro.

É comum, com efeito, inscrever o devaneio entre os fenômenos da distensão psíquica. Vivemo-lo num tempo de distensão, tempo de força ligante. Sendo destituído de atenção, não raro é destituído de memória. O devaneio é uma fuga para fora do real, nem sempre encontrando um mundo irreal consistente. Seguindo a “inclinação” do devaneio” - uma inclinação que sempre desce -, a consciência se distende, se dispersa e, por conseguinte, se obscurece (Gaston Bachelard, 2001, p. 5).

As memórias imagéticas que movimentam inicialmente o ato de meu desenhar, assim como dito por Bachelard, se deslocam de meu devaneio. Ao longo do processo de criação as linhas não são mais dirigidas e influenciadas por recordações, o jogo se inverte. O desenhar torna-se vagante. Tentando fechar aquele desenho feito, ancoreo meu processo, ou pelo menos tento, em ficções movediças. Acredito que a falta do mundo irreal, em especial de sua consciência, causa o vácuo da interpretação do que seja aquilo que faço, algo que vaza para a relação com o espectador do trabalho, resultando no que diversas vezes escutei enquanto desenhava, “o que é isso que você está fazendo?”. Talvez nem eu saiba. Aqui o tempo formigueiro revela outra característica, um desenhar de costura, mas um pouco falho, em sua ancoragem é como se estive costurando a água, a linha boia, um pouco afunda com o peso, está dentro e sobre o que tenta segurar, mas mesmo assim está solta e sem o que unir ou delimitar. O desenhar enquanto devaneio distendido é uma costura d’água dentro do tempo formigueiro.

O tempo do desenhar se encontra na dança entre um imaginário formal e outro material:

Umas encontram seu impulso na novidade; divertem-se com o pitoresco, com a variedade, com o acontecimento inesperado. A imaginação que elas vivificam tem sempre uma primavera a descrever. Na natureza, longe de nós, já vivas, elas produzem flores.

As outras forças imaginantes escavam o fundo do ser, querem encontrar no ser, ao mesmo tempo, o primitivo e o eterno. Dominam a época e a história. Na natureza, em nós e fora de nós, elas produzem germes; germes em que a forma está encravada numa substância, em que a *forma é interna* (Gaston Bachelard, 2018, p. 1).

Na próxima página Bachelard continua seu pensamento, falando sobre as imagens da matéria.

A vista lhes dá nome, mas a mão as conhece. Uma alegria dinâmica as maneja, as modela, as torna mais leves. Essas imagens da matéria, nós as sonhamos substancialmente, intimamente, afastando as formas, as formas perecíveis, as vãs imagens, o devir das superfícies. Elas têm peso, são um coração (2018, p. 2).

A mão em ação, pairando sobre a folha, vincando a superfície com o grafite e a nanquim, está em posição impositiva. Sua ação afeta o tempo do desenhar, as vezes mais rabiscado e despreocupado, em outras cuidadoso e firme, tanto que as linhas apagadas continuam na folha de papel, tornando a memória do gesto mais aparente.

Mesmo que de modo impositivo, ela, a mão, marcando a folha, é a marca do início da ação do desenho. Nos arranhões da folha, hipnotizantes em seu processo de feitura, materializam e dão continuidade ao devaneio. Neste momento reconfiguro-me encarando o que Bachelard chamaria de um *não-eu meu*, e que talvez, desde o trabalho de conclusão de curso, chamei de O Mago.

O devaneio poético nos dá o mundo dos mundos. O devaneio poético é um devaneio cósmico. É uma abertura para um mundo belo, para mundos belos. Dá ao eu um não-eu que é o bem do eu: o não-eu meu. É esse não-eu meu que encanta o eu do sonhador e que os poetas sabem fazer-nos partilhar. Para o meu eu sonhador, é esse *não-eu meu* que me permite viver minha confiança de estar no mundo. Em face de um mundo real, pode-se descobrir em si mesmo o ser da inquietação (Gaston Bachelard, 2001, p. 13).

O desenhar ficcional, surgido no devaneio, contrasta-se como dito anteriormente sobre o desenho, com a realidade de produtividade que atua na sociedade contemporânea. Segundo Bachelard:

Somos estão jogados no mundo, entregues a inumanidade do mundo, à negatividade do mundo, o mundo é então o nada do humano. As exigências de nossa *função do real* obrigam-nos a adaptar-nos à realidade, a constituir-nos como uma realidade, a fabricar obras que são realidades. Mas o devaneio, em sua própria essência, não nos liberta da função do real? Se o considerarmos em sua simplicidade, veremos que ele é o testemunho de uma *função do irreal*, função normal, função útil, que protege o psiquismo humano, à margem de todas as brutalidades de um não-eu hostil, de um não-eu estranho (2001, p. 13).

Nos movimentos dentro do desenhar, paradoxal enquanto pausa (pois se movimenta!), encontrasse encharcado de devaneio. Ele é sua característica principal em meu caso. Isto se não forem a mesma coisa. “O devaneio vivido no sossego do dia, na paz do repouso – o deveio verdadeiramente natural –, é a potência mesma do ser em repouso.” (Bachelard, 2001). O desenho em tempo formigueiro, com seu interior inquieto, tentando costurar as águas de um local imaginário, repleto de memórias e influenciado por outros momentos de descanso que não apenas os do desenhar. Nada mais se encontra senão em sua potência, no ato de devanear

A folha como fronteira

A folha de papel é um espaço, em sua ficção nos dá a impressão de ter profundidade sem fim, para mim um vazio silencioso onde posso estabelecer os indícios do meu gesto. Ao reler alguns trechos que grafiei em “A Água e os Sonhos” encontro uma fagulha que me auxilia a pensar esta solidão da folha, “Reencontro sempre a mesma melancolia diante das águas dormentes, uma melancolia muito especial que tem a cor de um charco numa floresta úmida, uma melancolia sem opressão. Sonhadora, lenta, calma.” (Bachelard, 2018). A água dormente de Bachelard me faz refletir sobre a folha de papel com esta característica melancólica, mas que se afasta da tristeza, enquanto qualidade negativa, e ganha um potencial de sonhadora. Desta forma, para mim, a folha enquanto propiciadora de criações tem sua potência justamente na solidão, um tédio melancólico, que não é ativo, mas aguarda uma atividade, uma inscrição e a partir daí luta com seu amante, seja ele a linha ou a tinta, para ver quem é fundo e quem é figura. Isto, pois “É a página Branca que dá o direito de devanear” (Bachelard, 2001).

Ao ser encarada, a folha de papel reflete todo o olhar, assim, toda a inscrição sobre ela seria um modo de desvelar sua paradoxal superfície, opaca e espelhada. Contudo, este objeto pálido, em meu caso, não reflete nada literalmente. Ele dá a ver um desejo, como se balbuciasse deboches aguardando um revidar. Isto, pois há muito movimento durante o processo de criação, seja físico, com o gesto, ou mental, com as memórias despertadas e modificadas pelo relembrar. Esta relação aproxima do que Bachelard traz sobre o reflexo das banhistas “Aliás, a imagem primitiva, a imagem da banhista de reflexo luminoso, é falsa. Quem se banha não se reflete.” (2018) ao próximo parágrafo o autor finaliza “O ser que sai da água é um reflexo que se materializa: é uma *imagem* antes de ser um *ser*, é um desejo antes

de ser uma imagem” (2018). Ou seja, o trabalho não surge diretamente da relação com a folha, mas sim do desejo de criar.

A relação com a folha de papel me provocou a pensar outras formas de apresentação do trabalho e sobre o plano ao qual o desenho se faz presente. Testei a possibilidade de fazer o desenho ser presente através do *Lambe*² ao qual recortei a figura impressa. Após o processo de recorte para o lambe, deslocando a figura do fundo, a relação com a folha de papel, passiva, pálida e melancólica, se desfez. Ao colar o lambe na parede, tudo se tornou pele, misturada a cola, a folha parecia suar pegajosamente, o vento no momento de colagem a fazia fugir, quase como se quisesse retornar aos pedaços recortados, voltar a ser uma folha de papel. Mas também pode ter sido o desenho que, ao ser retirado seu fundo, queria sair andando pela cidade afóra. Como a rua estava movimentada não fiquei para conversar e saber a resposta desta inquietação. Contudo, considerando a relação paradoxal de ser desenho, mas também ser folha, existia ali uma dupla vontade, quase como se largasse ao chão uma cobra de duas cabeças e cada uma desejasse ir em uma direção. O trabalho só se aquietou quando seus dois desejos foram atendidos, ganhou um fundo e mesmo assim perambulou pela cidade.

² Folha de papel, geralmente em formato de poster, colada sobre locais da cidade, sejam paredes, paradas de ônibus ou até mesmo no chão.



Figura 1: Teste de lambe, lambe, 60cm x 40cm, 2019. Fonte: Acervo do Autor.
Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 2: Teste de lambe, lambe, 60cm x 40cm, 2019. Fonte: Acervo do autor.
Fotografia: Ítalo Franco.



Figura 3: *Teste de Lambe*, *Lambe*, 60cm x 40cm, 2019. Fonte: Acervo do autor.
Fotografia: Ítalo Franco.

O CHORUME E COMO ELE SE TRANSFORMA

Folha

2019

Digimundo (da série animada “Digimon”), Hogwarts (da série de livros e filmes “Harry Potter”), Nárnia (da série de livros e filmes “Nárnia”), Naboo (da série de histórias em quadrinhos, animação e filmes “Star Wars”) e Hueco Mundo (da série animada e em quadrinhos “Bleach”) , são exemplos de locais que habitam meu imaginário, criaturas estranhas, animais falantes, bruxas, magos, entre diversos tipos de seres presentificam-se nestes locais. Através destas influências visuais moldo meu próprio mundo.

A partir das influências de mundos ficcionais arrisquei em alguns momentos criar os meus, passei por períodos em que lia durante tardes inteiras a mangás, história em quadrinhos e assistia animações. Durante minha adolescência lembro de ter criado alguns cenários onde guerreiros lutavam contra demônios, super-heróis exóticos defendiam a população dos ataques de terríveis vilões, um grupo de pessoas com habilidades sobre-humanas servia como arma biológica para uma poderosa nação, entre outros tipos de narrativas. Em alguns momentos simulava em brincadeiras as ações dos habitantes destes universos.

Agora penso como é este mundo ficcional que crio, respeitando em parte o que já foi feito, mas também agregando o modo de perceber como as influências imagéticas guiam meu processo de criação. Percebê-lo também como um mundo próprio do fazer artístico, quase como uma espécie de ateliê, nele as imagens moldam-se através da memória que precisa, nos pontos cegos causados pelo tempo, adentrar a ficção, assim se transformando, reconfiguram-se. Vou indo no caminho de divagar como seria este local.

Partindo da premissa deste meu local de criação, que percebo como um mundo desconhecido. Apresenta setores específicos que conheço até certo ponto e lugares longínquos que ainda desconheço, e provavelmente não conhecerei, talvez por se fazerem cada vez mais distantes. Percebo nesta distância do

desconhecido imagens que, ou são muito antigas ou de aparente pouca relevância. Também se mostra como um mundo antigo, onde imagens rabiscadas em papéis guardados e esquecidas pela memória aguardam por serem redescobertas. Por vir de meu imaginário sou, neste mundo ainda sem nome, uma espécie de entidade divina. Esta que se configura como alguém consciente de parte da configuração do mundo, além de ter criado parte das coisas presentes nele e de poder intervir livremente nelas.

Para me fazer presente como uma espécie de entidade divina, que pode entrar em contato com esse local, que reconfiguro até certo ponto, preciso dos momentos de pausa dos devaneios do desenhar, sem eles habitar para criar não é possível. Estes não se fazem apenas quando paro fisicamente, mas sim quando não estou pensando em outras coisas, como trabalhos para fazer ou alguma comida para janta, por exemplo.

Mesmo me aproximando de algum tipo de entidade divina não possuo completo conhecimento de tudo ao meu redor, em alguns momentos até mesmo esqueço que habito um mundo fora da ficção. Assim, o processo de criação faz com que eu fique a ponto de quase ignorar as coisas ao redor. A linha do desenho dentro deste processo é praticamente como um trilho de trem que só segue adiante, em velocidade máxima e fumaça quente, com cheiro de atrito de grafite e borracha queimada que descansa sobre uma mesa, nela sopra o vento de minha boca que espanta os restos dilacerados do material emborrachado.

Retornando ao mundo. Seus locais modificam-se com o tempo, já existiram diversos, desde caminhos com algum Aliquid que indicava as possibilidades de ida e vinda com sua cabeça de placa, até um amontoado de imagens que coexistiam igualmente a ponto de misturarem-se em alguns momentos. Atualmente se fazem presentes uma toca formada por roupas, livros, papéis com anotações e roupas de cama, naquela espécie de toca existe uma

voz que grita em alguns momentos “sou um guaxinim”. Uma espécie de vasilha cheia de água em alguns momentos é a companheira de uma fada que fica aprisionada em um recipiente fechado, dentro de sua prisão translúcida ela agoniza gerando em desespero em forma de líquido carmim, viscoso e cheiroso. Um chão quente de onde brotam folhas negras, longas e extremamente finas, as vezes surgem dentre elas algum Aliquid ou até mesmo o Mago. Por último, mas não menos importante, configurações que lembram árvores rodeiam duas formas maciças, acima delas uma Coisa paira.

Trago abaixo um trecho narrativo que fala um pouco de como o imaginário serve de caminho para este mundo ficcional, nele trago uma percepção do lago do imaginário ao qual chamo de *Lăcinăris*, uma junção dos termos vindos do latim: *Imaginărius* (imaginário), *Lăcus* (lago) e *Memorăris* (que se lembra).

O imaginário é um lago, o *Lăcinăris*, dele surgem... não disse o que.

Este lago se enche com pingos, nunca solitários, mas sempre em seu coletivo, a chuva. Este amontoado de gotas cai de um local *esférico, esta máquina em globo possui as seguintes peças de extrema importância para as cheias do lago:*

- *Um invólucro defensor, translúcido e lacrimoso. Emotivo e rápido em suas defesas, se for rompido reconstitui-se rapidamente. Ele auxilia a passagem de luz que entra na esfera;*
- *Uma lente gelatinosa, auxilia com o foco a percepção da captura a distância ou aproximada;*
- *Um controlador de luz que parece espelhar em sua composição as imagens características do universo espacial, variando em sua cor dependendo a quem pertence;*

- Um sinalizador, o alquimista desta esfera que transforma a luz em tudo que pinga no lago do imaginário;
- Um caminho, ramificado, porém se encontrando em um único fim, por ele se enchem as nuvens que condensam ao pairar sobre o lago.

Ao serem capturadas as imagens pingam no Lăcinăris. As antigas estão ao fundo, e por isso são as mais esquecidas, em alguns momentos boiam para uma camada mais nova, contudo se juntam com outras imagens ao se redor, ou se transformam por mutações das memórias. Da união dos componentes ao fundo do Lăcinăris, das montanhas de imagens que o compõe, surgem o chorume, uma união sem forma, mas que poderia ser comparada a uma poça, e dela saem as criações, todas contendo um pouco daquilo que se diluiu, de modo que em alguns momentos não se pode identificar de onde veio a imagem que gerou aquela criação.

Os limites do Lăcinăris não existem, mas as profundidades onde as memórias interferem e criam o chorume são demarcadas, mas imprevisíveis. Em algumas ocasiões os chorumes unem-se por ramificações que atingem imagens específicas de pontos distantes, em outros momentos agem na mesma hora em que imagens pingam na superfície do lago, as quais são transformadas de modo instintivo. Algumas destas imagens foram pegas em meio ao turbilhão visual percebido pela esfera, nestes momentos seu foco não se fazia sobre elas, mas ainda assim se encontraram presentes na ocasião. Outra característica que alguma destas imagens possuem é a de encontrarem-se em multiplicidade dentro do lago, sendo capturadas tantas vezes que ocorre um excesso delas, deste modo formando em sua união mais um chorume.

Essas imagens capturadas e os momentos de pausa do portador da esfera proporcionam um momento de criação. Esta só se concretiza, causada pela imagem que se insinua para fora do Lăcinăris, quando materializada por meio de algo ou de alguma

ação. Esses momentos que proporcionam a criação estão escassos, são momentos de pausas, são as preguiças, cafezinhos, cochilos, momentos de ida ao banheiro, assistir um filme, documentário e/ou série... Todos esses espaços e tempos são penalizados se ocorridos, não se pode ter um momento de pausa e com isso a esfera e o lago acumulam-se de imagens, o chorume se cria, com isso só o que ocorre é uma superlotação e em alguns momentos o portador da esfera que absorve as imagens se quebra.

O lago do imaginário, o qual nomeio de *Lăcinăris*, seria algo próximo a *bacia semântica* de Durand, para o autor existe uma espécie de local onde os mitos e a composição social e cultural estão, podendo ser determinado o que se modificou em uma sociedade. Penso o *Lăcinăris* de outra forma, ele seria não um local dividido e/ou que contenha todo um imaginário diverso, mas sim, onde estão as imagens de cada pessoa, o sujeito então, individualmente, teria o seu lago.

No *Lăcinăris*, como apresentado no texto ficcional, se faz presente uma região, na maioria das vezes no fundo, mas que pode se encontrar em diversos outros pontos da profundidade, bem como também na superfície desse lago do imaginário. Formada pelas memórias esquecidas e que podem habitar o subconsciente de cada um, não entrarei em questões da psicanálise. Chamo esta união formada por coisas esquecidas de chorume, pelo próprio significado da palavra, a união de detritos e restos que formam uma massa disforme e líquida.

Parto de Bachelard para trazer reflexões sobre a memória dentro de meu processo de devaneio pelo desenho, visto que no processo de criação as imagens feitas com a linha, também influenciadas por imagens esquecidas.

Somente quando a alma e o espírito estão unidos num devaneio pelo devaneio é que nos beneficiamos da união da imaginação e da memória. É nessa união que podemos dizer que revivemos o nosso passado. Nosso ser passado imagina reviver.

Portanto, para constituir a poética de uma infância evocada num devaneio, cumpre dar às lembranças sua atmosfera de imagem. (Gaston Bachelard, 2001, p. 99)

A produção visual vem de modo a possibilitar um desdobramento dos devaneios que norteiam, dentro da memória, as imagens que geram os mundos ficcionais aos quais crio e criei. Dar a ver a atmosfera da imagem às lembranças são formas de reconhecer a possibilidade de dialogar sobre o mundo com o devaneio, da mesma forma continuando a criança dentro de mim, reconhecendo nela uma potência.

Em sua primitividade psíquica, Imaginação e Memória aparecem em um complexo indissolúvel. Analisamo-las mal quando as ligamos à percepção. O passado rememorado não é simplesmente um passado da percepção. Já num devaneio, uma vez que nos lembramos, o passado é designado como valor de imagem. A imaginação matiza desde a origem os quadros que gostará de ver. Para ir aos arquivos da memória, importa reencontrar, para além dos fatos, valores. Não se analisa a familiaridade contando repetições. [...] Para reviver os valores do passado, é preciso sonhar, aceitar essa grande dilatação psíquica que é o devaneio, na paz de um grande repouso. Então a Memória e a Imaginação rivalizam para nos devolver as imagens que se ligam à nossa vida (Gaston Bachelard, 2001, p. 99)

Na rivalidade entre memória e imaginação as recordações modificam-se, esse resultado seria a criação onde encontro algumas relações com personagens de animações, cenas de filmes, imagens projetadas a partir de leituras de livros. Já as que não reconheço possivelmente foram trazidas pela memória, partes do chorume do *Lăcinăris*. Assim o processo de criação é formado

também por transporte destas duas relações, culminando em um desdobramento visual. Desta forma a criação dos trabalhos é um modo de estar junto ao eu, conjugo memórias recentes, vividas através das séries atuais, do que vejo no caminho para a faculdade, do passar de olhos pela *time line* do Facebook, e também as memórias da infância, reativando parte de seu sonhar.

Em suas solidões felizes, a criança sonhadora conhece o devaneio cósmico, aquele que nos une ao mundo.

A nosso ver, é nas lembranças dessa solidão cósmica que devemos encontrar o núcleo de infância que permanece no centro da psique humana. É aí que se unem mais intimamente a imaginação e a memória. É aí que o ser da infância liga o real ao imaginário, vivendo com toda a imaginação as imagens da realidade (Bachelard, 2001, p.102).

O autor continua.

A cosmicidade de nossa infância reside em nós. Ela reaparece em nossos devaneios. Esse núcleo de infância cósmica é então como uma falsa memória em nós. Nossos devaneios solitários são as atividades de uma metamnésia. Parece que os voltados para os devaneios da nossa infância nos fazem conhecer um ser anterior ao nosso ser, toda uma perspectiva de *antecedência do ser* (Gaston Bachelard, 2001, p. 103).

A infância cósmica a qual Bachelard fala seria o início do nosso imaginário, tudo aquilo que o formou e deu certa base para que estivesse presente, desta forma o reconhecimento do ser antes do ser é em parte pelo motivo de que só “somos” algo em determinado momento da vida, assim, as vezes nos falamos “nem é gente”. Como também por motivos de que nunca seremos algo, estamos sempre em transformação, assim é praticamente impossível

definirmos um “ser”, desta forma sendo frágil qualquer tentativa de concretização e fazendo com que facilmente o devaneio apresente essa possibilidade de encarar um ser antes de nós.

Os trabalhos desenvolvidos durante a estada no mestrado são parte da relação trazida pela memória e pela imagem, pensada essa potência dentro do contexto atual, a ser apresentado no próximo capítulo. Sendo assim falo neste momento da relação do processo de criação dos trabalhos, os colocarei partindo da relação da memória, visto que todos dialogam com o relembrar e o deslocamento destas lembranças para outros tipos de visibilidades e experiências visuais.

A criação dos trabalhos se deu inicialmente por um revisitar de minha produção que culminou, por provocação da coorientadora Helene Sacco, em um início da catalogação dos seres que produzi em desenhos. Contudo, a continuação do processo de criação de textos que servissem de modo a potencializar o mundo ficcional, fazendo certa apresentação do que seriam aqueles seres, não foi continuada. A retomada se deu através de outros desdobramentos imagéticos, que achei mais cativantes. Inclusive, investi sobre a escrita poética, que dentro de meu processo de criação requer um fazer mais lento, que não ocorre diariamente e as vezes é extremamente esticado por alguns meses.

Mantive para essa pesquisa os trabalhos *Flerte Com Lajotas* e *Coisificação*, da mesma forma como as *Coisas Coisando Coisificam*. Assim, dei andamento a outros trabalhos. Aos desenhos adicionei cor e os imprimi em formatos maiores, pensando a emancipação dessas figuras. Busquei imponência através do tamanho e com a cor potencializei devaneios em torno dos Aliquids. A produção segue com mais três trabalhos, um surgido por comentário de Helene Sacco durante banca de qualificação, enquanto montávamos os trabalhos em sala, sobre as

Coisas em bisqui serem feitas futuramente na cor preta, pensando a relação da nanquim com o trabalho. As Coisas que apresento nesse momento, escuras, não são as em bisqui, mas sim em EVA riscado a lápis. Os trabalhos tridimensionais são trazidos pensando minha relação com o brinquedo, os desenhos em MDF, assim como as lajotas, a relação que tive/tenho com a casa onde moro desde a infância. Iniciando mais a fundo esse relato do processo de criação destaco os trabalhos e o que me motivou a produzi-los.

As Coisas coisando coisificam (2017) - feitas para serem uma parte do trabalho *Coisa Projetada (2017)* foram deslocadas, estariam dentro da caixa de MDF, expostas em momentos diferentes. A ideia consiste em variar a sombra projetada, contudo, apenas uma escultura em biscuit era suficiente para o trabalho acontecer. Desta forma readaptei as *Coisas* para outro tipo de apresentação, onde foram colocadas sobre uma base preta (podendo ser dispostas como um conjunto ou de forma individual), a produção também considerou a movimentação das *Coisas*, desta forma o trabalho possui diversas formas curvadas para evocar a energia iminente.

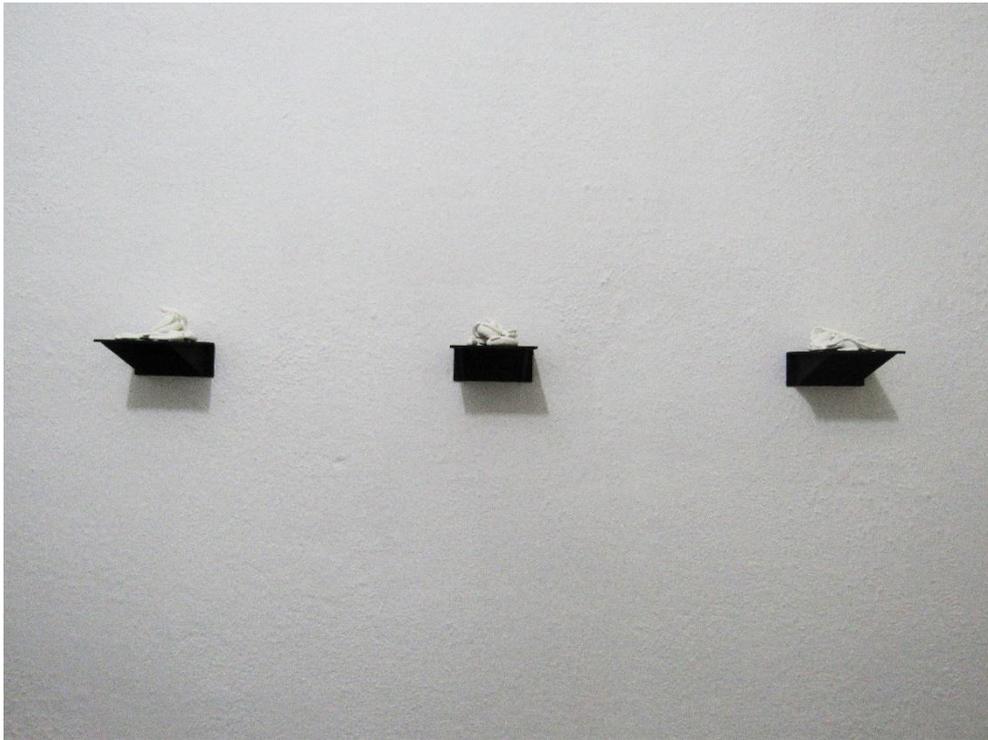


Figura 1: Coisas coisando coisificam, escultura em biscuit, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor.

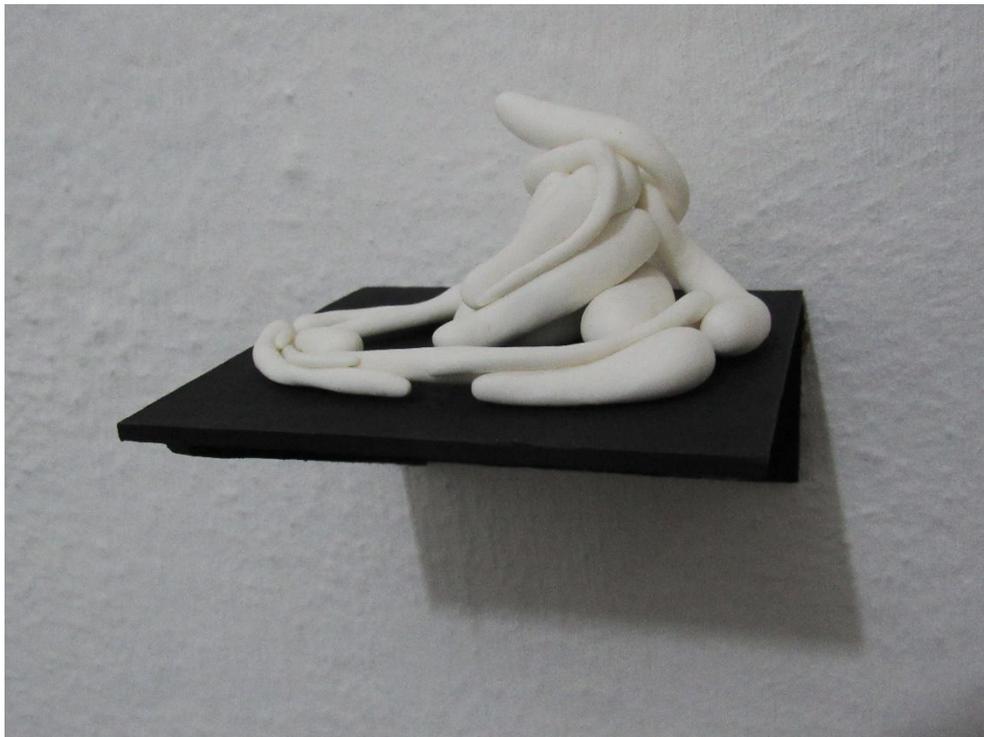


Figura 2: Coisas coisando coisificam (detalhe), escultura em biscuit, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor.



Figura 3: Coisas coisando coisificam (detalhe), escultura em biscoit, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor.



Figura 4: Coisas coisando coisificam (detalhe), escultura em biscoit, tamanhos variados, 2017. Fonte: Acervo do autor.

Coisificação (2018) - a proposta de criação foi pensada a partir do anúncio da exposição de vídeos *Fresta*, realizada pela FURG. A elaboração do material foi feita a partir de narrativa ficcional produzida em meu trabalho de conclusão de curso na graduação, separado e escrito a mão em pequenas folhas de aproximadamente 10,5 cm x 8,5 cm. Os desenhos foram feitos inicialmente pensando a movimentação das *Coisas* em um espaço vazio e que, ao decorrer da transformação das mesmas em *Aliquids*, evoca certa narrativa, utilizando esses preceitos para a elaboração dos desenhos feitos diretamente a caneta nanquim, sem utilização de mesa de luz para enquadramentos e disposição das figuras nas próximas folhas, o vídeo em formato clássico de animação foi criado.

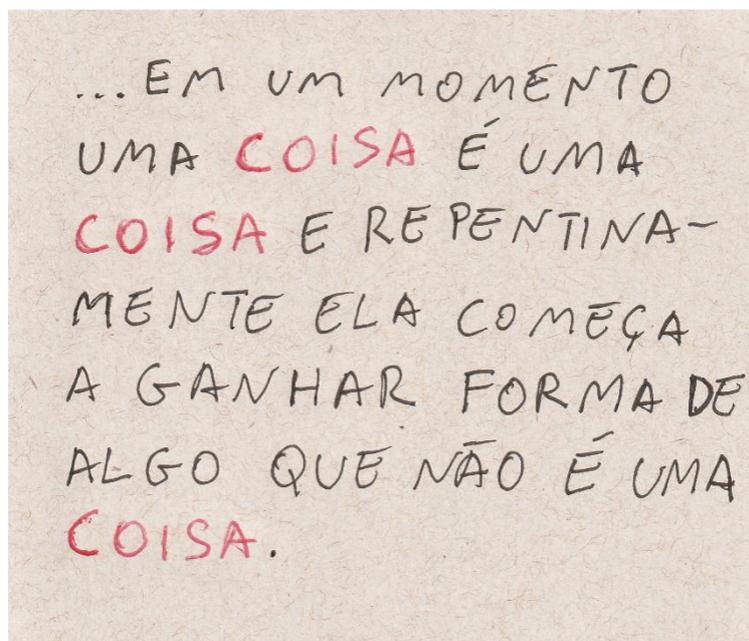


Figura 5: *Coisificação* (frame), vídeo, tamanhos variados, 2018. Fonte: Acervo do autor.

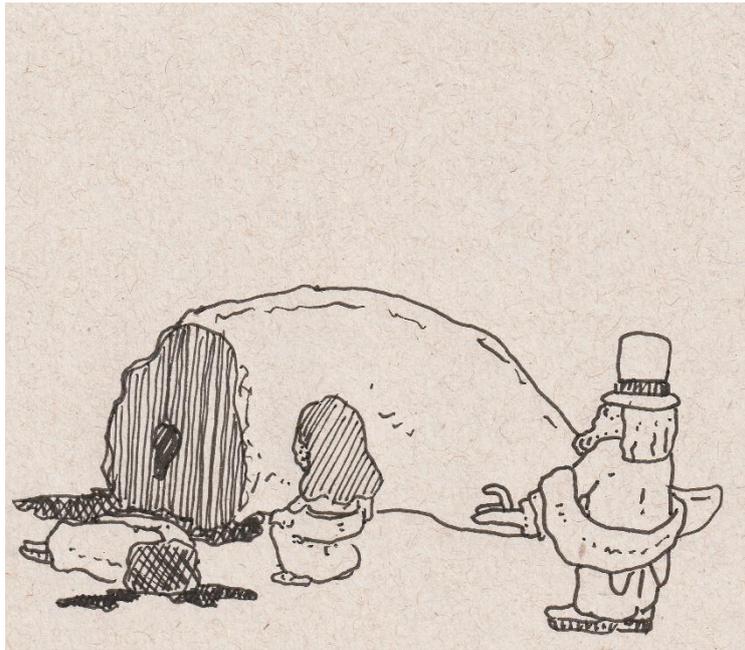


Figura 6: Coisificação (frame), vídeo, tamanhos variados, 2018. Fonte: Acervo do autor.

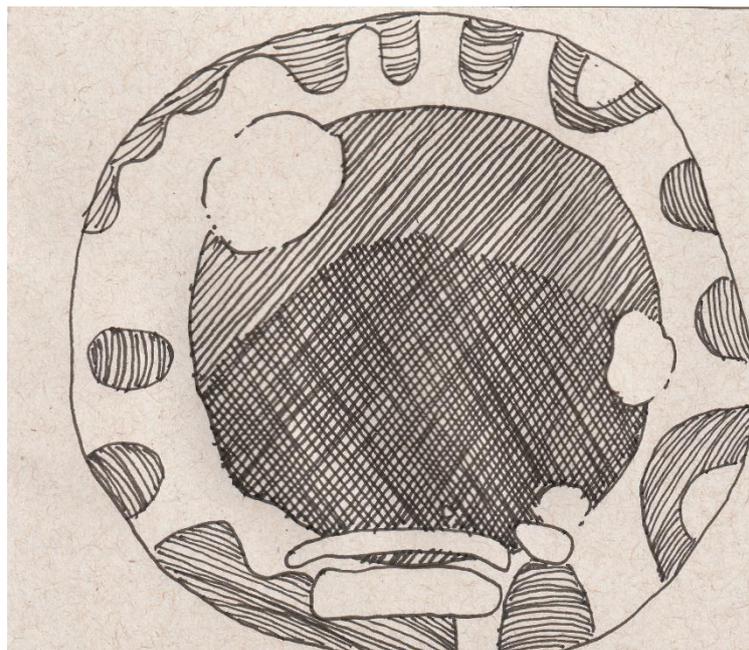


Figura 7: Coisificação (frame), vídeo, tamanhos variados, 2018. Fonte: Acervo do autor.

Flerte com Lajotas (2019) - seu processo iniciou com reflexões que vinham de modo a trazer o desenho no meu entorno, neste período inicial da pesquisa o norteador era o desenho expandido de forma a pensar até que ponto a característica de

projeção do mesmo poderia ir. Ou seja, se todo o desenho carrega em si uma característica de projetar, visto que inicialmente e dentro da história da arte o desenho foi usado para esboçar seja uma pintura ou objeto, seria possível que quase tudo ainda possa ser desenho? Este questionamento me fez olhar para o entorno de outra forma, assim as rachaduras na lajota de minha casa, a qual vivo desde que nasci, me motivaram a produzir fotografias das mesmas. Seguiu-se a produção de desenho feito em software digital e impressão desse material em papel vegetal. A reelaboração agora é feita em adesivo pra ser posta em locais que possibilitem uma parada, da mesma forma como a ida ao banheiro, evocando certa possibilidade de devaneio.

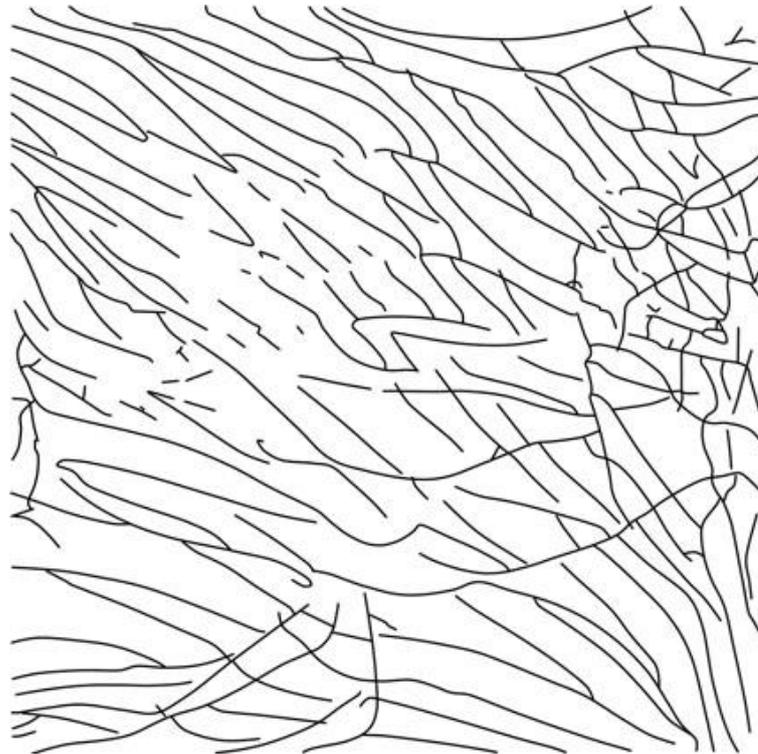


Figura 8: Flerte com Lajotas (imagem em arquivo digital), 2018. Fonte: Acervo do autor.

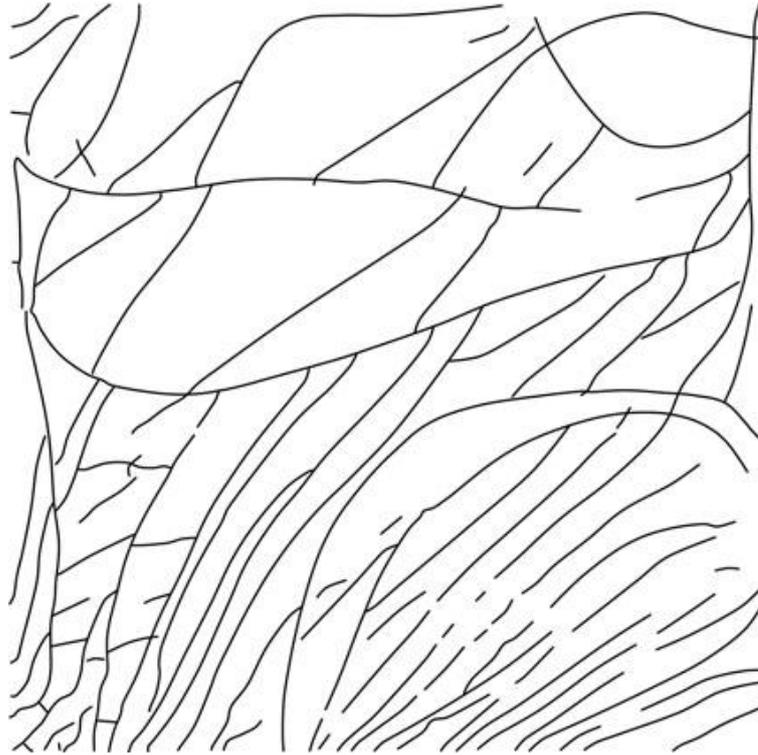


Figura 9: Flerte com Lajotas (imagem em arquivo digital), 2018. Fonte: Acervo do autor.

Céu de tecido de Planta (2019) - elaborada através do desdobramento de *Flerte com Lajotas*, é composto por três desenhos em MDF feitos com naquim, branca e preta. O processo partiu do olhar voltado para as manchas do teto de minha casa, os quais se fazem presentes em meu imaginário infantil. Rerambulei pelo apartamento analisando as manchas, selecionando quais estavam mais marcadas em minhas memórias, assim, através de registros, as desenhei nas placas de MDF, recordando do que me vinha ao imaginário quando as via antigamente, um rosto de um inseto maligno, um homem com uma espada, uma bruxa fantasma de vestido cheio. O nome dado ao trabalho é por motivos de o teto ser de madeira, os três desenhos apresentam separadamente o nome de *primeira nuvem, segunda nuvem, terceira nuvem*.



Figura 10: Imagem de referência do teto de minha casa, 2019. Fonte: Acervo do autor.



Figura 11: Céu de tecido de planta (processo de criação), 2019. Fonte: Acervo do autor.



Figura 12: Céu de tecido de planta (processo de criação), 2019. Fonte: Acervo do autor.



Figura 13: Céu de tecido de planta (teste para montagem), 2019. Fonte: Acervo do autor.

Em *Aguardo de Ser* (2019, em processo de finalização) – Pensados a partir de leitura do capítulo “O País dos Brinquedos” de Agamben, elaborei um conjunto de desenhos que possam servir como brinquedos. Relembrei que durante a infância pequei um bonequinho de papel, coloquei sobre uma folha de caderno e contornei a sua base, assim podia fazer outros desenhos e deixá-los de pé, dessa forma brinquei com as coisas que criava porque não as tinha de modo tradicional, mas dava um jeito de conseguilas pelo desenho. A montagem foi feita em software digital, passando para o programa o desenho refeito da base, utilizando esquadro e régua para que após o recorte e colagem ficasse de pé. Após esse processo adicionei alguns desenhos que havia escaneado, pensando em núcleos específicos como a disposição em uma prateleira, como por exemplo, os carrinhos ficam na prateleira do meio, os super-heróis em outra e na última os animaizinhos de plástico. A elaboração de uma embalagem, também feita digitalmente e depois impressa, foi elaborada pensando no compartilhamento desse trabalho, o texto apresentado é pensado

como uma indicação, tal como nos produtos, que apresentam o risco de ingerir o material, seguido de uma faixa etária recomendada para manipulação do objeto.

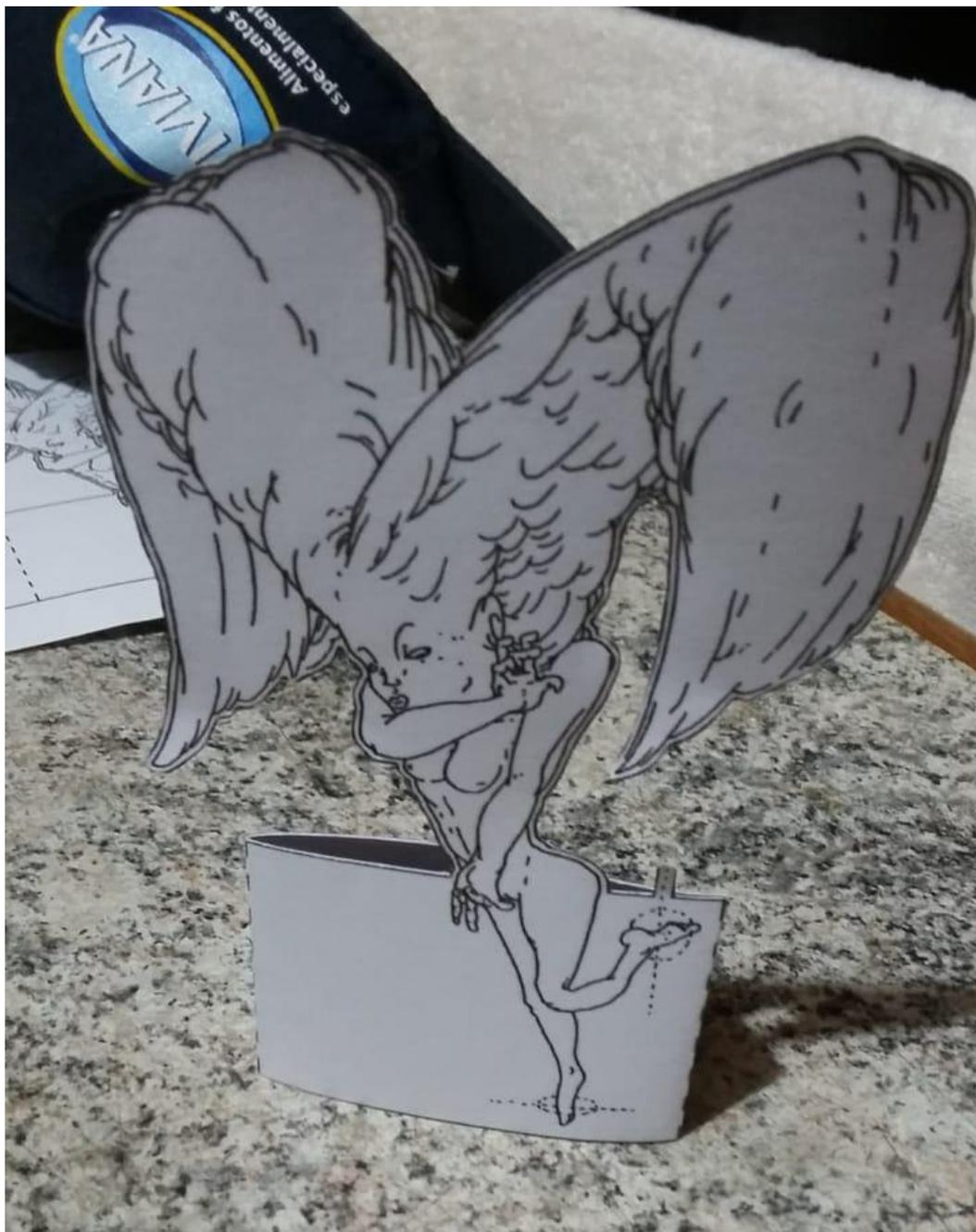


Figura 14: Teste do papel para *Em aguardo de ser*, 2019. Fonte: Acervo do autor.

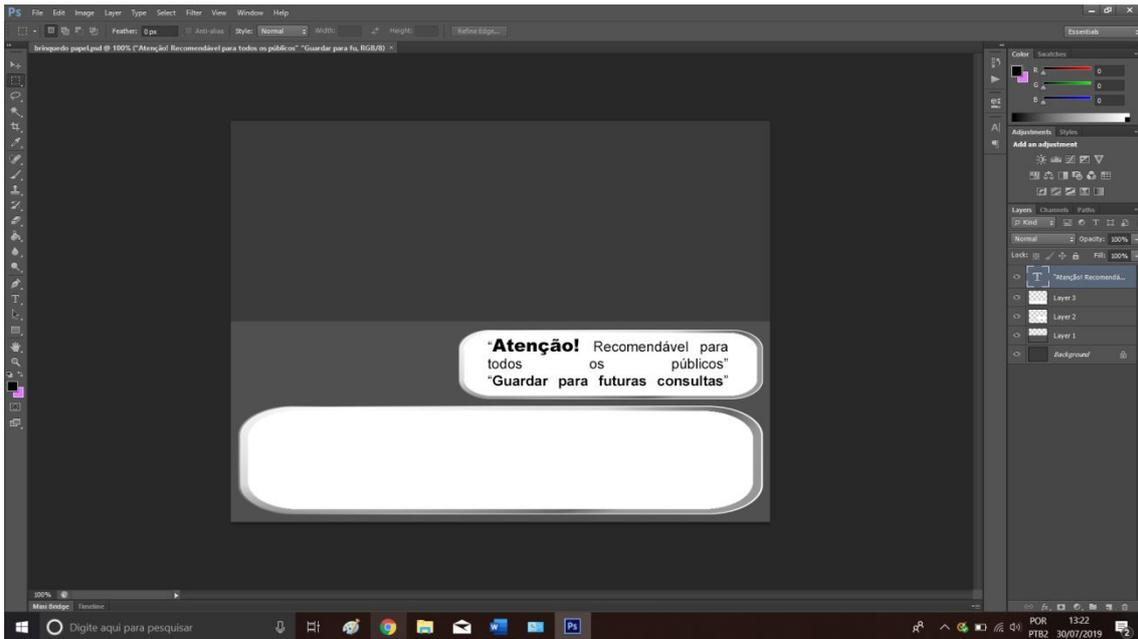


Figura 15: processo de criação da embalagem para *Em aguardo de ser*, 2019. Fonte: Acervo do autor.



Figura 16: Esboço para a montagem de *Em aguardo de ser*, 2019. Fonte: Acervo do autor.

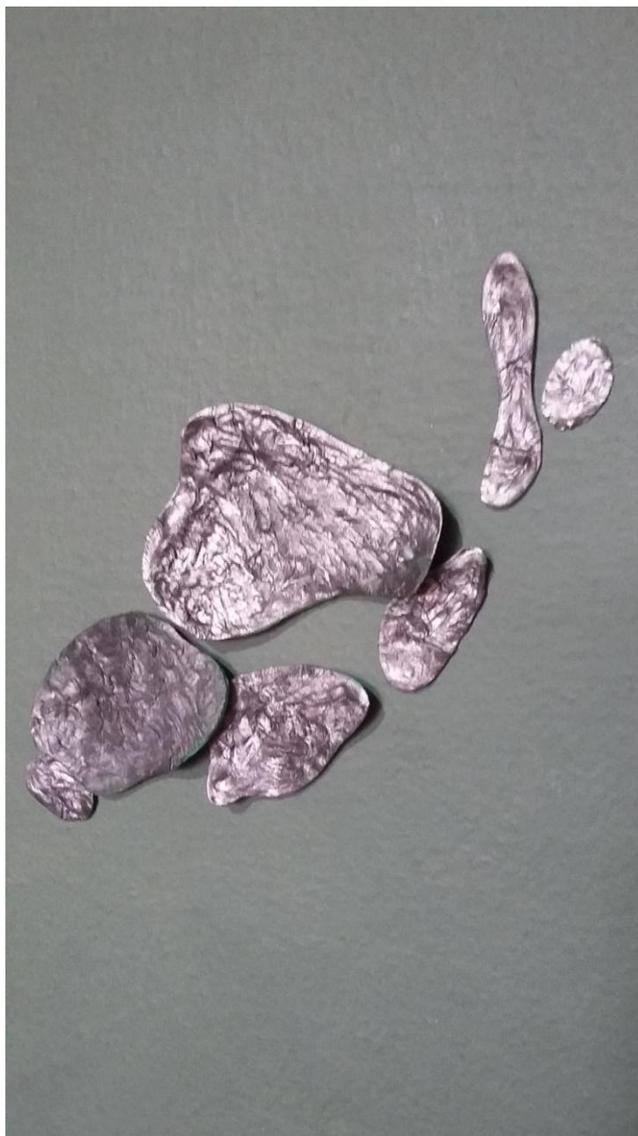
Coisas das Profundezas (2019) – O material utilizado como base para o desenho me é familiar pelo motivo de que minha mãe faz artesanato com ele, durante a graduação fiz testes com E.V.A., alguns carimbos pra o projeto de pesquisa que participei, coordenado por minha orientadora, Prof^a Dr^a Nádia Senna, chamado Desenho do Corpo, Corpo que Desenha. Contudo a utilização de carimbos junto a composição dos desenhos não foi continuada em minha produção, mas ao fazer uma embalagem para o presente de dia dos namorados escolhi o carimbo como modo de criar a estampa, percebi que ao riscar no material, com lápis, ele ia se ondulando. Recordei da questão do lago do imaginário e da sugestão da Helene Saco durante as orientações, fazer as Coisas na cor preta. Como o grafite é por onde começo os desenhos, e o E.V.A. está presente no meu cotidiano, encontrei uma relação entre os materiais, assim inseri as *Coisas* de forma a visibilizar sua liquidez e seu estado de transformação pela deformação.



Teste para coisas das profundezas, 2019. Fonte: Acervo do autor.



Teste para coisas das profundezas, 2019. Fonte: Acervo do autor.



Teste para coisas das profundezas, 2019. Fonte: Acervo do autor.

Aliquids coloridos (2019) - A criação dos trabalhos se mantém com a mesma proposta dos Aliquids, apresentar não-seres, ou seja possibilidades de personagens de um mundo ficcional que estão sempre em transformação, visto que no momento em que a obra é olhada, que ocorre uma experiência com o visitante, ela é modificada. A escolha das cores se dá baseada em um jogo que é lúdico e poético. Alguns desenhos, como o que apresenta uma boneca inflável, já possuíam algum tipo de cor pela imagem que formavam. As cores foram postas em software digital, os desenhos

escaneadas tinham o fundo branco transformado em transparente, facilitando a pintura digital.

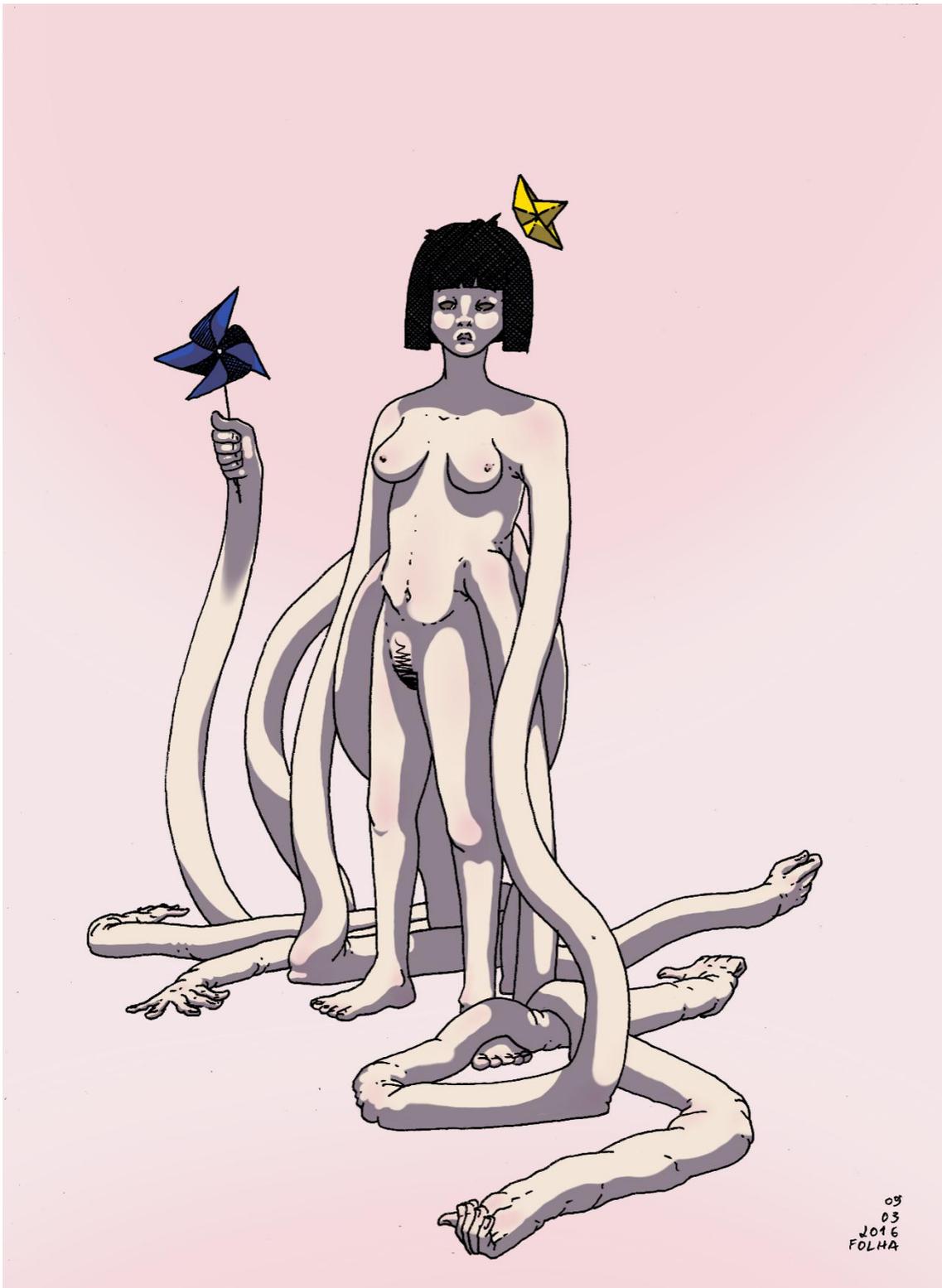


Figura 17: Aliquid 4 (imagem em arquivo digital), 2019. Fonte: Acervo do autor.

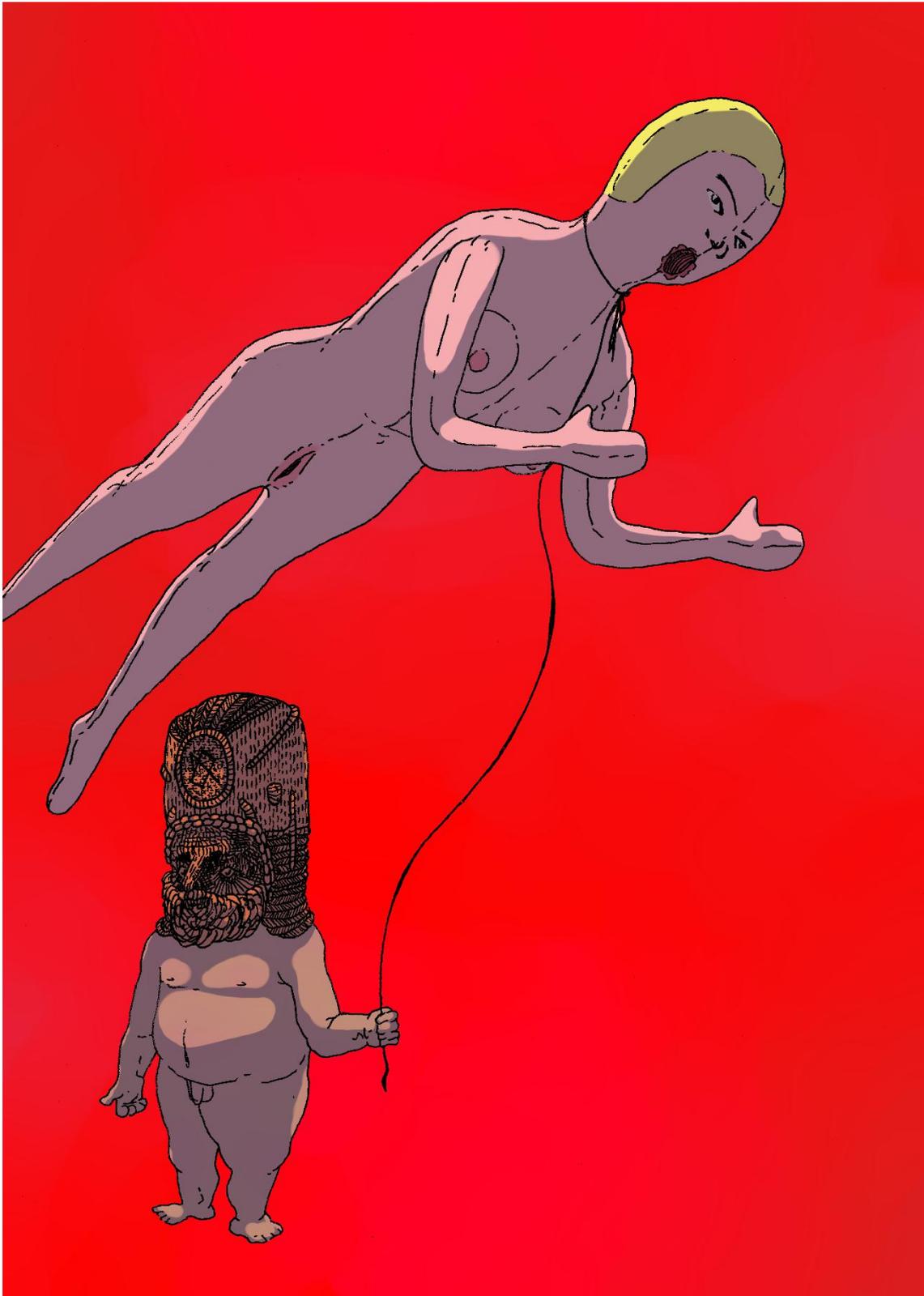


Figura 18: Aliquid 5 (imagem em arquivo digital), 2019. Fonte: Acervo do autor.

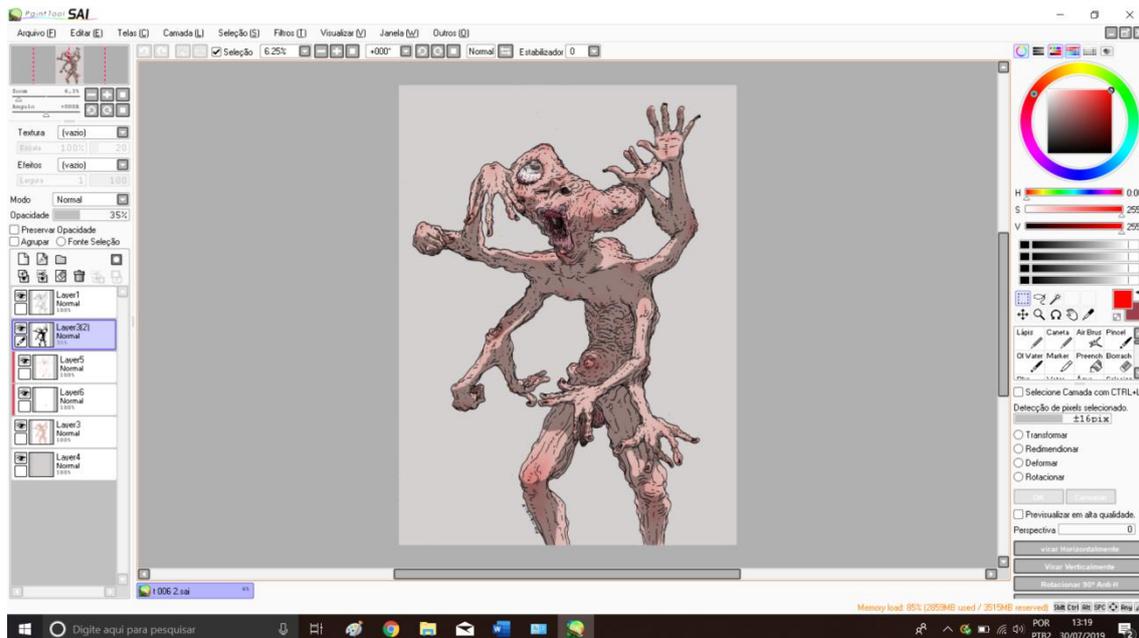


Figura 19: Processo de criação de Aliquid 2, 2019. Fonte: Acervo do autor.

Além dos trabalhos em processo de finalização existem mais duas propostas em desenvolvimento, a criação de lambes. Como citado durante o trecho onde trouxe reflexões sobre o desenhar, o lambe feito foi um teste, o objetivo do trabalho seria deslocar meus desenhos para outras possibilidades de apresentação, assim podendo estar presente, Coisas e Aliquids, nas ruas da cidade de Pelotas, como também em qualquer outra cidade onde eu possa ir ou tenha algum contato. A iniciativa até o momento é colar de cinco a seis lambes em paradas de ônibus, como se os personagens estivessem aguardando algum tipo de transporte, desta forma criando certa narrativa com as pessoas presentes no local.

O outro trabalho (em desenvolvimento) parte da criação de adesivos que podem, da mesma forma que *Em Aguardo de Ser*, serem levados pelos visitantes de futuras exposições ou vendidos em feiras gráficas. A proposta do trabalho considera a disposição dos desenhos para o espectador, para possibilitar narrativas, percepções e provocações. A estratégia investe em lugares, para que os personagens habitem outros planos como paredes, placas ou

vidros, locais que geralmente apresentam pichações, desenhos e, inclusive, outros adesivos. Dessa forma meus desenhos estariam habitando outras imagens, assim continuando suas transformações nos universos de outras pessoas. Como modo de expor o trabalho pensei em composição criada com a colagem dos adesivos sobre vidro, visto que minhas lembranças de adesivos estão relacionadas com janelas: do carro de meus avós, do quarto do meu padrinho e nas casas dos vizinhos. Ou seja, reconheço no vidro uma relação forte com o adesivo, além de possibilitar, por sua transparência, a estadia do desenho no espaço do local expositivo.

**O PASSAGEIRO OLHA PARA O MOTORISTA
DO ÔNIBUS E PERGUNTA: A QUE PONTO
CHEGAMOS?**

Folha

2019

Aqui contextualizo qual o tipo de sociedade em que a produção e o trabalho se situam. Apresenta uma proposta reflexiva sobre a imagem e a ficção na sociedade atual, sua influência nas escolhas diárias, assim como a presença constante das mesmas no cotidiano da população. Tratarei de uma visão da composição social que Byung-Chul Han aborda e dá corpo em seu livro “Sociedade do Cansaço”, para nortear este capítulo. Han apresenta uma visão sobre a sociedade apoiada no desempenho excessivo, a sociedade molda-se a partir desta visão por apresentar-se em um estado extremamente capitalista, a partir deste ponto a autocobrança transborda para outros momentos da vida e atinge o comportamento humano, causando problemas psíquicos. A autocobrança causa a falta de momentos de contemplação, desta forma a falta de criticidade atinge o campo visual e a manipulação pela ficção. Além dos exemplos de casos que trago para ancorar estas observações, dos impactos da ficção e da imagem, também apresento parte dos referenciais artísticos que permitem reflexões acima dos temas deste capítulo.

A sociedade segundo Byung-Chul Han¹

No mundo contemporâneo a humanidade gira em torno da produtividade, exige-se, ao mesmo tempo pune-se e censura as pausas, preguiças, tédios e qualquer outro desvio da relação do ser humano com o mundo de produção ao seu redor. Este cerceamento surge da “liberdade” que Byung-Chul Han atribui a sociedade atual, segundo ele “A sociedade de hoje não é primordialmente uma sociedade disciplinar, mas uma sociedade de desempenho, que está cada vez mais se desvinculando da negatividade das proibições e se organizando como sociedade da liberdade.” (2017, p. 79). Ao estarmos nesta sociedade de

¹ Filósofo Sul-Coreano (Seul, 1959).

desempenho e liberdade somos inseridos dentro de um contexto que nos dá mais autonomia, mas apenas se ela for extremamente produtiva. Em decorrência surge um aumento de autogestões, assim levar o trabalho para casa é cada vez mais natural além do mais você é seu próprio chefe e decide quando trabalhar, este tipo de ação nos adoece psicologicamente.

A violência da positividade que resulta da superprodução, superdesempenho ou supercomunicação já não é mais “viral”. A imunologia não assegura mais nenhum acesso a ela. A rejeição frente ao excesso de positividade não apresenta nenhuma *defesa imunológica*, mas uma *ab-reação neural-digestiva*, uma rejeição. Tampouco o esgotamento, a exaustão e o sufocamento frente à demasia são reações imunológicas. Todas essas são manifestações de uma violência neural, que não é viral, uma vez que não podem ser reduzidas à negatividade imunológica (HAN, 2017, p. 16).

A necessidade de um *superdesempenho* não surge apenas nas grandes empresas, mas atingem os desempregados, trabalhadores que recebem baixos salários e/ou jovens que estão iniciando a carreira de trabalho. Segundo artigo do site G1 sobre o mercado de trabalho no Brasil em 2019:

O número de microempreendedores individuais (MEIs) no país ultrapassou neste ano a marca de 8 milhões, fechando março com 8.154.678 cadastros, segundo dados do Portal do Empreendedor do governo federal. Nos últimos 5 anos, desde o período pré-recessão, o número de MEIs no país já cresceu mais de 120%. Somente nos 3 primeiros meses do ano, o Brasil ganhou 379 mil novos microempreendedores individuais (ALVARENGA, 2019).

Os microempreendedores individuais possuem não um empreendedorismo, mas sim uma “gestão da sobrevivência” (Abílio, 2019), segundo artigo publicado no site do Instituto Humanitas Unisinos:

[...] o estudo mostra que o mercado formal e o informal são dois campos estáticos. "As pessoas fazem um monte de coisa ao mesmo tempo para garantir a sobrevivência. O **motoboy** usa o trabalho dele para ser **sacoleiro** também, a **costureira** abre um **brechó** na casa dela. São várias formas de garantir a própria sobrevivência", pontua.

Outro aspecto levantado pela pesquisa é de que a figura do **Microempreendedor Individual (MEI)** funciona mais como veículo de informalização do que de formalização do trabalho. "As manicures e os motoboys viraram **MEI**. Estão formalizando a informalidade. O mercado se apropriou dessa brecha para precarizar mais o trabalho", critica Ludmila (MASCARI, 2019).

Em entrevistas com trabalhadores, o artigo de Darlan Alvarenga no site G1 nos apresenta a relação do trabalhador sobre ser o seu próprio chefe:

O bikeboy Rafael Cruz, de 20 anos, decidiu virar MEI para fazer entregas de bicicleta como parceiro de aplicativos como iFood, Rappi e Uber Eats após perder o emprego numa rede de lanchonetes no final do ano passado. Morador da periferia de São Paulo, ele conta que chega a pedalar mais de 50 km por dia, incluindo o deslocamento de sua casa no Capão Redondo até a região de escritórios do bairro do Itaim.

"Quando o dia é bom, chego a tirar até R\$ 80. Mas é muito cansativo. Queria mesmo era arrumar um emprego registrado [com carteira assinada]. Daí eu deixava esse trabalho mais para o fim de semana", diz o entregador.

Já o seu colega Gabriel de Lima, de 19 anos, diz preferir o trabalho autônomo de entregador ao seu anterior, com carteira assinada, na função de porteiro. Ele diz ganhar até mais de R\$ 2 mil livres por mês.

"Gosto de bicicleta e vejo como um trabalho normal, com a vantagem que sou eu que decido o dia que trabalho e que fico de folga. E ganho bem mais que esses salários de miséria que pagam por aí", afirma o bikeboy microempreendedor.

O entregador sequer tem bicicleta própria. Ele usa as "magrelas" das estações de aluguel de bicicletas espalhadas pela cidade e diz que sua meta é conseguir juntar dinheiro para dar entrada na compra de uma moto, e assim poder aumentar o volume de entregas (ALVARENGA, 2019).

Ao focarmos sobre a opinião do entrevistado Gabriel de Lima, sobre trabalhar mais e ter a meta de comprar uma moto para subir o número de entregas, percebemos a violência da *positividade* (a aceitação sem criticidade sobre tudo que vem de encontro a nós, seja um vídeo assistido por sugestão de um aplicativo ou uma propaganda vista durante um programa de televisão) que surge da *superprodução*, ganhar mais para trabalhar mais. Mesmo o fato do bikeboy² gostar de bicicletas não anula sua *positividade* em demasia, apenas a reforça, aceita-se um trabalho explorador por motivos de fazer algo que gosta. Segundo Han

[...] o sentimento de ter alcançado uma meta definitiva jamais se instaura. Não é que o sujeito narcisista não queira chegar a alcançar a meta. Ao contrário, não é capaz de chegar a conclusão. A coação de desempenho força-o a produzir cada vez mais. Assim, jamais alcança um ponto de repouso da gratificação. Vive constantemente num sentimento de carência e de culpa. E visto que, em última instância, está concorrendo consigo mesmo, procura superar a si mesmo até sucumbir. Sofre um colapso psíquico, que se chama burnout (esgotamento). O sujeito do desempenho se realiza na morte. Realizar-se e autodestruir-se, aqui, coincidem (2017, p. 86).

O *superdesempenho* nocivo por sua *positividade* excessiva leva a destruição do sujeito contemporâneo, contudo não apenas se encontra no campo do trabalho, ou não só no campo do trabalho do modo com que compreendemos hoje em dia, seja um professor, veterinário ou caixa de supermercado, mas também os motoboys,

² Entregador e transportador de itens que utiliza a bicicleta como meio de locomoção.

artesãos ou diaristas. Na sociedade atual estamos trabalhando sempre, desde quando acessamos o Facebook até quando olhamos um vídeo do Youtube, ou seja, o descanso nunca ocorre literalmente, somos eternos produtores e consumidores. Mesmo estando dentro de uma rede dita “social” as interações, as quais Han traz as reflexões de Carl Schmitt³, por apresentarem dentro do sistema um número grande de amigos, fazem com que o sujeito seja flexível, “[...] aquele que pode acolher toda e qualquer forma, todo e qualquer papel, toda e qualquer função. Essa falta de forma ou flexibilidade produz uma eficiência econômica elevada” (Han, 2017, p. 87). Ou seja, a pessoa que interaja com um número grande de usuários em redes sociais estaria fragmentada, distante de qualquer outra pessoa justamente por tentar interagir com o máximo de pessoas possíveis. Desta forma percebemos outro excesso que, como a concorrência consigo mesmo, acaba levando a problemas como a depressão por exemplo.

Ampliando a discussão para outras partes do campo digital, em 2016, segundo a companhia Domo, que gerencia dados para empresas, Netflix exibiu 86.805 horas de vídeos, no Instagram foram compartilhadas 2.430.555 postagens, usuários do Youtube compartilharam 400 horas de vídeos. Segundo a companhia o gráfico de usuários de internet só tende a subir, em 2012 tendo 2.1 bilhões de pessoas para 3.4 bilhões em 2016, em 2015 a Domo estipulou que os principais usuário da rede de compartilhamento de vídeos curtos (seis segundos cada), Vine, ganhava em patrocínio dezenas de milhares de dólares por mês. Em resumo os patrocínios passados durante as propagandas de televisão são ampliados para as bordas do Facebook e inícios de vídeos do Youtube, sem falar nos sites de compra, entretenimento e lazer. Somos diariamente inseridos como consumidores dentro do espaço, seja ele digital ou físico, estamos sempre produzindo algo ou auxiliando a visibilidade de algum produto.

³ Falecido jurista, filósofo político e professor universitário.

Partindo dos dados sobre as interações no meio digital já podemos ter uma ideia de como a atenção visual do sujeito é dividida. Han trata a multitarefa comparando-nos com os animais:

Um animal ocupado no exercício da mastigação de sua comida tem de ocupar-se ao mesmo tempo com outras atividades. Deve cuidar para que, ao comer, ele próprio não acabe comido. Ao mesmo tempo tem de vigiar sua prole e manter o olho em seu(sua) parceiro(a) (HAN, 2017, p. 32).

Desta forma nós, enquanto estamos em multitarefa, seja através dos aparelhos visuais aos trabalhos manuais, não apresentamos contemplação nenhuma sobre o meio ao nosso redor. Por exemplo, não possuímos a capacidade de poder apreciar o sabor da comida pois, em alguns casos, estamos conversando no WhatsApp e preocupados em não perdermos o ônibus ou pegar o Uber em um horário de pouco movimento, isto quando, após o prato estar servido, foca-se sobre a fotografia a ser tirada e qual filtro do Instagram combina mais com as cores do prato. Em alguns casos não é o meio físico que nos divide entre interesses múltiplos, mas os próprios modos de descansar fazendo algo “inútil” como abrir o Facebook e ser, no lado direito da página, cercado de anúncios aos quais a rede puxou de uma outra pesquisa sua e que, naquele momento, dividem o seu interesse entre as atualizações dos amigos virtuais, a outra parte da página com seus grupos principais e aquele livro, eletrodoméstico ou qualquer outro produto em que se estava interessado a uns poucos dias atrás (ou até horas).

A fragmentação do sujeito sobre seus diversos focos faz com que o “tédio profundo” (Han, 2017), que auxilia a criatividade, venha a desaparecer, “Se o sono perfaz o ponto alto do descanso físico, o tédio profundo constitui o ponto alto do descanso espiritual. Pura inquietação não gera nada de novo. Reproduz e

acelera o já existente.” (Han, 2017, p. 34). Desta forma nossa interação com o ambiente muda além da relação interpretativa ou contemplativa, mas também temporal, como nos apresenta o artigo sobre “Viver na era da impaciência” (Elola, 2018) na página do jornal El País:

A psicóloga australiana Aoife McLoughlin publicou em novembro de 2015 um estudo que demonstrou que nosso corpo percebe o tempo de maneira diferente quando passamos longos períodos conectados a dispositivos eletrônicos. Um estudo realizado na Universidade James Cook (JCU), em Queensland, comprovou que, em pessoas e sociedades tecnocêntricas, os relógios internos parecem ter acelerado seu ritmo; fenômeno que pode ser muito útil para trabalhar mais rápido, por exemplo, mas que também faz as pessoas se sentirem mais pressionadas. À medida que o ritmo de nossas vidas acelera, diz a professora que ensina no campus da JCU em Cingapura, a sensação subjetiva de tempo disponível diminui, o que nos faz sentir a pressão do tempo (ELOLA, 2018).

Desta forma o tempo não nos permite parar, não só por nós mesmos, mas também pelo conjunto de fatores que nos estimula diariamente, não só os aparelhos, mas também o que se vincula por eles, as imagens, elas também são mecanismos fortes de manipulação em alguns momentos. Como consequência do que Han traz como *positividade* se mostra de extrema necessidade a existência de uma atenção que saiba separar e analisar, mesmo que informalmente, as imagens vistas no dia a dia através das mídias. Mas para isso a necessidade do desenvolvimento de um ser crítico é necessária, justamente para poder se compreender em um mundo que possibilita outras experiências além das vividas, por exemplo, em um mundo digital, contudo a criticidade também auxilia a reconhecer em outros dispositivos, Facebook, Youtube, Netflix, etc, momentos ricos em experiências valorosas para cada um de nós. A criticidade vem então para reconhecermos em nosso trabalho e consumo trechos em que estamos realmente fazendo algo

que somará ao crescimento individual de cada um. Ao meu ver pode-se pensar as relações que temos com as imagens e como se constrói a realidade ao nosso redor, para que possamos nela identificar quando estamos apenas rolando o feed do Facebook, por exemplo.

A imagem na sociedade

Dos celulares presentes em todos os momentos do dia a dia às plataformas de streaming, as relações íntimas que possuímos com os dispositivos de veiculação da imagem se encaixam dentro do que Durand, falecido professor e pesquisador francês, enquadra como culpa de uma “[...] explosão do vídeo” (2010). A citação é parte do nome dado a terceira parte do capítulo inicial do livro “O Imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem”, o exemplar faz um apanhado da imagem dentro da história humana ocidental.

Partindo de um “paradoxo do imaginário no ocidente” (Durand, 2010) se dá a ver as questões históricas que causam desconfiâncias para com a imagem mesmo em uma sociedade que dissemina equipamentos de veiculação desta. As causas iniciais deste paradoxo de existência da imagem estariam vinculadas, inicialmente, a sua relação com a lógica aristotélica.

A Imagem pode se desenovelar dentro de uma descrição infinita e uma contemplação inesgotável. Incapaz de permanecer bloqueada no enunciado claro de silogismo, ela propõe uma “realidade velada” enquanto a lógica aristotélica exige “clareza e diferença” (Durand, 2010, p. 10).

Mesmo com alguns pontos baixos a imagem teve suas resistências, iniciando com Platão que “permite acesso para as verdades indemonstráveis: a alma, o além, a morte, os mistérios do amor...” (Durand, 2010), passando pelo século das luzes com o pré-romantismo e romantismo e sua defesa de um “‘sexto sentido’, este que atinge o belo, privilegia mais a intuição pela imagem do que a demonstração pela sintaxe.” (Durand, 2010). Culminamos no distanciamento da imagem em relação a política e a religião no século XVIII e XIX, terminando com os “simbolistas” dando a ver “a imagem icônica, poética e até musical, a evidência e a conquista dos sentidos.” (Durand, 2010).

Com a chegada do vídeo e os avanços tecnológicos a imagem ganha novas formas de apresentação e visibilidade, os produtos vendidos, mesmo não atingindo toda a população, eram resultados de uma ciência que não refletia sobre o produto criado. A consciência sobre as ações científicas que se fez após a bomba atômica no período da Segunda Guerra Mundial não atingiu a imagem, culmina então no que possuímos hoje, a veiculação de imagens sendo relacionada fortemente a um produto de distração pela maioria e de objeto de manipulação pelos poderes políticos e midiáticos, mas também apresenta de sua capacidade de criar reflexões e experiências, esta proposta a partir do campo da arte.

A população atualmente sofre da falta de uma *vita contemplativa*, Byung-Chul Han a classifica como “só a *vita contemplativa* é que torna o homem naquilo que ele deve ser” (2017), ou seja a contemplação viria em contraponto e como modo de resistência a uma visão que aceita toda e qualquer imagem sem um discernimento, mas que também, ao meu ver, o espectador ou expectador, possa quebrar seus conceitos pré-estabelecidos para ter uma relação com a imagem vista, ir além dos valores que atribuí a superfície e permitir-se “mergulhar” no que vê. Isto

para que não ocorra apenas uma falta de julgamento, mas também um domínio sobre o sujeito. Contudo, em parte por manipulações, tanto da mídia com as propagandas de cerveja com mulheres “esculturais”, por exemplo, até as de políticos com a disseminação de notícias falsas para subirem ao poder, fazem com que, parte da população que não alcança a potência da imagem, tenha seus modos de percepção reduzidos. Sobre a *vita contemplativa* Han nos esclarece que:

Essa vida não é um abrir-se passivo que diz *sim* a tudo e que advém e acontece. Ao contrário, ela oferece resistência aos estímulos opressivos, intrusos. Em vez de expor o olhar aos impulsos externos, ela os dirige soberanamente. Enquanto um fazer soberano, que sabe dizer não, é mais ativa que qualquer hiperatividade, que é precisamente um sintoma de esgotamento espiritual. (Han, 2017, p. 52)

A *vita contemplativa* vem então para que, em nossas experiências visuais, possamos construir relações que somam para a construção de cada sujeito como indivíduo crítico, que saiba analisar “soberanamente” (2017) o ambiente em que se encontra. Esta contemplação não desclassifica o objetivo a ser “questionado” ou, como Han classifica, devemos apresentar uma negatividade, “Ela nega o todo. Nisso consiste sua energia da negatividade. Ela representa um estado de exceção.” (Han, 2017, p. 55). Esta análise do que se pode ser visto surge para que possamos, não duvidar e desmerecer, mas compreender e poder dar valor a tudo o que está presente no nosso dia a dia, isto de modo abrangente sobre o objeto de foco. Não veríamos, por exemplo, um filme pelas explosões grandiosas e excesso de masculinidade, mas sim pela sua narrativa, pelo jogo de câmera, pelo modo com que apresenta o personagem, e principalmente pelo jeito que dialoga e critica a nossa sociedade e os sujeitos que

nela vivem, e assim por diante, desta forma reconhecendo nesta linguagem, seu verdadeiro valor, este que vai além da quantia monetária que arrecadou durante sua estreia. Sobre essa relação com a imagem abordada por Han, Didi-Huberman em “A Imagem Queima” (2018) nos auxilia a refletir sobre sua potência:

As noções de memória, montagem e dialética estão aí para indicar que as imagens não são imediatas, nem fáceis de compreender. Além disso, elas não estão sequer “no presente” que elas são capazes de fazer visíveis relações temporais mais complexas que implicam a *memória na história*. Gilles Deleuze o dirá mais tarde, a seu modo: “parece-me evidente que a imagem não se encontra no presente. [...] A imagem em si é um conjunto de relações de tempo do qual o presente apenas deriva, seja como mínimo comum múltiplo, seja como mínimo comum divisor. As relações de tempo nunca se veem na percepção ordinária, mas sim na imagem, se ela for criadora. Ela transforma em sensíveis, visíveis, as relações de tempo irreduzíveis ao presente.” Também por isso, tal questão, ainda que *incendiária*, exige uma *paciência* - forçosamente dolorosa -, para que certas imagens sejam entendidas, interrogadas nas imagens. (Huberman, 2018, p.41)

Contudo, interrogar nas imagens, como sugere Didi-Huberman, não é algo fácil, isto pois ocorre uma relação de projeção. Ou seja, quando olhamos as imagens trazemos com isso toda a bagagem de experiências, sendo assim olhamos também para nós mesmos. A imagem então não é apenas uma mediadora do sujeito com o meio em que vive, mas também com ele próprio. Partindo deste pensamento identificamos que a imagem, quando convém ao modo do espectador

de se por diante da sociedade, pode reforçar modos de convivência, desta forma sendo possível atuar como modo de controle e disseminação de ideais. Por exemplo, Brasil atualmente se encontra em meio a consequências causadas pela manipulação da sociedade por meio da imagem, em específico as chamadas fakenews, que auxiliaram a subida de Jair Bolsonaro a presidência do país. Segundo o site do Instituto Humanitas Unisinus:

Já em maio de 2017, a BBC Brasil reportava a existência de rede de militância pró-Bolsonaro, fomentada por ele próprio, que fazia parte de centenas de grupos apoiadores no WhatsApp e se engajou pessoalmente na comunicação com seus “fãs”. Esse e outros relatos documentam a construção dessa infraestrutura de propaganda em rede *desde no mínimo 2013*. Na época, tais grupos passaram a fomentar o comportamento de “soldados do mito” que transborda para outras redes como o YouTube e o Facebook, e recebe ordens, como postar as palavras “Bolsonaro 2018” ou avaliar negativamente o vídeo de alguém que o critica.

Exemplo dado no site do jornal “El País” em artigo sobre a propaganda em rede do então atual presidente do Brasil, Jair Bolsonaro. Tais *ordens*, como cita o artigo, são resultado de uma construção de identidade que é alimentada e sugerida partindo das relações imagéticas, tanto mentais quanto icônicas, estas reforçadas por montagens que falsificam e projetam “nova realidade”. Contudo este outro modo de ver através das mentiras e manipulações formam, no caso do Brasil, momentos de sérios atritos sociais, desde o aumento do feminicídio até a diminuição massiva de investimento na educação, todos os absurdos casos encontram-se apoiados por parte da população que será extremamente atingida por todos os descasos governamentais, neste caso as pessoas de baixa renda e extrema pobreza, além de negros, LGBTs e mulheres. Segundo reportagem apresentada no site

G1, o feminicídio em São Paulo, só no início de 2019, teve um aumento preocupante.

Dentre os 26 casos de mulheres assassinadas em janeiro e fevereiro, 21 ocorreram dentro de casa e 19 têm a autoria conhecida. Para a diretora das Delegacias de Defesa da Mulher (DDMs), houve aumento real de feminicídios, não só de registros (ACAYABA e ARCOVERDE, 2019).

Atualmente o país sofre um corte na educação dirigido as universidades, uma redução de 30% para toda a verba recebida pelas universidades. Esses panoramas gerais mostram a imagem passada pelo governo brasileiro atual, em especial o presidente e seus ministros, e que é apoiado, em parte por identificação e outra por manipulação, pela população do país. As manipulações ocorridas durante as eleições ao final de 2018 culminam no surgimento de um totalitarismo devido a disseminação de imagens montadas tendo como vítima as minorias sociais. A manipulação imagética reforça a descrença na imagem:

Vivemos na era da imaginação desgarrada. A informação nos dá excesso através da desmultiplicação das imagens, somos incitados a não crer em nada do que vemos, e, finalmente, a não querer olhar nada que está debaixo de nossos olhos. [...] Então, para muitos, a própria imagem encontrou-se, devido às manipulações sem fim de que era objeto - mas das quais ela mesma *sempre* havia sido objeto: não existe a era de ouro da imagem, mesmo Lascaux é uma manipulação - “definitivamente marcada pelo descrédito” e, pior ainda, destituída de toda atenção crítica. (Huberman, 2018, p.57 - 58)

A imagem mais uma vez é atingida por meio de sua disseminação e seu uso para controle, estes que se reforçam por parte da população que não consegue (por culpa dos meios de controle imagético) enxergar além da superfície. Contudo existem modos de proporcionar a ignição para reflexividades acima da

imagem, o campo das artes visuais, por exemplo, seria um destes nele a capacidade criativa reflete a resposta a imagem, o questionamento sobre ela. Como nos diz Didi-Huberman em “A Imagem Queima” ao trazer o ponto de vista de Walter Benjamin sobre as fotografias de Atget, de sua admiração da:

[...] capacidade *fenomenológica* para “proporcionar uma experiência e um ensinamento” na medida em que “tira a maquiagem do real”: marca fundamental de “autenticidade”, devido a uma “extraordinária faculdade de se fundir com as coisas.” Mas o que significa *se fundir com as coisas*? Sem dúvida alguma, estar no lugar. Ver, sabendo que se é olhado, afetado, que está implicado. Mas não só: ficar, permanecer, viver durante um tempo nesse olhar, nessa implicação. Fazer dessa duração uma experiência. Depois disso, fazer dessa experiência uma forma, *desdobrar* uma obra visual (Huberman, 2018, p.48 - 49).

Desta forma, partindo da *vita contemplativa*, indagamos a imagem na imagem, na sociedade em que vivemos e em nós, ao criarmos damos corpo a esta relação crítica. Apresentarei alguns artistas para visibilizar esta possibilidade reflexiva da imagem, dando a ver, em certos casos, a própria indagação da imagem na sociedade atual a qual não se dá grande importância e se empurra as bordas da distração, como animações, histórias em quadrinhos, filmes e demais visualidades. Também apresento formas de falar de si e dos outros através dos desdobramentos visuais.

Michel Majerus, falecido em 2002 aos 35 anos devido a um acidente de avião, nascido em Luxemburgo. O artista europeu misturou em suas obras personagens de histórias em quadrinhos, animações, jogos eletrônicos, logotipos de empresas, slogans e personagens clássicos da história da arte. Ao trazer esta diversidade de fontes, que também abrange citações de artistas importantes, capas de revistas e referências de subculturas juvenis, Majerus dá a ver a cultura de consumo dos anos 90, da

mesma forma dando visibilidade as visualidades da Era da Informação⁴.



Figura 1: Overdose, 1997. Autor: Michel Majerus. Fonte: <https://artlinked.com/Object/16782/michel-majerus-title-unknown>

⁴ Transição do fim da Era Industrial, inicia no séc XX.



Figura 2: pornography needs you, 2001. Autor: Michel Majerus. Fonte: <https://www.we-heart.com/2016/01/05/michel-majerus-matthew-marks-los-angeles/>

Mesmo em 2019, dezessete anos após o falecimento de Majerus, as composições imagéticas relacionam-se a nossa convivência visual, tanto pela diversidade apresentada pelos muros pichados ou grafitados, paradas de ônibus e tapumes com cartazes de divulgação de shows, manifestações políticas e cartazes de animais perdidos, até, em cidades grandes, outdoors e placas de estabelecimentos. As obras de Majerus também nos ajudam a pensar sobre a poluição visual da internet, das abas diversas do navegador que mesmo separadas, apresentam em sua individualidade um conjunto de imagens, como por exemplo, as telas diversas do Facebook com propagandas, chats de conversas e grupos de interação. A arte de Majerus, mesmo que sobrepondo as imagens, apresenta relação com os modos com que as imagens são apresentadas através dos dispositivos de veiculação delas. Como mostrado a seguir (Figura 3), as imagens configuram-se em um

outro modo de composição ao serem apresentadas nas redes sociais, por exemplo, apresentando um novo espaço visual.



Figura 3: Print da tela do notebook, 2019. Fonte: Acervo do autor.

Na galáxia *Washemin*, o planeta *Fahadoika*, no único continente habitável, o *Wasthavastahunn*, se fazem presentes as ficções do artista pelotense Fernando Duval. Um universo que surgiu nas histórias vendidas em sala de aula para os colegas, se desenvolveu ao ver o excesso de fezes de cachorro quando o artista foi para o Rio de Janeiro. Em *Fahadoika* as aves dominam a importância dada pelos habitantes de *Wasthavastahun*, isto pois acreditam ser descendentes de uma ave pré-histórica que ainda não foi descoberta. Já as plantas do continente apresentam capacidades de despertar sentimentos como tristeza, felicidade, euforia, raiva, entre outros. Contudo, a instituição responsável pela fauna e flora, o *Museu Gallimerda*, não apresenta preocupação com os mamíferos, seu organizador geral, o Venerável *Tarcibinus*, despreza-os por serem criaturas que mamam e ele gaba-se por nunca ter mamado.

Fahadoika está, segundo Duval, entre dois sóis, os habitantes do planeta em um determinado período foram, junto aos *wasthianos*, os *fahadoikianos*. Estes últimos saíram do planeta em grandes naves pois os sóis iriam se chocar em algum momento. Liderados por *Gabbinoso*, líder espiritual diretor do *Centro Capológico* (preserva o mistério e a dúvida), os *wasthianos* continuaram a habitar o planeta até seu final e sabendo disso aboliram todas as leis. Duval se considera um visitante de *Fahadoika* ao qual relata o que viu durante uma viagem ao local.



Figura 4: Inauguração do Museu, data desconhecida. Autor: Fernando Duval.
Fonte: <http://www.fernandoduval.com.br/site/?cultura>



Figura 5: Galipenda, data desconhecida. Autor: Fernando Duval. Fonte: <http://www.fernandoduval.com.br/site/?fauna-e-flora>

A população de *Wasthavastahunn* apresentada por Duval em suas pinturas, desenhos e escritos, apresentam uma relação com o real não só através dos *cachorretes*, cães sintéticos nascidos do impacto que o artista teve com a quantidade de fezes caninas no Rio de Janeiro, mas em toda a construção do trabalho do artista. Mais do que nunca os absurdos *Wasthianos* estão mais próximos da realidade do Brasil atual e nos fazem refletir a que ponto chegamos e até onde podemos ir. Uma despreocupação com a natureza, a seleção de espécies baseada em valores de belo determinados por um gerenciador, uma população condenada a destruição por influência de seu líder espiritual, sem falar da falta de leis. Até mesmo as potências de *Wasthavastahunn* não conseguem impactar a população, como por exemplo os Institutos do Silêncio que potencializariam a escuta através da negação e reflexão do que se é ouvido, na verdade vira atração e é tomado pelo sistema.

Ao pensarmos, atualmente (2019), no crescente uso de agrotóxicos, desmatamento e força da caça, a seleção do

instituto da fauna e da flora, o *Museu Gallimerda* não parece distante da nossa realidade e nem muito negativo, além do mais preserva algum animal. A pulação a mercê de um líder espiritual, enquanto nós brasileiros possuímos, como influente político, um autointitulado filósofo e astrólogo profissional. A queda de leis após a visível aniquilação do planeta, presente no Brasil cada vez mais, com a diminuição de leis de trânsito e a abertura das armamentistas. Duval nos apresenta mais do que nunca um modo de vermos o Brasil atual, com certo humor e agora com temor as obras do artista refletem o que uma sociedade rica em cultura e biodiversidade pode fazer ao ser comandada por líderes arrogantes e fúteis.

Majerus relaciona diretamente a imagem em seus trabalhos, nos dá a ver seus locais de apropriação, Fernando Duval apresenta novas formas de questionar a sociedade atual através das ficções apresentadas em seus trabalhos. Contudo existem possibilidades de trazer relações mais distantes em questões de evocações interpretativas das imagens e as relações das mesmas na sociedade atual. Jean Giraud (Moebius ou Gir), falecido em 2012 foi um importante ilustrador francês, trabalho em histórias em quadrinhos, criou tirinhas com temas diversos e participou de hystori boards de filmes conhecidos como por exemplo *O Quinto Elemento* (1997) e *TRON* (1982).

Nas ilustrações tiras e histórias em quadrinhos, Moebius apresenta modos de percebermos a vida e o pós vida, seja ele precedente a morte ou como um crescimento do personagem, de modo a superar seu eu anterior. Um exemplo clássico seria a história "O Homem é bom?" publicada na revista *Pilote* nº 744 (1974), primeira do autor, segundo ele:

O herói é uma espécie de Rambo do espaço, metralhadora a tiracolo, muito macho. Mas no final,

encontra-se pelado, embaixo de seu rochedo, humilhado e rebaixado a um nível que certamente não previa. Não por causa de sua inteligência, de sua força, de sua tecnologia. Não, simplesmente por causa de seu gosto ruim como alimento. A sacada da orelha também não está mal. A orelha se parece com um feto. É um símbolo muito conhecido e, para a acupuntura chinesa, contém um conjunto do organismo humano. De modo que, quando o extraterrestre mastiga a orelha, é toda a nossa espécie que é assim testada (Moebius, 2012).

Em dupla evasão, publicada na *Métal Hurlant* nº50 (1980), Moebius nos apresenta uma narrativa rápida e que dá a entender com sua conclusão que o homem é sua própria prisão. Moebius não trata só das questões mais complexas e impactantes como o valor da humanidade, apresenta também, comicadamente, a sexualidade, por exemplo alguns desenhos de 1977 - 1989 apresentados pelo livro e compilado da produção do artista *Crônicas Metálicas* (2013)

Desde a *explosão do vídeo*, com a infeliz despreocupação científica de seus impactos na sociedade, vivemos uma crescente *passividade* em relação a imagem, esta mesmo com os *likes* e *dislikes*⁵ não apresenta uma criticidade concreta. Uma sociedade do trabalho, do faça você mesmo, das diversas possibilidades e da derrota de uma impossibilidade. O desdobramento visual surge então como forma de pensarmos a sociedade, de falarmos, dialogarmos e negarmos para analisar tudo o que está ao nosso redor, a produção artística contemporânea vem como modo de dar a ver e denunciar questões prejudiciais a sociedade atual.

Seja uma visibilidade direta dos meios de consumos, de suas formas de, através de propagandas, comerciais, filmes e outros modos de imagens disseminadas pelas mídias e produtos, construïrem o sujeito; seja pela ironização da sociedade que podemos nos tornar, apresentada de forma lúdica; seja o que

⁵ Likes é um termo usado para as curtidas em postagem nas redes sociais, ao delikes são o momento em que ou o usuário desfaz o like ou aciona outra opção de reação como o "Grr" do Facebook onde é mostrada uma carinha irritada.

somos e como nos constituímos física e espiritualmente. O ser humano necessita refletir sobre sua posição perante si e o outro, perceber, através da arte, como a imagem é potente e manipulativa, como esta se apresenta diariamente em nossas vidas e da mesma forma ocupa papéis de mediadora de nossas relações.

Ficção na sociedade

Dos clássicos livros aos modernos celulares e computadores, passando pelas fofocas de bairros, todos tem algo em comum, são dispositivos de transmissão de ficções, jogos eletrônicos, contos de fadas, animações, histórias em quadrinhos, fakenews, suposições, todos são modos de criar uma narrativa alternativa para percebermos o ambiente ao nosso redor. Da mesma forma que a imagem a ficção também lida com problemas de não ser percebida como uma potência pela maioria, desta forma sendo empurrada para um local de descanso (sem reflexão), distração e entretenimento, desta sua potência atinge as realidades em cheio, a social e a individual, reconfigurando-as. Assim, como nos diz Ivete Walty em “O que é Ficção” (1985) “[...] há coisas consideradas ficção, que amedrontam ou atraem as pessoas.” (1985), além de interferirem em suas vidas de modo a modificar os valores atribuídos pelo sujeito as coisas e pessoas ao seu redor.

Em janeiro 2012 começava um caso de repercussão nacional no Brasil, arrecadando diversas doações a partir da visibilidade pela mídia, Maria Verônica Vieira se destacou e comoveu pessoas devido ao seu estado, dizia estar grávida de quadrigêmeos, ficou conhecida como a *Grávida de Taubaté*⁶. Após a descoberta da fraude através de entrevista com o médico responsável, relatos de vizinhos, familiares e câmeras que registraram a passagem de

⁶ O caso pode ser visto em: <https://www.youtube.com/watch?v=XX04r1WU2aM>

Maria Vieira, o caso foi desmascarado, nada mais eram do que pedaços de tecido. Atualmente a figura da falsa gestante se faz presente na cultura visual desde 2012 como fantasias de carnaval, nos memes e como definição de mentiras, um exemplo disso seriam os homens supostamente heterossexuais que se relacionam com homossexuais, chamados de *héteros de Taubaté*.



Figura 6: Fantasia de Grávida de Taubaté. Autor descohecido. Fonte: http://www.museudememes.com.br/sermons/gravida-de-taubate/#Genero_e_formatos

Outro exemplo, Minecraft, um jogo de mundo aberto onde o jogador tem acesso a grande parte do cenário, pode criar construções e explorar tudo a sua volta, foi o que manteve o adolescente autista de 16 anos, Adam Barkworth, em casa diariamente. Em julho de 2016 o jogo Pokémon Go foi lançado, tendo como foco os smartphones a ideia é caçar os monstros de bolso, Pokémon, pela cidade a partir da localização do usuário

no mundo real. Segundo reportagem da BBC⁷, a mãe de Alam Barkworth relata que após algum tempo jogando Pokémon Go os casos de ansiedade do filho desapareceram, ele conseguia não só estar na rua por horas como também interagia com as pessoas.

Em 2010 um casal sul-coreano, após ficar desempregado, viciou-se em um jogo chamado Prius Online, ou também Arcane Saga Online, nele o jogador se aventura por um mundo fantástico junto a Anima, uma espécie de criança mágica. O casal foi preso pelo motivo de, por jogar em excesso, se importando com a personagem da Anima no jogo, deixarem a filha prematura de três meses morrer por inanição.



Figura 7: Imagem do jogo Prius Online (anima no lado direito da imagem).
Fonte: <https://www.cbsnews.com/news/korean-couple-nurtured-virtual-baby-while-real-baby-starved-to-death-say-reports/>

Atualmente no Brasil as eleições onde Jair Bolsonaro se elegeu esteve repleta de manipulações, em vídeo disseminado nas redes sociais um homem fazia denúncia do Partido do Trabalhador,

⁷ A reportagem pode ser vista em: <https://www.youtube.com/watch?v=jte9PTzZlfl>

relatava ele que, para combater a homofobia, o partido e Fernando Haddad (concorrente de Bolsonaro) haviam implementado uma mamadeira onde o bico possuía formato de pênis⁸. Além do relato o autor do vídeo confirmava que o produto era parte do kit gay, o qual também nunca chegou a ser distribuído e que foi, durante a fase em que Haddad comandava o MEC, um projeto de conscientização e auxílio aos professores para debaterem questões LGBTs em sala de aula.

Esses casos são um exemplo, entre tantos outros, de como a ficção norteia as vidas do sujeito na sociedade, podendo até substituir momentos da vida ou até mesmo potencializá-los. Contudo a ficção não se encontra apenas em casos que sejam diretamente ligados a jogos, mentiras, livros de literatura, filmes, entre outros, ela está presente nas nossas diversas realidades, visto que a realidade de um brasileiro é diferente de um africano, americano, chinês, e assim por diante, os alimentos, a relação destes povos com a natureza, a importância da educação e da cultura seriam alguns exemplos. Desta forma, o real, “[...] fruto de um processo de relações do homem com os outros homens e com a natureza.” (Walby, 1985) varia de pessoa para pessoa, não só através dos continentes, mas a realidade de alguém no Pará não é a mesma de um Carioca. O próprio bombardeamento de ficções pode causar também o domínio, manipulação e reconfiguração das realidades, buscando uma hegemonia, uma ficção universal. Um exemplo seria o impacto da fakenews nas eleições de 2018 no Brasil em que segundo organização Avaaz “98,21% dos eleitores do presidente eleito, Jair Bolsonaro (PSL), foram expostos a uma ou mais notícias falsas durante a eleição, e 89,77% acreditaram que os fatos eram verdadeiros.” (FOLHAPREES, 2018).

⁸ O vídeo pode ser visto em <https://www.youtube.com/watch?v=SjHR32NZiBQ>

Na ficção, as referências ao mundo real são tão intimamente ligadas que, depois de passar algum tempo no mundo do romance e de misturar elementos ficcionais com referências à realidade, como se deve, o leitor já não sabe muito bem onde está. Tal situação dá origem a alguns fenômenos bastante conhecidos. O mais comum é o leitor projetar o modelo ficcional na realidade – em outras palavras, o leitor passa a acreditar na existência real de personagens e acontecimentos ficcionais. O fato de muitas pessoas terem acreditado e ainda acreditarem que Sherlock Holmes tenha existido de fato é apenas o mais famoso de numerosos exemplos possíveis Eco, 1994, p. 131).

Para que a sociedade apresente sua realidade é necessária uma verdade, desta forma atuando como limite para compreendermos o que seria a ficção. “A verdade ideológica [...] é apenas uma representação dirigida pelo grupo dominante da sociedade como forma de legitimar as formas sociais de exploração econômica e de dominação política [...] (Walty, 1985, p. 22).” A autora continua, “Quando o pobre diz: – Eu reconheço meu lugar, essa festa é para ricos – ele está imbuído da ideologia dominante que, dessa forma, garante a sustentação da ordem social que aí está.” (1985, p. 22).

Como apresentado por Walty a verdade sustenta a realidade imposta por um poder, contudo a ficção também serve como mantenedora dos mesmos, empurrada para as questões de distração ela age como algo inútil que podemos consumir quando cansados. Como em filmes e novelas, onde pode-se consumir diversas formas de produtos e de reafirmações da realidade impostas pela ideologia dominante. Quando se assiste a uma novela podemos ver o carro usado por alguma das famílias ricas da narrativa nos comerciais, assimilado a tecnologia, a lindas paisagens, adrenalina em estradas empoeiradas e/ou mulheres de corpos escultóricos. Até mesmo nos cinemas, antes de assistirmos a um filme, precisamos passar pelos trailers e propagandas dos patrocinadores do local. A realidade é reafirmada, não só nos

comerciais, mas também dentro da própria ficção, na relação entre os personagens que pode, como a maioria dos filmes enquadrados no gênero “ação”, reafirmar o preconceito com a mulher, colocando as personagens como mocinhas indefesas a serem salvas, extremamente apaixonadas pelo personagem principal, geralmente forte, branco e que resolve a maioria dos problemas, se não todos, com os punhos e armas. Dentro de uma sociedade cansada, repleta de sujeitos passivos, a tendência ao consumo e reforço desta sociedade ganha cada vez mais força.

[...] a ficção é uma forma de saber entre tantas outras, e como tal, uma forma de poder, por isso é preciso controlá-la, vigiá-la, mantê-la em seu lugar para que não se misture alhos com bugalhos, nem se queira fazer muitas perguntas para as quais não se apresentam respostas. Condenada ou consagrada, a ficção não foge ao controle do sistema; quando escapa da censura explícita, encontra-se sob outros mecanismos controladores velados, pois, como já vimos, o sistema exclui ou assimila, modificando em proveito próprio, qualquer elemento que o ameaça. Assim, um discurso-denúncia pode ser esvaziado, neutralizado como se desativa uma bomba que pode destruir tudo o que encontra à sua volta.

E como você já viu, um dos mecanismos de desativação da bomba é a restrição do espaço, é a difusão da crença de que a ficção é coisa indigna de crédito, puro meio de lazer, de distração. Por isso você ouve, tantas vezes, alguém dizer que não gosta de ir ao cinema para pensar, pois acha que cinema é para distrair, para esquecer dos problemas. O mesmo ocorre em relação aos livros, à música, à TV (Walty, 1985, p. 78).

Contudo, para que possamos, até certo ponto, nos libertarmos, mesmo que limitadamente, desta imposição da ideologia dominante é necessário que, em meio as brechas das ficções dominadas e utilizadas como métodos distrativos, possamos encontrar meios de questionar a realidade ao nosso

redor. Um modo disto ocorrer seria através da própria ficção, como visto no sentido etimológico da palavra.

[...] veio do latim *fictionem*. Sua raiz era o verbo *finco/fingere* - fingir - e este verbo, inicialmente, tinha o significado de tocar com a mão, modelar na argila. Além disso o verbo, possivelmente, se ligue ao verbo *fazer* que, por sua vez, liga-se à palavra poeta, já que, em grego, *poiesis* significa fazer. O poeta é, pois, aquele que faz, aquele que cria.

Tais reflexões evidenciam a relação da palavra ficção com o ato de criar, lembrando até que o barro foi o material usado para a criação do homem, segundo a narrativa bíblica. É curioso ressaltar que, na Bíblia em latim, o verbo usado para se dizer que Deus criou o homem é o verbo *finco/fingere*.

Criar, dar vida, fingir. Parecem atos opostos: de um lado o real, do outro a ficção (Ivete Walty, 1985, p. 16).

O próprio ato de criar, seja ele parte da ficção, é um modo de ver a realidade, acontecendo através da recomposição e apropriação de personagens, as vezes ocorrendo pela identificação com a narrativa dos mesmos. Citando um caso, fiz para Ítalo (meu namorado) e eu dois bottons, um do personagem Príncipe Chiclete (Prince Gumball) e outro de seu namorado, Marshall Lee. A criação dos objetos seria para que possamos nos identificar enquanto casal ao andarmos na rua, visto que, em momentos políticos violentos onde os LGBTs são agredidos em locais públicos, não soframos nenhum tipo de ameaça. Este seria um exemplo de como utilizar a ficção para dialogar, criticar ou até mesmo perceber outras formas de realidade. Contudo ao vivermos dentro de uma sociedade da extrema produtividade, a criação “sem valor” é um problema.

Ficção é criação. Ora, a sociedade industrializada, progressista, subordina-se a uma outra palavra que se opõe àquela: produção.

Criação e produção tornam-se, portanto, palavras opostas. Só quem produz é valorizado. A produção é essencial para que haja progresso, tanto que ela se torna o termômetro que mede a temperatura do desenvolvimento de uma cidade, de uma região, de um país (Walby, 1985, p. 31).

Mesmo com este tipo de situação, da criação sendo empurrada para algo desvalorizado, ela não desaparece, por exemplo, com os meios de disseminação de imagens cada vez mais velozes e eficientes o número de vídeos DIY (Do It Yourself, Faça Você Mesmo) é grande, atravessando as temáticas de criação de roupas a peças em miniatura para sua Barbie. A criação nestes casos não é consciente, de perceber criticamente como a interação com aquele objeto ou personagem a ser replicado, da roupa a ser produzida ou da imagem a ser editada (no caso dos vídeos de tutoriais) fala sobre a sociedade ao redor do sujeito. Além de alguns criadores através do Faça Você Mesmo, a arte possibilita a crítica da realidade pela ficção, esta que nos fascina tanto, pois:

Ela nos proporciona a oportunidade de utilizar infinitamente nossas faculdades para perceber o mundo e constituir o passado. A ficção tem a mesma função dos jogos. Brincando as crianças aprendem a viver, porque simulam situações em que poderão se encontrar como adultos. E é por meio da ficção que nós adultos, exercitamos a nossa capacidade de estruturar nossa experiência passada e presente (Eco, 1994, p. 137)

Os exemplos citados no subcapítulo anterior, Majerus, Duval e Moebius, são alguns exemplos de como a narrativa ficcional pode tratar através da imagem a sociedade ao nosso redor, seja forma mais direta, com seus produtos ou de forma mais diluída

com humor e modos de tratar as relações de crescimento psicológico dos sujeitos. Trago abaixo outros dois exemplos de possibilidades ficcionais que dão a ver o mundo ao nosso redor, criando reflexões sobre a ação humana para com a sociedade.

Agnes Meyer-Brandis, artista alemã, dialoga com a ciência, a pesquisa e a prática de campo da mesma, apresenta ao público todo o resultado de sua investigação junto a *Research Raft for Subterranean Reefology (FFUR)*, a qual ela é diretora e fundadora. A seriedade na produção de Meyer-Brandis apenas reforça certo humor em seu trabalho, ao tratar questões ficcionais dentro da realidade o absurdo norteia as instalações da artista. Em *One Tree ID - How to Become a Tree for Another Tree* (2019) (Figura8)exibe-se a produção de um perfume a partir de uma árvore, como proposta interativa o trabalho sugere a utilização deste material, deixado sobre uma mesa, para que após o uso do líquido possa ser feita uma comunicação inaudível e invisível com a árvore presente no local, a mesma de onde o perfume foi produzido. Parece absurdo, mas em um vídeo apresentando a instalação em exposição uma pessoa presente no momento do registro, após utilizar o perfume, aproxima-se da árvore e a toca, parecendo tentar se comunicar com a mesma.

Já em *The Moon Goose Analogue* (2011) (Figura 9) a Meyer-Brandis treina gansos, desde seu nascimento até o período adulto, para que pudessem habitar a lua. A produção foi desde ensinar os gansos a voar, orientá-los a ir a lua utilizando uma bicicleta com uma esfera luminosa quando se deslocava com os animais, em momento de exposição os colocou em uma sala separa onde o solo lembrava o lunar e ainda existia uma réplica de nave espacial e centro de comando. No centro, uma outra sala separa, os visitantes interagiam por meio de botões e câmeras com os gansos que habitavam o local sintético. Outros materiais como fotos com os nomes dos gansos, os ovos de onde saíram e a pegada do

primeiro ganso na lua também foram expostos. A proposta foi feita partindo do livro “O homem na lua” de Francis Godwin onde a chegada do personagem principal ao satélite natural ocorria pelo transporte de uma charrete puxada por “gansos lunares”. A pesquisa para os trabalhos de Meyer-Brandis são feitas como sendo um material científico, existe uma equipe de produção e pesquisa por trás, todo o processo e resultado de pesquisa é apresentado no site da fundação da artista⁹.



Figura 8: Print do vídeo apresentando à instalação "One Tree ID - How to Become a Tree for Another Tree". Autora: Agnes Meyer-Brandis. Fonte: <https://vimeo.com/328989340>

⁹ <http://www.blubblubb.net/index.html>



Figura 9: Print de "THE MOON GOOSE ANALOGUE - documentation". Autora: Agnes Meyer-Brandis. Fonte: <https://vimeo.com/38986659>

Criaturas estranhas apresentadas de forma hiper-realista se fazem presentes na produção de Patricia Piccinini, artista nascida na África, com seus desenhos e uma equipe de produção de esculturas ela traz questões sobre a beleza, a inocência e os limites biológicos da ciência. Apresentadas em esculturas e vídeos, Piccinini também estimula o afeto do espectador, em *The Welcome Guest* (2011) (Figura 10) é apresentada a relação afetiva e despreocupada de uma criança com uma criatura estranha, de longas garras, ambas estão rindo e indo de encontro a se abraçarem. A beleza do pavão nos pés da cama é ignorada, os atrativos visuais da criatura estranha sobre a cama, junto a criança, parecem não importar. O trabalho trata não só das questões do que achamos bonito, mas também de como a transformação genética, visto que a criatura seria um produto de modificação biológica, trata de criar um ser útil a um belo, o destaque para o pavão que é pouco eficaz, mas lindo em suas plumas. Retomando para a beleza, é enfatizado no trabalho que a criança, ainda sem ser invadida pela ideologia dominante, ainda

não apresenta repulsa sobre o estranho, percebendo mais do que a superfície do ser presente.

Em *The Stags* (2008) (Figura 11) a tecnologia se mistura a biologia, são mostradas formas orgânicas, evocando certo movimento, com características de motocicletas, pinturas metálicas e aparentes galhadas em forma de espelhos. Paccinini aqui traz sua paixão pela pintura automotiva, mas mais forte que isto, indaga a nossa percepção de como os animais ao nosso redor podem ser máquinas, sua relação com a utilidade. Por exemplo, como as vacas seriam, por falta de uma indústria sem consciência, uma máquina de carne e leite, além de apresentar a possibilidade de modificação quase infinita que podemos ter com os avanços de modificação genéticas.



Figura 10: *The Welcome Guest*. Autora: Patricia Piccinini. Fonte: <https://ocula.com/art-galleries/tolarno-galleries/artworks/patricia-piccinini/the-welcome-guest/>



Figura 11: The stags. Autora: Patricia Piccinini. Fonte: <https://artsearch.nga.gov.au/detail.cfm?irn=193272>

Podemos notar o papel da ficção tanto reconfigurando a realidade, como o caso da grávida de Taubaté, quanto se tornando um modo de fugir da mesma, como o casal que jogou Prius online após perder o emprego. Contudo, partindo do ódio de uma classe média por um partido que tornou os pobres visíveis através, exemplificando, do bolsa família e das cotas raciais, a ficção pode surgir como um método de reforçar a realidade que o grupo dominante quer exercer sobre os demais, sendo utilizada para reforçar esta visão de sociedade através do filmes, novelas,

historias em quadrinhos, animações, entre outros dispositivos de distração. Contudo a ficção também pode auxiliar na interação humana, como o caso do jogador de Pokémon Go, Adam Barkworth, as obras de Meyer-Brandis e Piccini dão possibilidades de questionarmos essa relação ficcional, apresentando seu impacto, por exemplo, na ciência e relações humanas, de como o absurdo em alguns períodos se torna o possível no futuro, o que parece ser difícil de ver em uma sociedade afogada em passividade mostra-se diferente pelo relato da visitante Paloma Costa de 38 anos, que em visita a exposição ComCiência, de Piccini, relata para a repórter Camila Boehm, “Isso me faz refletir, não é uma coisa assim tão utópica chegar ao futuro e os cientistas começarem a perceber essa mistura entre ser humano e outros animais para criar habilidades. Me abriu a mente” (2015). A ficção, mesmo sendo usada em prol da realidade, mantendo-a independente de sua ética, apresenta em suas brechas possibilidades de ver o mundo, indagando-o e assimilando os personagens e narrativas para a construção de identidades.

CONCLUSÃO

Folha

2019

A visão que Byung-Chul Han nos apresenta sobre a sociedade mostra-se ligada aos diversos níveis de atuação dos sujeitos, dá a ver os motivos aos quais estamos indefesos pelas ações em excesso, tanto do trabalho quanto perante os meios de “descanso” aos quais deveríamos estar desconectados do consumo. As ações diárias perante as possibilidades de uma “liberdade”, tanto em rede quanto no processo de trabalho, se mostram como mais um método de alimentarmos o sistema capitalista em que vivemos e de auxiliar lideranças a chegarem ao poder. A imagem e a ficção tornam-se, o que na verdade sempre foram, mais um mecanismo de controle. Vemos em sua superfície a capacidade de reconfiguração das nossas realidades ou também, em alguns casos, reforçando os modos de percebermos o outro no meio em que vivemos, além do próprio. Os casos de manipulações auxiliam a reforçar uma identidade conservadora e muitas vezes preconceituosa que, com o apoio deste modo de ver a realidade, acabam ganhando mais poder sobre os demais. Porém, possuímos também na imagem e na ficção formas de chegar a reais diálogos positivos sobre o mundo a nossa volta, desde filmes que tratam sobre a questão do racismo como, o recém ganhador de melhor roteiro “Infiltrado na Klan”, até animações que tratem de questões LGBTQs como “Steven Universe”. Estes, são meios pelos quais podemos dialogar sobre questões que atingem a sociedade, através da ficção e das imagens. Obviamente tais questionamentos ocorrem desde tempos anteriores, contudo, mais do que nunca não devemos deixar de potencializar estas formas de diálogos, da mesma forma sempre buscar ir além do que vemos: a crise perceptiva e sua relação imagética e ficcional com a sociedade do cansaço. Que a imagem e a ficção que nos são apresentada não são apenas meios de matar o tempo. Nos devaneios, tédios e descansos nos encontrarmos, imagem e ficção constituem nossa realidade. Quem somos e de que formas estamos percebendo e disseminando as realidades criadas em que se identificam os sujeitos do esgotamento.

Partindo da relação e percepção com a sociedade pela criação e desdobramentos de processos imagéticos, apresento o desenho como base e o expando para outras possibilidades provocativas, como a capacidade de ser brinquedo, por exemplo. Em um dos livros apresentados trago uma produção que concentra o olhar para o que sempre esteve ao meu redor e que, contudo, nunca havia notado a potência, como partes de minha casa e da infância que ali vivi. Os desdobramentos propostos sobre as Coisas e os Aliquids, provocaram novas percepções e deslocamentos em torno das influências imagéticas presentes, direta ou indiretamente, no processo de criação. Retomei imaginários, experimentei materialidades, modos de disposição e circulação. Assim enfatizo o papel de um retorno não só dos momentos que vivi, mas também das imagens geradas por eles, de que forma me compõem enquanto artista e produtor de novas imagens dentro da *sociedade do cansaço*.

Os meios de visibilidade que dei ao desenho, da mesma forma como seu processo, me auxiliam a transitar com as imagens no espaço e no tempo, comprometido com a poética e com minha postura crítica. A linha e suas diversas composições se mostram como uma potencialidade para lidar com a imagem provocando a percepção do espectador, instaurando devaneio e contemplação na contramão do contexto acelerado da sociedade contemporânea.

É na interação com a obra que a pausa e a linha se unem, possibilitando formas de deslocamentos, não físicos, mas reflexivos. Estes devaneios ligados a imagem, perpassam pelo lago do imaginário, o Lachinaris de cada um. Assim, costurando novas relações e possibilitando que um emaranhado de memórias as (re)construa. Talvez com isso uma nova questão surja, como fazer com que essa relação imagética possa ser desdobrada, pelo espectador, em uma criação, seja ela física ou virtual?

Flerte com Lajotas e Em Aguardo de Ser, dão a ver uma produção que circula por feiras gráficas ou que está disponível para ser levada pelos visitantes, oferecem uma possibilidade concreta de fantasia, como desenho/brinquedo/jogo, objeto de afeto.

Referências

ALVARENGA, Darlan. **País já tem 8,1 milhões de microempreendedores formais; veja atividades em alta entre MEIs.** *G1*. Abril de 2019. Disponível em:

<<https://g1.globo.com/economia/noticia/2019/04/03/pais-ja-tem-81-milhoes-de-microempreendedores-formais-veja-atividades-em-alta-entre-meis.ghtml>>. Acesso em: 02/06/2019.

BARRAGÁN, Almudena. **Cinco ‘fake news’ que beneficiaram a candidatura de Bolsonaro.** *El País*. Outubro de 2018. Disponível em:

<<https://brasil.elpais.com/brasil/2018/10/18/actualidad/1539847547146583.html>>. Acesso em: 02/06/2019.

CRUZ, Francisco B.; VALENTE, Marina G. **É hora de se debruçar sobre a propaganda em rede de Bolsonaro.** *El País*. Outubro de 2018. Disponível em:

<<https://brasil.elpais.com/brasil/2018/10/18/opinion/1539892615110015.html>> Acesso em: 02/06/2019.

DURAND, Gilbert. **O Imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem.** Tradução de Renée Eve Levié. 4ª edição, Cidade: Rio de Janeiro, Editora DIFEL, 2010, p.124

ECO, Umberto. (1994). **SEIS PASSEIOS PELOS BOSQUES DA FICÇÃO (Edição 1).** São Paulo: Companhia das Letras.

ELOLA, Joseba. **Viver na era da impaciência.** *El País*. Julho de 2018. Disponível em:

<<https://brasil.elpais.com/brasil/2018/07/13/estilo/1531500834994824.html>>. Acesso em: 02/06/2019.

FOLHA, Matheus S. (2017). **Entre Coisas - A Passagem do Mago.** Pelotas.

FOLHAPRESS. **Estudo diz que 90% dos eleitores de Bolsonaro acreditaram em fake news.** *Correio do Estado*. Novembro de 2018.

Disponível em:

<<https://www.correiadoestado.com.br/politica/estudo-diz-que-90-dos-eleitores-de-bolsonaro-acreditaram-em-fake-news/340112/>>.

Acesso em: 02/06/2019

GERALD, Jean. **Coleção Mobius: O homem é bom?** 1ª edição, Belo Horizonte: Editora Nemo, 2012.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do Cansaço**. Tradução de Enio Paulo Giachini. 2ª Edição, Cidade: Petrópolis, Editora Vozes, 2017, p. 128

HUBERMAN, Didi. **A Imagem Queima**. Tradução de Helano Ribeiro. 1ª Edição, Cidade: Curitiba, Editora Medusa, 2018, p. 69

JAMES, Josh. **Data NeverSleeps 4.0. DOMO**. Junho de 2016.

Disponível em: <<https://www.domo.com/blog/data-never-sleeps-4-0/>>. Acesso em: 02/06/2019.

LEMOS, Vinícius. **'Bandidos na TV': Wallace Souza, o apresentador acusado de matar em busca de audiência que virou série da Netflix**. *BBC NEWS/Brasil*. Maio de 2019. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-48454730>>. Acesso em: 02/06/2019.

MASCARI, Felipe. **'Não existe empreendedorismo, mas gestão da sobrevivência', diz pesquisadora**. *Instituto Humanitas UNISINOS*. Fevereiro de 2019. Disponível em: <<http://www.ihu.unisinos.br/587031-nao-existe-empendedorismo-mas-gestao-da-sobrevivencia-diz-pesquisadora?fbclid=IwAR1c-2odhuFvJdCJtxwI7l6DkqPwXOXR66M6aX2qZTWag5Q7cBKbBIOwtkk>>. Acesso em: 02/06/2019.

REDAÇÃO, Da. **Gugu: na corda bamba das tardes de domingo**. *Veja*. Julho de 2019. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/entretenimento/gugu-na-corda-bamba-das-tardes-de-domingo/>>. Acesso em: 02/06/2019.

AGAMBEN, Giorgio. **Infância e História: destruição da experiência e origem da história.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós Produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo.** São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BACHELARD, Gaston. **A Água e os sonhos : ensaio sobre a imaginação da matéria / Gaston Bachelard ; [tradução Antônio de Pádua Danesi].** - 3ª ed. - São Paulo : Editora WMF Martins Fontes, 2018.

WALTY, Ivete. **O QUE É FICÇÃO.** São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.