

Pintura e Vertigem

Luciano S. Deszo



Pintura e Vertigem

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, área de concentração Poéticas Visuais, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais, sob a orientação do Prof. Dr. Marco Garaude Giannotti.

Luciano Santos Deszo
São Paulo, 2013.

Autorizo a reprodução total ou parcial, por processos fotocopiadores, exclusivamente para fins acadêmicos e científicos.

Assinatura: _____

Data: _____

Nome do Autor: Luciano Santos Deszo
Título da Dissertação/Tese: Pintura e Vertigem
Presidente da Banca: Prof. Dr. Marco Garaude Giannotti

Banca Examinadora:

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Aprovada em:

_____/_____/_____

in memoriam de José Gilberto Deszo

Agradecimentos

A Deus, pelo Seu cuidado incessante e presença reconfortante, sem Ele nada disso seria possível.

Agradeço à minha esposa Silvia pelo amor, companheirismo e incentivo durante todos estes anos, e por sempre acreditar em algo incerto.

Ao meu orientador e amigo, Marco Giannotti por sua paciência e compreensão.

À minha família, pelo apoio e amor incondicional.

Resumo

DESZO, Luciano Santos. **Pintura e Vertigem**. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

Mais do que investigar algumas das relações possíveis entre a pintura e a fotografia, esta pesquisa tem como objetivo criar uma reflexão sobre a minha produção pictórica que estende-se desde o período da minha graduação e segue adiante, explorando os aspectos que permeiam o trabalho - as questões relativas à história da arte; os parques de diversões sob diferentes aspectos; a imagem automatizada e suas características, especialmente no contexto da tecnologia digital disponível no início do Século XXI.

Palavras-chave: pintura, arte contemporânea, cor, ponto de vista, perspectiva, vertigem, fotografia, digital

Abstract

DESZO, Luciano Santos. **Pintura e Vertigem**. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

Besides investigating the possible relations between painting and photography, this research work intends on creating a reflection about my pictorial production which began on my graduation years and keeps going on, exploring aspects related to the work - questions related to Art History; amusement parks through their different aspects; automated image and its characteristics, specially on the context of digital technology available at the beginning of the 21st Century.

Keywords: painting, contemporary arts, color, point of view, perspective, vertigo, photography, digital

Sumário

| | |
|---|----|
| 1. Introdução: A Pintura como meio | 17 |
| 2. Considerações sobre a pintura e as novas tecnologias | |
| 2.1. Tempo e Espaço | 21 |
| 2.2. Fotografia e Enquadramento | 27 |
| 3. Referências Históricas | |
| 3.1. A Fatura | 33 |
| 3.2. A Multiplicação dos Pontos de Vista | 39 |
| 3.3. A Multiplicação dos Pontos de Vista - “Meu Trabalho” | 43 |
| 4. A Fragmentação do olhar | 45 |
| 5. O parque de diversões: Seu aspecto onírico, aventureiro, veloz, etc. | 51 |
| 6. Conclusão | 57 |
| 7. Referências Bibliográficas | 61 |
| 8. Anotações fotográficas | 65 |

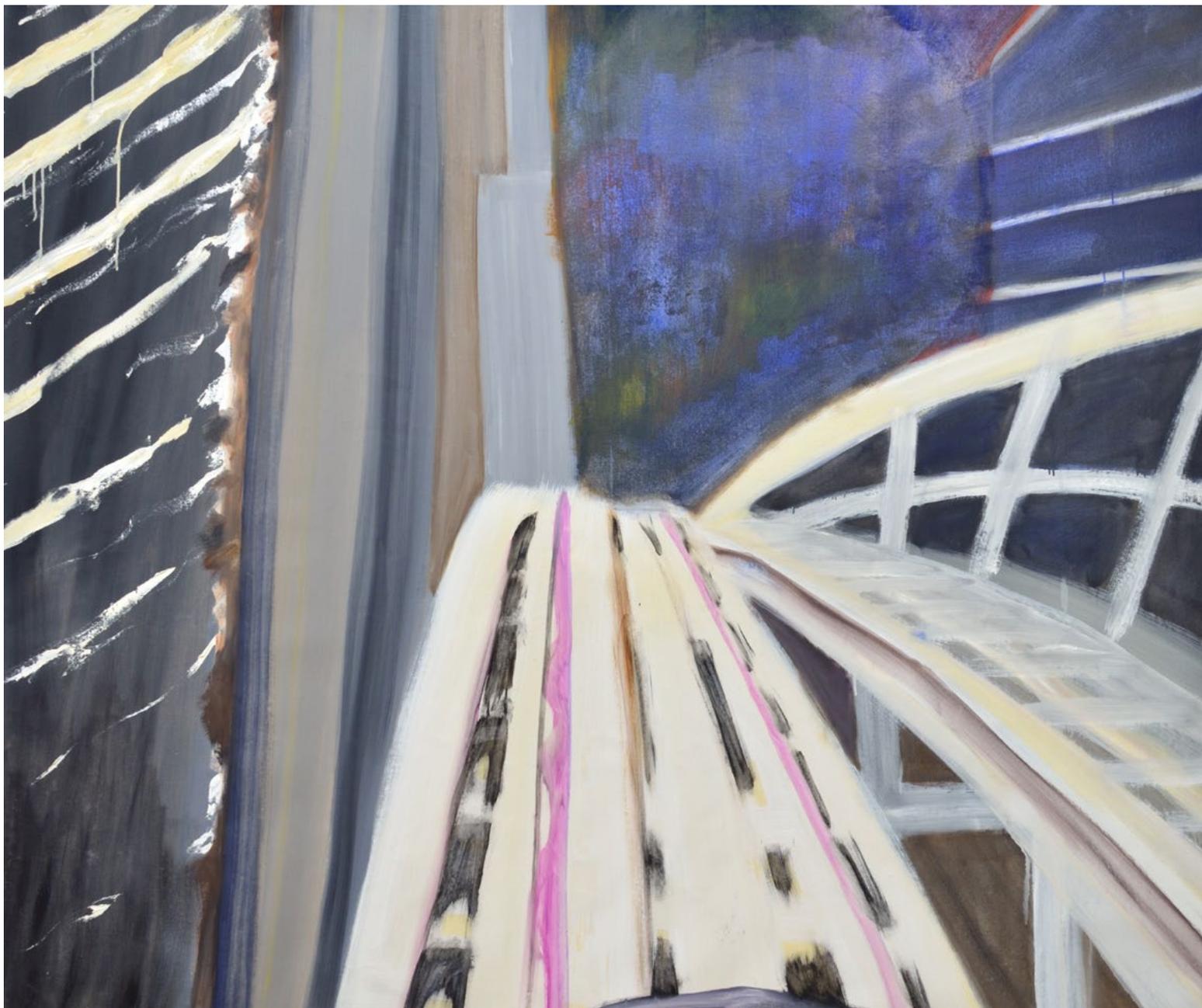
PINTURA E VERTIGEM

1

A PINTURA COMO MEIO



"Tokyo Disney @Nite". Óleo sobre tela, 70x50cm, 2011.



“Millenium Force #1”. Óleo sobre tela, 180x140cm, 2011.



“Tatsu #1”. Óleo sobre tela, 180x140cm, 2011.



“Hulk, versão 2” - óleo sobre tela, 100x70cm, 2012.



“Hulk, versão 1” - óleo sobre tela, 100x70cm, 2012



“Montezum #2”. Óleo sobre tela, 200x140cm, 2011.



“Montu #2” - óleo sobre impressão inkjet em papel de algodão, 29x21cm, 2012.

Fazer arte, para a geração a que pertencço, e no contexto em que me encontro, é algo que levanta muitas questões, especialmente quando o artista escolhe pintar. No meu caso, devido a meu envolvimento com a imagem automatizada – fotografia, vídeo, imagens 3D – esses questionamentos parecem ainda mais fortes. Em um contexto onde as imagens são onipresentes, por que se dedicar a construir mais imagens? Ainda mais: por que fazer algo que tenha a pretensão de ter um sentido diferente do trivial?

A razão é um impulso por fazer algo com força suficiente para criar uma presença material no mundo.

Após ler alguns textos do Dr. Oliver Sacks¹, compreendi como o processo de aprender a ver acontece – sem exagerar, pode-se afirmar que temos nosso olhar construído por terceiros. Notei isso quando comecei a desenhar e a fotografar, ainda na adolescência, pois, embora não tivesse estudado composição visual, regra dos terços, proporção áurea, ergonomia visual, semiótica, nada disso, eu enquadrava e compunha de maneira já educada visualmente, pelo cinema, publicidade e televisão. Acostumei-me a absorver um modelo de construção visual que moldou a maneira como eu criava algo. Porém isso nunca foi incômodo, pelo contrário. Até eu começar a pintar.

Ainda nas primeiras pinturas, notei um tipo de enquadramento e composição igual ao que eu sempre fiz no desenho e em fotografia... e isso passou a me incomodar. Por acaso, ao revirar alguns materiais antigos, surgiram fotografias de um passeio em um parque de diversões, tomadas em montanhas-russas. Estas imagens tiveram um tal impacto sobre mim, a ponto de fazer com que eu iniciasse um processo para que elas se tornassem referenciais para um trabalho pictórico.

A partir daí, os pontos começaram a se conectar. Essas imagens, eram quase “não imagens”, não obedeciam a parâmetro nenhum, não tinham o que se pode chamar de enquadramento – na maioria das vezes não apontavam para lugar nenhum –, composição ou o que seja, tinham portanto um grau de aleatoriedade e acidentalidade que me interessou muito.

Por que pintar, e não utilizar as imagens como um trabalho de fotografia? Para isso, outra resposta simples: a fotografia não é uma imagem final e sim uma etapa inicial, se o artista assim desejar.

É complicado tentar fazer pintura de observação em uma atração de parque de diversões em movimento – o fato de usar uma imagem fotográfica como referência traz uma reflexão sobre o uso de uma imagem produzida maquinamente, obedecendo a parâmetros criados por um fabricante. Pode-se dizer que é um procedimento análogo à pintura de paisagem, neste caso, recortada pelo aparato óptico da câmera.

A pintura é, além disso, um meio que proporciona ao artista um controle integral do processo, desde a fabricação da tela e das tintas, até a elaboração final do trabalho. Há ainda mais particularidades, como a materialidade peculiar da tinta, o fato de se trabalhar a cor diretamente, seja por meio de misturas ou utilizando matizes e nuances puras, ou mesmo os próprios pigmentos – a cor em “estado sólido”, algo que para aqueles acostumados com a tecnologia de imagem eletrônica, tem um sentido especial. A tinta, é uma cor palpável, presente fisicamente no mundo.

¹ SACKS, Oliver. Um antropólogo em Marte : sete histórias paradoxais (tradução de Bernardo Carvalho). São Paulo : Companhia de Bolso, 2006.

2. CONSIDERAÇÕES SOBRE A PINTURA E AS NOVAS TECNOLOGIAS

2.1. **TEMPO/ESPAÇO**



É praticamente um lugar-comum dizer que a fotografia congela o tempo. Na verdade, essa afirmação, fruto da comunicação de massa, a princípio não merece servir de base para uma reflexão, porém a ideia expressada – de se capturar um fragmento de uma ação no tempo – vem ao encontro de alguns aspectos desta pesquisa.

Nos outros meios artísticos, como a pintura, escultura e gravura, o registro de um momento não era novidade já no início do século XIX. De maneira mais ou menos teatralizada, houve um grande número de trabalhos que consistiam em representações de acontecimentos, tais como uma batalha, assassinatos, juramentos, coroações de monarcas etc. O que pode variar é a *duração dos momentos retratados*. O *tempo* da pintura seria diferente, e a *duração*, variável.

Com a invenção de formas mais rápidas de reprodução de imagens, como a litografia, houve início um processo de multiplicação imagético, onde a existência de um número cada vez maior de imagens fez com que seu valor simbólico fosse cada vez menor, tornando muitas delas praticamente descartáveis, a exemplo das ilustrações de periódicos. Com o advento dos meios automatizados de obtenção de imagens, esse processo de aumento quantitativo e perda cada vez maior de uma espécie de valor, próximo do conceito de aura mencionado por Walter Benjamin, vem se acentuando até os dias atuais.

Parte disso decorre dessa mudança no tempo da imagem, e pode-se dizer que este tempo se refere tanto à elaboração quanto a sua absorção ou visualização. Aparentemente, quanto mais fácil e rápida é a obtenção dos registros imagéticos, mais rápido é o seu esquecimento, exceto quando eles passam a ser associados a eventos de grande comoção popular, comumente ligados a algum tipo de propaganda.

A questão de se trabalhar com um fragmento do tempo ganha novas possibilidades com a invenção e o desenvolvimento técnico da fotografia. Conforme foram sendo criados suportes mais flexíveis, como o acetato, e emulsões fotográficas cada vez mais sensíveis à luz, demandando um tempo menor de exposição, houve a possibilidade de obtenção de fotogramas em tempo muito reduzido, abrindo caminho para que o cinema se tornasse viável. Ou seja, a descoberta do fenômeno de retenção da imagem na retina não era suficiente para a viabilidade da imagem em movimento, havia uma barreira técnica que, mediante avanços contínuos, foi vencida no final do século XIX.

Com o cinema, pode-se tentar manipular o tempo, ou a duração da ação representada, assim como no vídeo, pela diminuição ou aumento da velocidade de reprodução. Com isso torna-se possível perceber o movimento de maneiras diferentes. Pode-se obter uma sensação diferente da realidade mediante uma dilatação do tempo, gerando uma percepção diferente de detalhes que poderiam passar despercebidos caso uma obra cinematográfica fosse reproduzida em velocidade “normal”. Da mesma maneira, fenômenos físicos como o movimento das nuvens, mudanças na luz solar, movimento das estrelas etc., passam a ser vistos de outra maneira caso sua captura seja feita de modo mais lento, mudando o intervalo entre a obtenção de cada quadro¹ e sendo depois reproduzidos na velocidade usual de um filme, processo conhecido como lapso temporal.

² Ou “fotograma”. Do inglês: *frame*.

Nesta pesquisa, o fator de manipulação do tempo tem um papel crucial. É muito raro um passeio de montanha-russa durar mais que cinco minutos, sendo que a grande maioria dura de um a dois. E nesses intervalos, muitos passageiros nem se dão conta de muitos aspectos do passeio – o que é normal e desejado pelos donos de tais empreendimentos, pois esta não apreensão do ambiente é uma consequência da velocidade em que os corpos se movem, aumentando a rentabilidade da atração – quanto mais “alucinante”, “vertiginosa” é uma atração, mais chances ela tem de ser comentada posteriormente, gerando um marketing interpessoal que resulta em mais pessoas pagando ingressos, curiosas por partilhar das mesmas sensações.

Quando se tem acesso a uma imagem estática de um instante desses percursos, o jogo entre tempo e deslocamento espacial é modificado.

Apesar da minha familiaridade com técnicas de manipulação audiovisual da percepção de tempo, como o lapso temporal, onde a dilatação temporal serve para que se possam ver detalhes impossíveis de serem percebidos se vistos no tempo real humano, ou no caso da captação em alta velocidade, na qual o movimento pode ser desacelerado quando exibido em velocidade normal (conhecido como deformação do tempo³), a fim de poder observar detalhes como fragmentos de uma bala explodindo contra uma parede, ou mesmo uma onda de choque resultante de uma explosão, optou-se nesta pesquisa por abordar a questão de tempo de outras maneiras.

Não há aqui a intenção de estudar o que se passa ao redor da pessoa que está em uma montanha-russa, nem de congelar a duração do passeio; de fato, em vários trabalhos fiz uso de imagens onde o carrinho encontrava-se parado, normalmente em pausas realizadas durante o percurso dessas atrações. Contudo, um dos desdobramentos possíveis desta pesquisa é explorar a questão do tempo nesses tipos de empreendimentos ou em outros, lançando mão de recursos como câmeras que realizam a captação de imagens em velocidades diferentes.

No presente, interessa-me trabalhar com o suporte da imagem não automatizada. A pintura parece-me muito mais adequada para esta pesquisa, em parte por essas questões temporais e, mais importante, por sua materialidade particular.

Eric Hobsbawm escreve, de maneira muito pertinente e certa, sobre o fracasso das vanguardas históricas do século XX em tentar mudar o mundo através de imagens únicas, argumentando que, em uma época em que as imagens reproduzíveis, especialmente o cinema, exerciam um papel social muito mais importante do que imagens de pouca ou nenhuma circulação. Pode-se dar crédito a essa teoria levando-se em conta o impacto social de imagens utilizadas para propaganda e jornalismo durante o século XX e início do seguinte, em especial quando tratam de questões como violações dos direitos humanos.

Anos depois, com a consolidação de meios de comunicação de massa de produção mais imediatista, Guy Debord⁴ observa que as imagens nas últimas décadas do século XX servem mais ao entretenimento, levando o espectador a acreditar

³ Expressão mais conhecida em inglês, “*time warp*”.

⁴ DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo : comentários sobre a sociedade do espetáculo (tradução Estela dos Santos Abreu). Rio de Janeiro: Contraponto, 2008.

em uma espécie de realidade paralela, por vezes a fim de envolvê-lo em uma condição de consumidor de imagens, ao invés de experimentar coisas por si mesmo.

No contexto de início de século XXI, as imagens estão, de um modo geral, de acordo com esse panorama traçado por Debord. Mesmo quando há no ar algo que seja destinado a outro fim, como é o caso da arte, de pronto os meios de comunicação de massa e a publicidade tratam de tentar apropriar-se disso, tentando transformá-la em entretenimento ou ao menos minimizar seu conteúdo conceitual.

A onipresença imagética serve à banalização, operando um esvaziamento, chegando ao ponto em que, para muitas pessoas, é mais importante e excitante o aparelho de produção e seu funcionamento que a própria imagem gerada por ele – nota-se isso na cultura atual de dispositivos, onde telefones celulares e câmeras exercem um certo fetiche sobre seus usuários (e principalmente sobre os que ainda não possuem esses produtos mas podem vir a tê-los), às vezes suscitando sentimentos e emoções mais fortes do que os proporcionados pelo resultado possibilitado por esses dispositivos.

Talvez os primeiros artistas a notarem que o papel revolucionário da arte estava sofrendo ameaças do entretenimento de massa (e conseqüentemente de quem controla esses meios) tenham sido os artistas do cinema russo. Durante a implantação da *NEP*⁵ por Lenin nos anos 1920, entre várias outras medidas, houve a concessão de empreendimentos de distribuição e exibição de filmes comerciais europeus e americanos na URSS; com isso, verificou-se que o público atendia às exibições desses filmes, enquanto uma parcela cada vez menor da audiência assistia aos filmes revolucionários, chegando ao ponto onde os cineastas russos não obtinham financiamento para suas obras.

Em consequência dessa nova realidade, os empreendedores aos quais a indústria cinematográfica soviética fora concedida não sentiam vontade de financiar e exibir filmes autorais russos, alegando que não trariam retorno financeiro. E diante da crise econômica atravessada pelo país, o governo também diminuía o orçamento destinado à realização de filmes de conteúdo com pouco apelo popular.

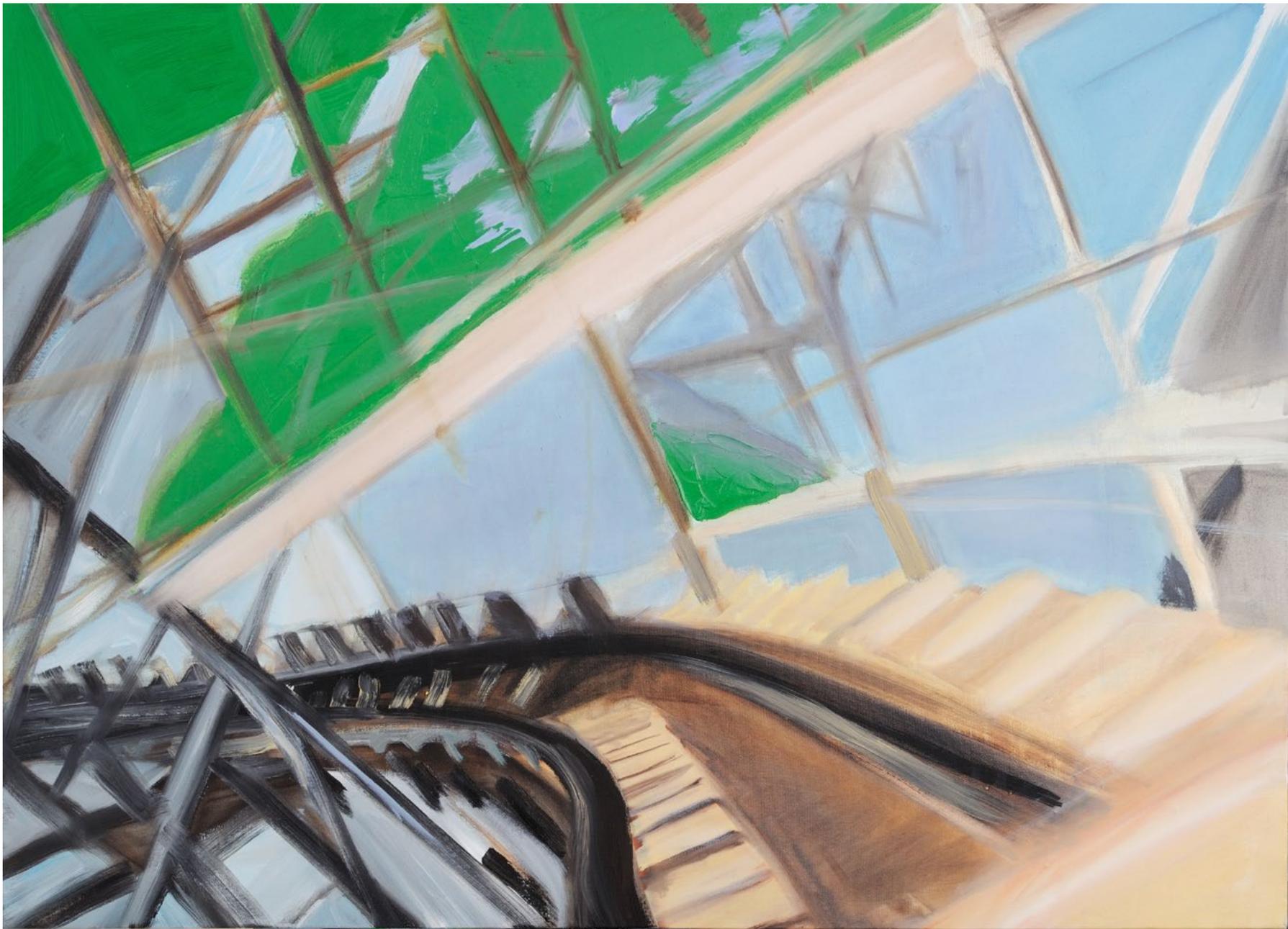
Talvez muitos cineastas tenham se espantado com o fato de que, transcorrida a revolução, e com toda a ideologia anti-burguesa em prol da construção de uma nova sociedade, o povo estava mais interessado em romances, comédias, filmes de aventura... ou seja, entretenimento, puro, banal e simples.

No contexto atual, mesmo com toda a perda de impacto social das artes visuais, seja com imagens únicas, seja com as automatizadas e dadas à reprodução, como o cinema, parece-me ser de importância criar obras que se relacionem com a circunstância presente, relativizando por exemplo o papel do entretenimento.

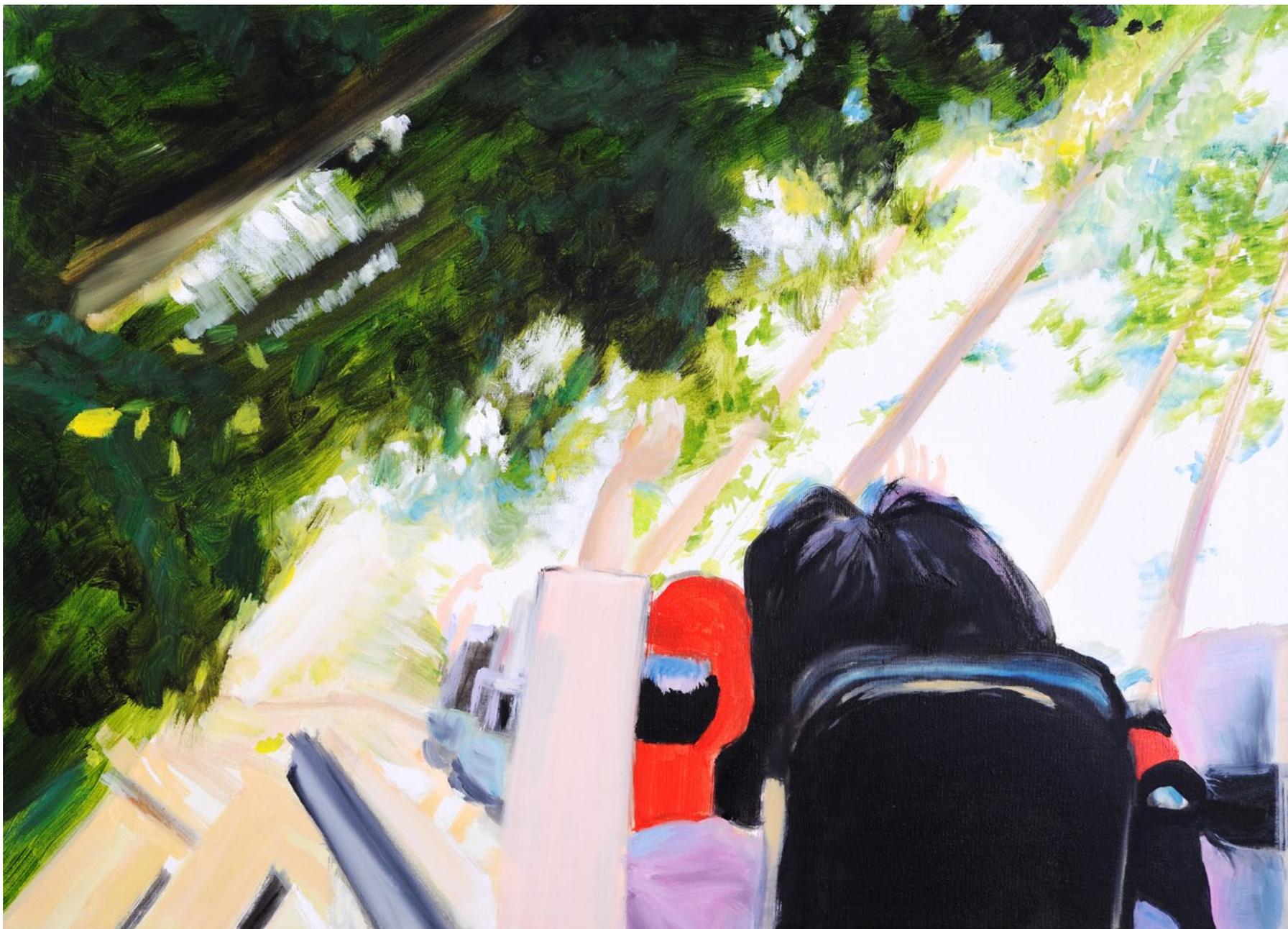
⁵ Nova Política Econômica. Depois da “consolidação” dos soviéticos no poder, no início da década de 1920, o país estava quase falido. Diante disso, Lenin criou a NEP numa tentativa de resolver os problemas econômicos, devolvendo temporariamente parte dos meios de produção a seus proprietários anteriores à Revolução. Infelizmente, o projeto não teve a abrangência necessária, e algumas catástrofes como uma fome generalizada não foram evitadas, de modo que no fim da década de 1920 o país estava ainda em situação precária.

2. CONSIDERAÇÕES SOBRE A PINTURA E AS NOVAS TECNOLOGIAS

2.2. FOTOGRAFIA E ENQUADRAMENTO



“Gwazi: Tiger” - óleo sobre tela, 100x70cm, 2012.



“Revolution” - óleo sobre tela, 70x50cm, 2012.



Toda imagem fotográfica, produzida por uma câmera comum, comprada no comércio regular e fabricada por uma indústria, é criada segundo a vontade de quem elaborou o projeto da câmera. É comum que se escolha determinado dispositivo pela maneira como o fabricante codificou o processamento de cores, de altas luzes, de sombras, de exposição, assim como acontecia com a fotografia de filme, onde a escolha de determinada película se dava pela maneira como esta registrava o azul, e outra, o magenta. Fica a escolha do fotógrafo restrita às opções apresentadas a ele pelos fabricantes, como lembra Vilém Flusser⁶. E mesmo que o fotógrafo deseje manipular a imagem, seja de maneira fotoquímica no caso do uso de filme e papéis, seja mediante o uso de programas de manipulação digital, sempre haverá um arranjo de possibilidades idealizados e controlados por alguém alheio ao processo – um projetista, programador, fabricante.

Diante disso, procedimentos e meios como a colagem, a fotomontagem e a pintura, entre outros, permitem ao artista criar novas imagens, livres da parametrização e dos limites projetados pelos fabricantes.

Esse é um dos pontos principais desta pesquisa pictórica – não se trata de uma mera transposição das fotografias para a tela de pintura, tentando interpretá-las, mas da construção de uma obra imagética que traga em si elementos do referente fotográfico e dados externos e internos, os quais criam uma relação entre si, contida na pintura.

Em várias obras desta série de trabalhos eu tentei usar uma cor que se aproximasse da cor fotográfica, principalmente os verdes e azuis de certos fabricantes, totalmente artificiais e que me parecem estranhos por não guardarem muita semelhança com a natureza de fato; são fruto da maneira como os diferentes dispositivos tratam a cor e a luz visível. Quanto ao verde, é uma das matizes que mais utilizo, e é a cor na qual mais intervenho. Do ponto de vista técnico, é a cor mais difícil de ser reproduzida e processada por sistemas digitais, especialmente os que usam sensores do tipo CCD⁷. Cada sistema de fotografia digital, cujo desenvolvimento envolve desde a fabricação do sensor, das lentes, dos programas internos dos dispositivos e a maneira como estes lidam com as cores, define particularidades cromáticas, de modo que, elementos da natureza passam a ter diferentes aparências; por exemplo, pode-se notar diferenças de tom do azul de um céu fotografado por aparatos de diferentes fabricantes.

Um ponto no qual essa parametrização no desenvolvimento da fotografia teve maior peso foi sem dúvida o enquadramento. E isso tem uma influência maior em como as pessoas olham para o mundo, pois ao adquirir uma câmera fotográfica e proceder ao estudo das instruções de uso que a acompanham, os usuários travam contato com exemplos de composição para que se obtenha melhores fotos, geralmente tratando do posicionamento do assunto, da linha do horizonte etc., e sem muita variação entre os fabricantes. Estas recomendações seguem uma linguagem há décadas difundida, tanto para conseguir mostrar “o que interessa”, como no caso de um retrato, ou para obter uma melhor sensação de quem observa a imagem pronta. Além disso, há uma sugestão de recortes de cenas, para que o olhar seja direcionado e se mostre apenas “o que interessa”, suprimindo o restante, numa operação de escolha.

⁶ FLUSSER, Vilém - Filosofia da caixa preta : ensaios para uma futura filosofia da fotografia / Vilém Flusser -- Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

⁷ *Charged coupled device*, ou “dispositivo de carga acoplada”. Neste tipo de sensor, utiliza-se um arranjo de quatro sensores em cada pixel, sendo um para o azul, um para o vermelho e dois para o verde; isso se deve a fatores como a sensibilidade da substância ao comprimento de onda do verde, bem como características de percepção humana e a necessidade de mais informação por parte dos circuitos a fim de processarem não apenas o verde mas também o amarelo e o cian.

“*Cheetah Hunt*”, fotografia digital, 2011.

No cinema, esta questão de campo ganhou um peso maior, e utiliza-se a expressão “*fora de campo*” para designar algo que não está sendo captado pela objetiva, mas encontra-se fora desta área, e que pode-se deduzir que exista, como por exemplo quando um automóvel é visto de lado andando em uma estrada; caso o carro tome a maior parte do quadro, não será possível ver a estrada antes e após o automóvel, porém nosso cérebro compreende que há algo para fora da área projetada.

Há algo *fora de campo* – trilhos, estruturas, paisagem – sugerindo que algo foi deixado para trás, ou que está por vir, situando o assunto no tempo e no espaço. Eis aqui mais uma consequência do conteúdo imagético utilizado por mim como referência e depois processada de maneira pictórica; novamente uma alusão à manipulação do tempo. No cinema, opera-se uma ilusão de um espaço que existe apenas enquanto projeta-se uma imagem na tela. No caso dos meus trabalhos, em alguns deles a consequência do conteúdo fora de campo é a possível criação de uma continuação do quadro para além dos seus limites físicos, uma expansão imaginária.

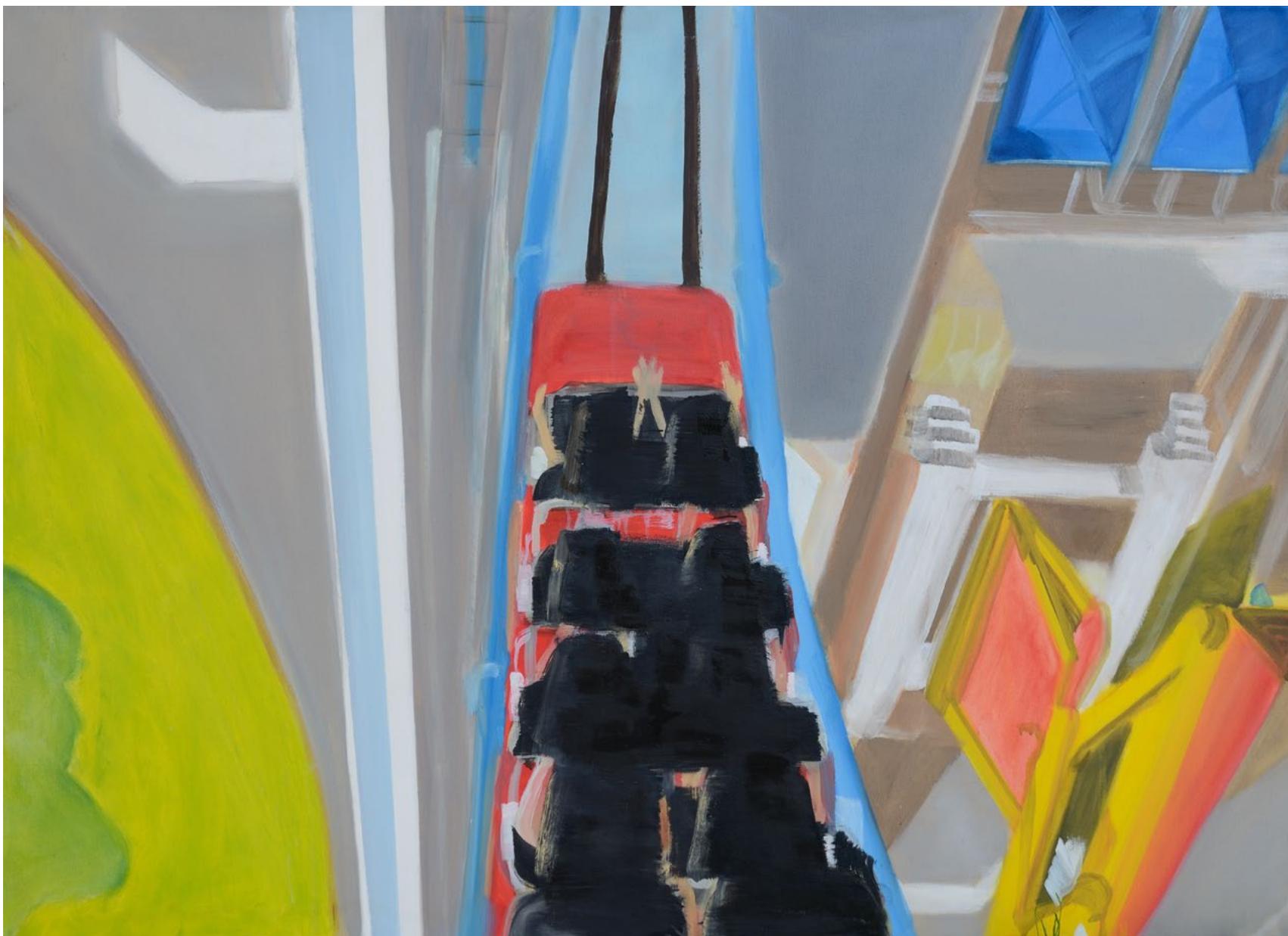
Além da questão de parametrização dos enquadramentos e da maneira como se compõe espacialmente a imagem fotográfica, há um ponto a se destacar: a relação entre a distância focal e o campo de visão, cuja relação modifica-se conforme o fotógrafo utiliza objetivas de diferentes medidas. É comum utilizarem-se grandes angulares para criar um efeito de maior amplitude espacial, ou maior dramaticidade em certos tipos de enquadramento onde o espaço é distorcido, mudando a percepção de altura e distância, ou o uso de teleobjetivas ou mesmo “meias-teles” para isolar algo, como em um retrato ou em uma cena em que se queira mostrar um detalhe de algo mais amplo.

Nesses dois exemplos, o uso de distâncias focais diferentes resulta em ângulos de alcance de campo visual distintos. Nas imagens que utilizo como referência, sejam as produzidas por mim ou as obtidas de terceiros, em praticamente todos os casos as objetivas do tipo grande angular prevalecem, variando um pouco em campo de visão.

Seria possível elaborar todos estes trabalhos sem o conhecimento destes pormenores tanto do cinema como da fotografia, bem como da linguagem e da técnica; porém, acredito que este conhecimento instrumentaliza o artista para que ele possa agir no controle das ferramentas à disposição, não estando sujeito às normas impostas pelos fabricantes dos equipamentos e programas.

DISPOSITIVOS

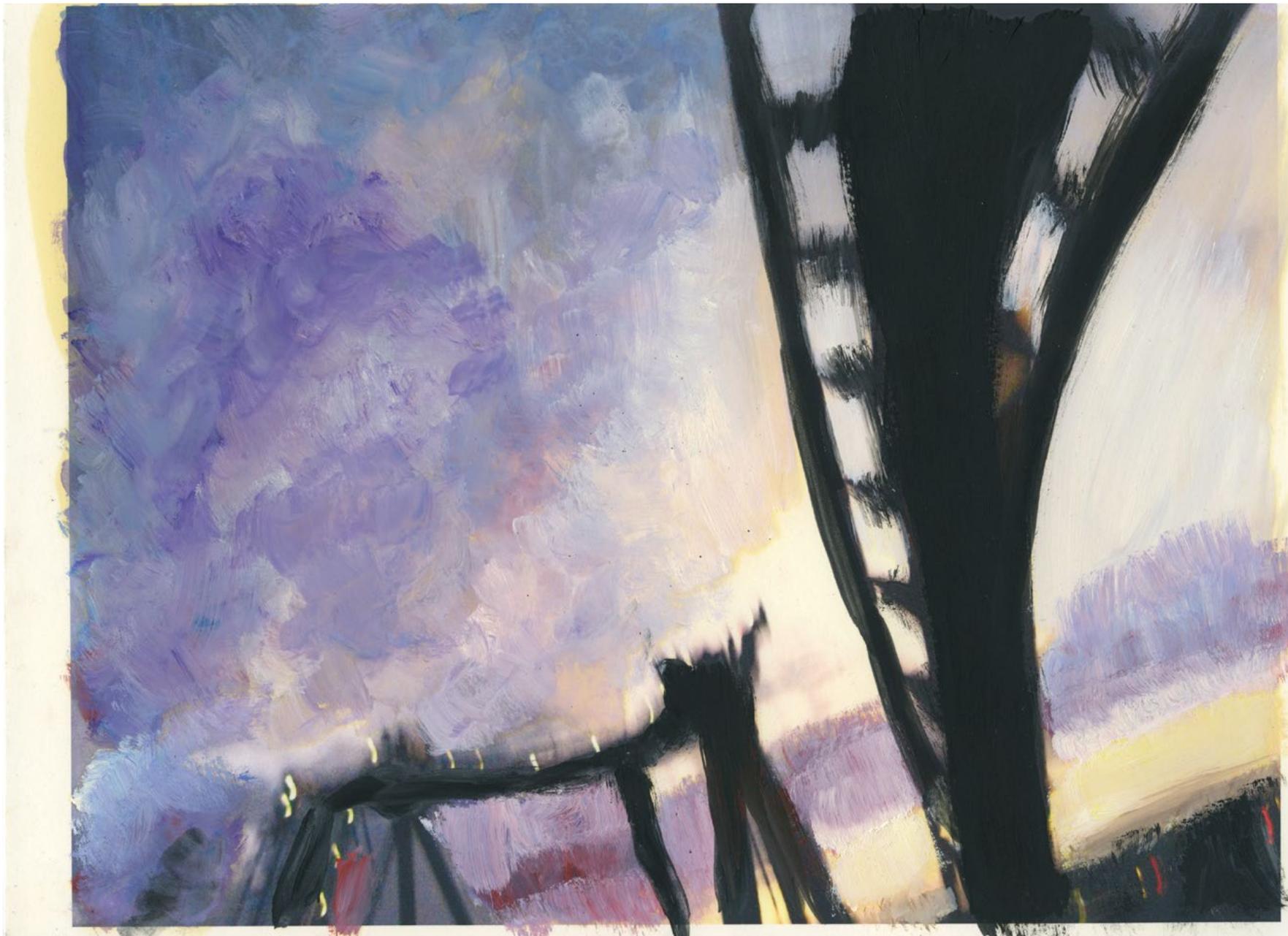
Com os avanços da tecnologia de bens de consumo, em poucos anos teremos roupas e outros objetos interativos no cotidiano, ou seja, que se comunicarão com seus usuários exibindo informações e portanto, servindo como telas. A fragmentação da imagem presente nas obras dos artistas das primeiras décadas do século XX estará referenciada em algum grau na vida das pessoas após cem anos.



“Katapul”, óleo sobre tela, 140x100cm, 2010.

3 REFERÊNCIAS HISTÓRICAS

3.1. **A FATURA**



“Sheikra #4” - óleo sobre impressão inkjet em papel de algodão, 29x21cm, 2012.



“Kumba #1” - óleo sobre impressão inkjet em papel de algodão, 29x21cm, 2012.



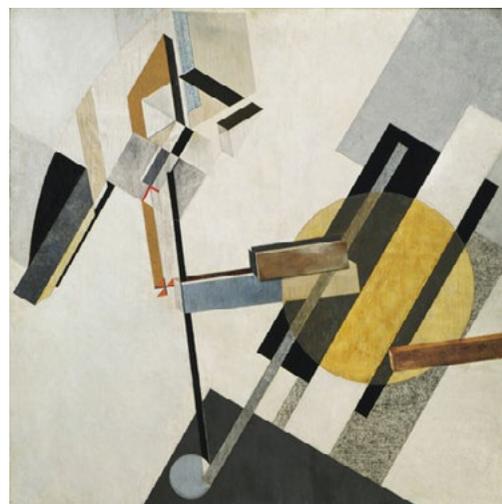
Reflexos Verdes
Claude Monet
200 x 850 cm, dois painéis de 200 x 425 cm.



Reflexos Verdes (detalhe)
Claude Monet
200 x 850 cm, dois painéis de 200 x 425 cm.



Madame Cézanne no conservatório
Paul Cézanne
92x73 cm, óleo sobre tela, 1891.



Proun 19D
El Lissitzky
97,5x97,5cm, óleo, papelão e papel sobre compensado de madeira.

Durante um tempo desta pesquisa, especialmente nos primeiros meses, eu adotei uma pintura composta por tinta pouco espessa, e quase sempre em apenas uma camada (vez ou outra usei mais de uma). Após ver pessoalmente os quadros dos pintores do final do século XIX e início do XX tais como Monet, Cézanne, Matisse, passei a usar mais tinta; se nos primeiros trabalhos me interessava elaborar um tom de cor antes de colocá-la na tela, após analisar essas obras, passei a usar tintas puras ou com pouca mistura, mudando um pouco minha paleta.

Aliás, sempre me interessei por tentar reproduzir as cores que estavam nas imagens de referência, cores das atrações ou de efeitos de luz, e que, quando trata-se de revestimentos das atrações, são sempre cores berrantes, muito chamativas e que, quando combinadas, podem causar algum estranhamento.

Em um outro momento, tentei criar essas cores pela adição de vários tons; posteriormente, tentei encontrar essas cores já prontas, na medida do possível, e utilizá-las assim, sem quase nenhuma mistura. Passei a fazer isso principalmente depois de ver de perto as *Ninfeias* de Monet, e notar as massas de cores sobrepondo-se na tela, criando uma sensação de materialidade quando vista de perto e vibração cromática ao ser vista de longe.

Muitos de seus contemporâneos pintavam da mesma maneira, porém essas obras em especial tiveram um impacto maior sobre mim por apresentar um ponto de vista um pouco diferente de outros trabalhos: ou seja, elas partem de uma construção de uma cena, anterior à realização da pintura, como na prática de ateliê, onde criava-se uma cena para ser pintada, diferente da maior parte da produção impressionista, sobretudo os trabalhos feitos ao ar livre.

Os trabalhos de Cézanne em que o artista usa menos tinta, mostraram-me como lidar com uma matéria menos espessa, mais diluída. A aquarela e a aguada sempre foram técnicas que despertaram meu interesse, gosto da transparência da cor, das sobreposições; em diversos momentos fiz uso disso, porém depois de ter a referência de ver de perto os trabalhos, minha prática mudou.

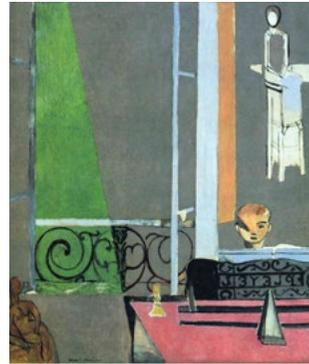
Enquanto a maioria dos artistas diz ser influenciado pela maneira como Cézanne desconstrói e reconstrói analiticamente a paisagem, fui impactado pela maneira como o artista francês deixa claro para os seus colegas como ele pintava.

De fato, essa atitude tornou-se evidente no trabalho de pintores, escultores e mesmo arquitetos russos. Até Tatlin, ao realizar o projeto de escultura cinética para a Terceira Internacional, e ao optar por deixar à mostra todo o funcionamento da obra, remete de certa forma a Cézanne, deixando evidente a parte laboral da obra, ou ainda a mão do artista-proletário, ao invés de escondê-la sob o acabamento. Kazimir Malevitch, em suas pinturas suprematistas, podia ter utilizado outro processo distinto da pintura – por exemplo, a serigrafia, ou litografia – mas optou por usar tinta, e mais, deixar evidentes os gestos e pinceladas. El Lissitsky, na elaboração dos *Prounen*⁸, fez o mesmo.

⁸ *Prounen* é o plural de “*Proun*” (pronuncia-se “prô-ún”). Tratam-se de trabalhos pictóricos com fins arquitetônicos, como se fossem esboços, mas que acabam tendo uma força em si; as obras às quais se referem nunca foram de fato construídas.



1



2

Henri Matisse

1. **Capela de São José** - óleo sobre tela, 1904.

2. **Aula de Piano** - óleo sobre tela, 1916

No caso deles, essa atitude vinha ao encontro da ideologia de que a arte, no ponto de vista revolucionário, deixava de atender a interesses burgueses e era produto do trabalho do proletariado. Malevitch escreve que “na Rússia, tudo o que é produzido pelo povo é arte”.

A maneira como Matisse usa a cor, especialmente no final de sua fase fauve como em “Capela de São José” (1904), e a organização espacial nas obras “Aula de Piano” (1916) e outras do mesmo período, têm algo em comum com trabalhos de Giorgio de Chirico, como “A serenidade do acadêmico” e “Gare Montparnasse”, ambas de 1914, pela criação de planos que quebram uma lógica de perspectiva e profundidade, fazendo um jogo entre distante e perto, feito não para situar o espectador mas, pelo contrário, para deixá-lo perdido, mostrando um espaço que afirma o seu não mimetismo com a realidade.

Este procedimento, de usar tratamentos pictóricos diferentes em uma mesma obra – ora com áreas de cores lisas e chapadas, ora com pinceladas simulando volume ou modelando formas – tem algo de análogo com a colagem, o ato de juntar elementos diferentes, parecendo serem de materiais ou texturas distintas em um mesmo espaço a fim de criar uma obra única, e é algo que tenho empregado em meu trabalho.

Este uso de mais de um tipo de fatura na mesma obra, já citada nas obras de Matisse e De Chirico, acaba tendo um papel de multifacetação da visão, algo que remete ao espírito da época em que a pesquisa tem sido realizada.



Giorgio De Chirico
Gare Montparnasse - óleo sobre tela, 1914.

A Serenidade do Acadêmico - óleo e carvão
sobre tela, 1914.

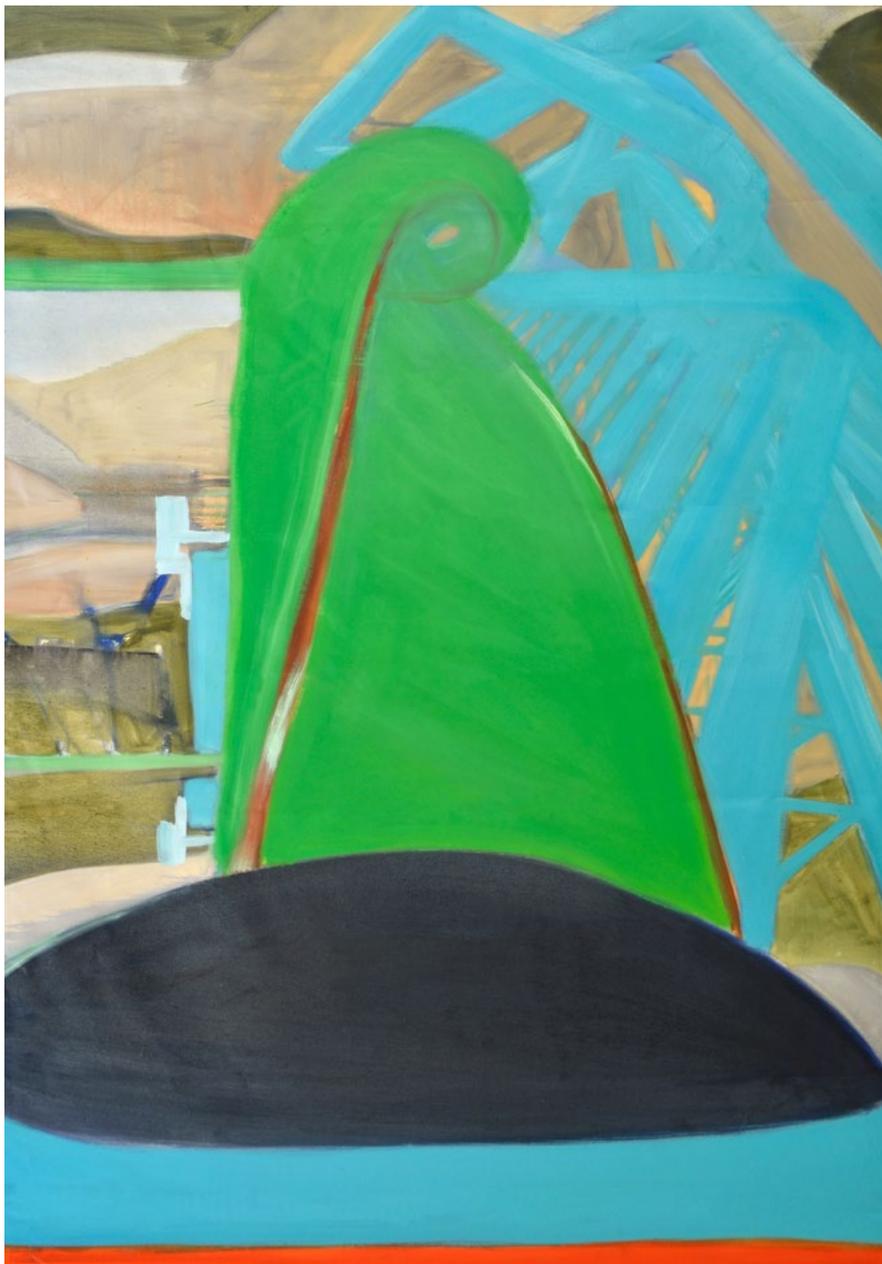


3 REFERÊNCIAS HISTÓRICAS

A MULTIPLICAÇÃO

3.2.

DOS PONTOS DE VISTA

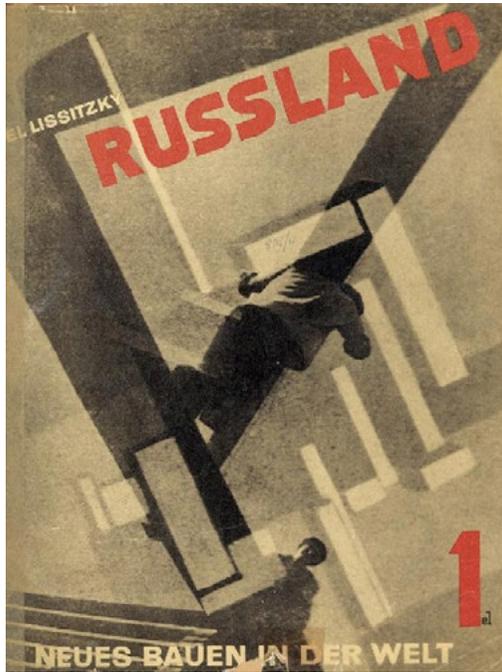


“Kingda Ka #1” - óleo sobre tela, 140x200cm, 2011.

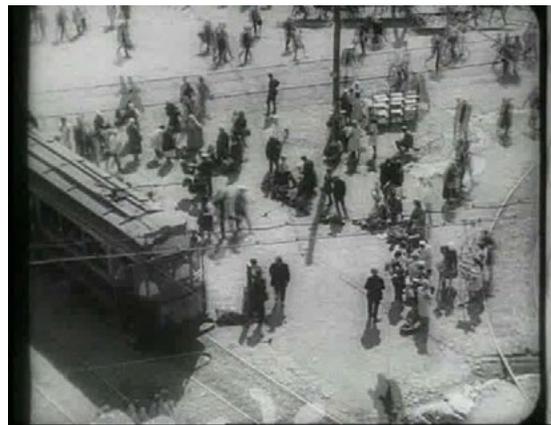


“Montu #1” - óleo sobre impressão inkjet em papel de algodão, 29x21cm, 2012.

Aleksandr Ródtchenko
Rua Miasnitzkaia, fotografia, c. 1927.
Escada de Incêndio, fotografia, 1925.



El Lissitzky
Russland, "A Reconstrução da Arquitetura
na União Soviética", litografia sobre
papel, 1930.



Dziga Vertov
Stills do filme "O Homem Com a Câmera", 1929.

Os pontos mais interessantes hoje são “os de cima para baixo” e os “de baixo para cima”, e devemos trabalhá-los. Quem os inventou – não sei. Eu gostaria de afirmar esses pontos de vista, expandi-los e acostumar as pessoas a eles.

Aleksandr Ródtchenko (“Grande ignorância ou pequena vilania”, 1928⁹)

Esse excerto, retirado de um catálogo de exposição ocorrida na Pinacoteca do Estado de São Paulo em 2011, foi originalmente publicado em uma época em que Ródtchenko estava fazendo uma série de imagens para uma revista chamada *Novi LEF*¹⁰. O artista, que atuou também como escultor, designer e pintor, estava a essa época em uma fase de trabalho proeminente no campo da fotografia. Já havia trabalhado com Dziga Vertov, em cujo filme *O homem com a câmera* é possível ver muitas das ideias visuais presentes nos trabalhos de Ródtchenko. Em vários momentos, há enquadramentos de ângulos extremos, por vezes quase idênticos a alguns trabalhos do fotógrafo.

Nesse período, alguns projetos arquitetônicos russos também partilhavam da mesma lógica. El Lissitzky elaborou sua notória série *Prounen*, que embora fosse constituída por trabalhos de pintura, era mencionada pelo autor como uma etapa preliminar da arquitetura. Comparando esses trabalhos com outros do mesmo artista e de outros arquitetos nota-se que partes dos trabalhos fazem alusão a estruturas vistas de um ponto elevado. Esse procedimento não era exclusivo de Lissitzky, como uma breve pesquisa pode mostrar, o que leva a crer que era uma espécie de linguagem, uma maneira de mostrar as ideias de maneira talvez mais adequada ao pensamento da década de 1920 na Rússia. Esse tipo de construção visual foi também utilizada pelo artista na capa da publicação *Russland*, neste caso, um pouco híbrida com a lógica espacial suprematista.

Para esses artistas, a escolha desses ângulos era consoante com a ideologia de criar algo novo. É fato que esses pontos de vista possibilitam um ganho de dinamismo nas composições visuais, valorizando principalmente os elementos da vida moderna, como edifícios, escadas, torres e chaminés, pela ampliação dos efeitos de distorção da perspectiva, além de proporcionar vistas às quais uma pessoa não teria acesso no cotidiano normal, como olhar para uma pessoa de um ponto mais baixo, ou de cima de uma torre, ou para um trem em movimento a partir de um ponto próximo ou abaixo dos trilhos. A maneira como essas imagens se tornaram possíveis é um dado a ser comentado: em épocas anteriores à fotografia portátil, tudo isso seria mais difícil, além do fato óbvio de que, algumas décadas antes dos anos 1920, parte dessas estruturas e invenções ainda não existiam, ou não estavam disponíveis na Rússia. O país passava por uma transformação, uma tentativa de atualização com relação à Europa Ocidental, e esses artistas se voltavam para o futuro, talvez para além do que era possível ser atingido naquele momento; especialmente quando se leva em conta as dificuldades econômicas pelas quais o país passava naquela década, em que depois de um período conturbado de conflitos armados, houve um afrouxamento do regime, com uma volta parcial do capitalismo de mercado durante a NEP, preparando o terreno para o surgimento de uma ditadura sombria na década seguinte.

⁹ RÓDTCHENKO, Alexander. “Grande ignorância ou pequena vilania”. In: Aleksander Ródtchenko: revolução na fotografia. São Paulo: Instituto Moreira Salles/Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2010, p. 60.

¹⁰ “*Nova Esquerda*”, em tradução livre.



El Lissitzky
Proun GK
Guache, nankin e lápis sobre papel,
c. 1922-23



1



2



3



4

1. Carlo Carrà
O Funeral do Anarquista Galli, óleo sobre tela, 1910-11.

Umberto Boccioni
2. **Estados Mentais I - As Despedidas**, óleo sobre tela, 1910.
3. **Estados Mentais II - Aqueles que vão**, óleo sobre tela, 1911.
4. **Estados Mentais III - Aqueles que ficam**, óleo sobre tela, 1911.

Aparentemente, nessas situações em que o corpo humano está sujeito aos efeitos do movimento acontecem operações de multiplicação e divisão do tempo, sendo possível ver coisas distintas, e, perceber uma mesma coisa em tempos diferentes. A isso os futuristas chamaram de simultaneidade, fracionando o tempo e tentando representá-lo de maneira pictórica, como em “Ritmo do violinista”, de Giacomo Balla, “O funeral do anarquista Galli”, de Carlo Carrà, “Estados mentais I, II e III”, de Umberto Boccioni, entre outros, exemplos da primeira fase do futurismo, de início dos anos 1910. Esses trabalhos, fazem uso de uma influência clara e direta da fragmentação espacial cubista, com objetos vistos de múltiplos pontos de vista, uma alusão ao movimento dos frames de cinema, e valem-se da utilização de linhas de força, direcionadoras tanto do olhar do espectador como do movimento a ser simulado e induzido.

Logo nos primeiros meses desta pesquisa, tive contato com imagens de trabalhos da década de 1920, feitos por artistas russos, como Aleksandr Ródtchenko, El Lissitsky, Kazimir Malevitch e Lyubov Popova. Com os trabalhos destes três últimos, tive contato com as obras das fases suprematistas, que rapidamente me pareceram representações inspiradas por vistas aéreas.

No caso de Ródtchenko, eram fotografias de ângulos extremos – olhando para cima ou para baixo, quase em ângulos de noventa graus. Isso levou-me a iniciar outra série de pinturas, de teor mais abstrato, realizadas a partir de imagens com ângulos parecidos, pesquisa que se encontra em estado incipiente. Em todo caso, ambas compartilham conceitos comuns, como o de usar pontos de vista menos preferidos pela maioria dos artistas dedicados à pintura “figurativa”.

No caso dos futuristas, o tempo, pela própria experiência da velocidade quando se está dentro de um objeto que se movimenta de maneira rápida, parece ser distorcido, iludindo a pessoa dentro do objeto que se move, diferentemente de quem está fora.

Às vezes o tempo parece dilatar-se, em outros momentos ocorre o contrário, e é comum que tudo em volta pareça sofrer uma fragmentação visual, como se as coisas fossem vistas por vários ângulos – olha-se para um pedaço da paisagem em volta e, ao passar por outro trecho do trajeto olhando para o mesmo lugar, o mesmo já não aparece, e, dependendo da velocidade, tem-se a impressão de olhar simultaneamente para um determinado local, de dois ou três pontos de vista diferentes. Isso tudo sem mencionar quando o carro balança rapidamente fazendo com que os fluídos dentro de nossas cabeças se movam de maneira não natural, causando algum grau de desorientação – afetando a maneira como vemos e como nosso cérebro processa a informação visual.

3.3. A MULTIPLICAÇÃO DOS PONTOS DE VISTA – “MEU TRABALHO”

Nas minhas obras, as linhas de força estão presentes na representação das vigas e colunas das montanhas-russas. Desde o início da série, essas linhas tiveram para mim um interesse especial. Essas estruturas, que acabam por formar linhas de força, têm para mim um valor gráfico para além do de fragmentar algo, seja o tempo ou uma visão multiplicada. Em alguns casos, elas servem para sugerir movimento, de modo distinto de elementos como trilhos e suportes que criam uma espécie de ritmo devido a sua disposição sequencial. Porém, às vezes opto por suprimi-los dos trabalhos, por julgar que estão em situações onde não há necessidade de uma sugestão de algo que se move.

A minha escolha pelas imagens segue um pouco esta lógica, estes ângulos sempre foram mais interessantes, já muito antes de trabalhar com pintura. Por exemplo, sempre gostei de subir no topo de edifícios para fotografar ou desenhar a vista, interesse-me pelo aspecto que os elementos da paisagem ganha. Na pintura, utilizando as referências dos parques de diversões, interesse-me pelas distorções, pela maneira como as formas e as cores mudam.

Outro aspecto é a escolha de referenciais nos quais o assunto focalizado quase sempre é algo perdido ou indefinido – o olhar está direcionado para o lado, para baixo, para lugar nenhum. Raramente há uma imagem onde a câmera aponta para frente. E menos ainda para cima, ou seja, normalmente em situações de queda ou quando alguém olha para baixo, do alto. Muitas vezes a altura é potencializada pelo uso de lentes grande angulares, que mudam a percepção de distância, afastando os objetos.

Raramente sinto qualquer emoção ou efeito físico durante os passeios – se vou acompanhado, costumo tentar conversar com a pessoa durante o passeio, enquanto meu interlocutor geralmente grita. Segundo, não sei para onde as pessoas olham quando estão nessas coisas, se olham para algo. Eu só sei que o dispositivo que uso aponta para qualquer lugar, sem que eu tenha muito controle. Essa parte acidental me agrada, e embora eu utilize imagens feitas por outras pessoas, as minhas diferem neste ponto: as de outros autores, geralmente seguem uma lógica de querer mostrar algo, portanto chegam a ter algum tipo de enquadramento, ao passo que as minhas são mais aleatórias.

É válido considerar um fenômeno contemporâneo, chamado por alguns de *hyperscreening* (“hipertelação”, em tradução literal): a ocorrência de haver um grande número de telas exibindo imagens ao redor do ser humano concomitantemente. Percebi que eu havia incorporado isso à pesquisa, pois é comum trabalhar com uma televisão ligada, um computador, um celular, e às vezes mais algum dispositivo provido de tela. É comum dizer que se vive cercado por imagens, porém no presente elas estão em telas eletrônicas. É cada vez mais comum a pessoa assistir televisão ao mesmo tempo que manipula algum outro dispositivo que exhibe imagens, como um computador, ou mesmo um telefone celular inteligente, e, não raro, as imagens exibidas nestes dispositivos são distintas umas das outras. Com isso, a maneira como o cérebro lida com as informações muda, tendendo a reter pouca informação e, com o tempo, criar um vazio. Poucas décadas atrás, havia apenas uma tela a chamar a atenção – como no cinema, ou mesmo uma televisão em casa.

4

A FRAGMENTAÇÃO DO OLHAR



A abundância de imagens auxilia na obtenção de referências. Tento apropriar-me criticamente da vulgaridade e superficialidade da indústria de entretenimento, desde as atitudes até as cores usadas e os “paradigmas” visuais.

Os dispositivos produtores de imagens e a facilidade com que essas imagens são manipuladas deram-me a chance de, na elaboração dos trabalhos, emprestar e adaptar um procedimento do dia a dia digital: o desfazer. O que seria da informática sem isso? Eu tentei adaptar o desfazer a minha pesquisa, documentando as etapas da pintura com um telefone celular, o que me permite um retorno instantâneo a certos aspectos da pintura. Por alguma razão que desconheço, o modo como vejo meu trabalho muda radicalmente depois de intermediado por um dispositivo (ou conjunto deles). Isso influi no trabalho e me ajuda a tomar decisões. Com isso, em alguns casos, pude “desfazer” algo que estava feito e voltar a uma etapa anterior. Embora possa parecer que o trabalho siga rumo a um objetivo (e por isso, as etapas de desfazer “erros”), o que de fato acontece porém é que, mesmo sem ter um alvo a ser atingido, julgo que venho a fazer coisas na pintura das quais posso me arrepende depois.

Meu trabalho se apoia nesse retorno (ou *feedback*) constante, dado por uma mediação técnica que modifica a maneira como o meu olhar absorve a pintura. A relação com o tempo também muda.

Penso que se eu trabalhasse nos anos 1980, em algum momento eu acabaria utilizando uma câmera de vídeo para registrar o trabalho, utilizando-me dos recursos de pausa e navegação pelo tempo da fita para observar diferentes estágios.

E caso fosse durante os anos 1990, poderia até imprimir alguns *frames* para ir comparando cada etapa. Ou seja, mudaria o aparato técnico, mas o procedimento de obter um retorno mediado por uma lente e uma tela (ou uma janela), podendo “voltar” a um determinado ponto no trabalho, continuaria existindo.

Este procedimento não é algo inédito; basta lembrarmos de dois documentários sobre Pablo Picasso (tendo em mente as diferenças óbvias) – o belga *Visita a Pablo Picasso*, de Paul Haesaerts, e o francês *O mistério de Picasso*, de Henri-Georges Clouzot, nos quais o registro cinematográfico do trabalho de Picasso configura uma situação onde cada etapa de um trabalho é registrada e pode ser estudada posteriormente.

Além de lidar com mais de uma visão de um mesmo assunto, passei a trabalhar com mais de um plano espacial, como na obra “Tatsu”, de 2012. Aqui, além da variação da fatura, resolvi que, embora a cena não trate de um momento em que o autor da referência estava em movimento, havia a possibilidade de usar espaços correspondentes a terrenos vistos por ângulos diferentes, brincando com a perspectiva e o espaço.

Em outros trabalhos, tentei fazer algo parecido multiplicando as obras realizadas a partir do mesmo referencial. Essa operação, de fazer várias versões da mesma imagem, tem sido uma constante desde o início desta série. As versões não são idênticas, seguem um pouco a lógica da prática da gravura em metal, em que o artista faz várias provas de diferentes estados, além é claro de ser um meio propício para a reprodução em várias cópias, se assim o autor desejar.

No caso do meu trabalho, não se trata de criar reproduções, mas sim várias visões de um mesmo referencial. Se em algumas obras, eu lanço mão de mais de uma vista de uma mesma imagem, por vezes faço isso em quadros diferentes.

Isso serve tanto para que eu possa testar abordagens pictóricas diferentes, por exemplo, combinação de materiais diferentes, faturas distintas – uma versão com tinta mais espessa em um caso e menos espessa em outra versão, ou uso de cera de abelha em um trabalho e uso de pastel oleoso combinado com tinta em outro – ou ainda escalas diferentes.

É de fato uma busca por uma imagem, na qual realizam-se tentativas, percorrendo diferentes caminhos ao abordar a realização do trabalho, como se fosse um jogo de estratégia ou RPG, onde o jogador percorre diferentes caminhos em busca de novas experiências.

ESCALA, PRESENÇA

Um dado relevante para esta pesquisa é a reação física suscitada no espectador que se coloca diante dos trabalhos. Estes, seguem uma lógica de escala e proporção adotada ao longo do tempo, dividindo-se em trabalhos grandes e pequenos.

Os grandes medem quase sempre, dois metros por um metro e quarenta centímetros. E os pequenos, medem de cinquenta por setenta centímetros, até um metro por um metro e quarenta centímetros. Ou seja, há sempre uma relação retangular de tamanho, de dobro ou quádruplo de área. Apesar disso, desde o início até aqui, houve (poucas) exceções à disposição retangular, já que ela não é uma regra.

A razão disso, é que gosto do formato de fotografia 5x7. Há quem goste de 3x2, 4x3, 6x6, 5x4; gosto do 5x7 e, depois, do quadrado. Este último, por não poder ser classificado como “horizontal” ou “vertical”, adequando-se muito a determinados conteúdos do trabalho, que geralmente carecem de uma orientação. De fato, já aconteceu de um trabalho participar de uma exposição e ser pendurado “de cabeça para baixo”, sem que ninguém exceto eu e alguns amigos, terem notado que o trabalho não estava posicionado “corretamente”.

Essa questão física, de escala, é notada mais nos trabalhos maiores. Eles exercem uma força sobre o espectador tornando necessária a sua visualização ao vivo. De modo similar, os quadros pequenos exercem uma força diferente, relativa ao exame da fatura e dos procedimentos, além do próprio conteúdo imagético, que “funciona” apenas de maneira presencial.

Essa é uma característica da pintura, enquanto meio, muito pronunciada no trabalho realizado nesta pesquisa, para a qual a presença atual do espectador é necessária; não é um tipo de obra artística adequada a ser vista de maneira intermediada (ou seja, por fotografias, internet, televisão), esta é uma característica particular do meio, como outros (arquitetura, escultura), os quais não por acaso foram criados antes do tempo em que se podia ter uma experiência de algum tipo de simulação e reprodução presencial.



“Hulk, versão 1” (esq.) e “Hulk, versão 2” (dir.) - ambos: óleo sobre tela, 100x70cm, 2012

5

O PARQUE DE DIVERSÕES:

SEU ASPECTO ONÍRICO, AVENTUREIRO, VELOZ, VERTIGINOSO, ETC...



As primeiras imagens desta série foram captadas em um parque da cidade de São Paulo, que constituía outrora uma forma barata e acessível de diversão. Uma das consequências desse (relativo) baixo preço era que o local não era exatamente bem frequentado.

De maneira nenhuma era um lugar que inspirava a elaboração de arte erudita elaborada para ser exibida em museus e galerias – talvez com algum esforço pudesse inspirar arte de rua. O empreendimento, de poucas pretensões, assim como seus primos ricos do primeiro mundo, continuaram servindo ao seu propósito original: distração para as massas proletárias (e posteriormente, as classes médias e mesmo as altas).

Na verdade, em uma analogia com a montanha-russa, esse tipo de negócio encontra-se na descida de um *loop*, pois nota-se neles uma certa decadência. Pela própria natureza do negócio, os parques dependem de marketing e, para atrair o público, valem-se de montanhas-russas cada vez mais rápidas, maiores, altas, extensas, acrescidas porém de restrições para poder garantir a segurança dos usuários e a lucratividade, frustrando muitas vezes o público. Particularmente, creio que esse tipo de entretenimento está com os dias contados, corre-se o risco de que meu trabalho ganhe um tom nostálgico no futuro.

A captação deste tipo de imagem nesses parques tem sofrido mudanças. Quando fiz as primeiras imagens fotográficas, no ano de 1996, esta tarefa era proibida e difícil. A proibição continua, porém a maneira de se fazer a captação mudou muito.

Houve um período em que quase ninguém fazia isso, até o surgimento de câmeras de esportes radicais, e agora, uma busca na internet retorna milhares de resultados de vídeos e fotografias captadas (de maneira lícita ou não) nestas atrações. O que era um tipo raro de imagem, passou a ser banal.

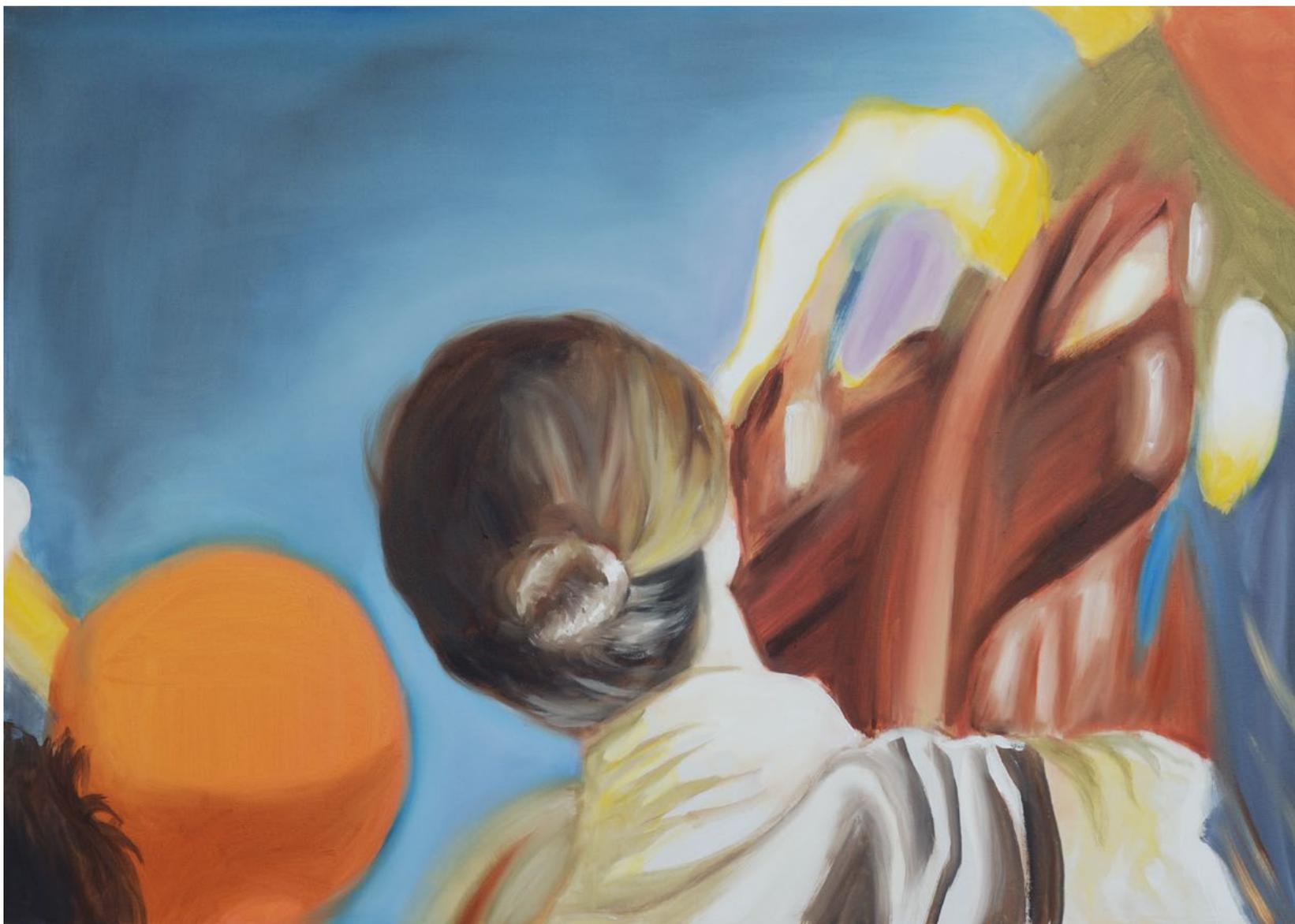
Apesar disso, o meu interesse por este tipo de imagem continua, afinal não é a maneira como as imagens são obtidas que me compele a pintar, e sim a imagem. Mas talvez para uma futura reflexão, o dado de como são obtidas estas referências seja relevante.

Até que ponto a experiência de estar em um parque de diversões e participar das atrações interfere na pesquisa pictórica, ou qual a relevância destes lugares na pintura realizada?

Desde o início do século XX, artistas apropriam-se de itens que vão de imagens de cinema a objetos, como ingressos, e outros tipos de memorabilia. É inegável que o divertimento e o lazer ganharam um lugar na vida cotidiana após a Revolução Industrial, constituindo uma indústria extremamente rentável no século XX, talvez mais notadamente as indústrias de cinema e posteriormente a de videogames. De mãos dadas a isso, encontra-se a publicidade, outro grande fenômeno de massa do século passado.

Em meio a tudo isso, os parques de diversões têm um lugar interessante, pois são um modelo de negócio que a despeito da evolução tecnológica, pouco mudou em sua essência: são lugares onde os pagantes experimentam sensações físicas, o que não foi reproduzido com sucesso em outros meios.

“Evolution”, fotografia de filme, 2006. Uma das primeiras imagens captadas por mim em um parque.



"Tokyo Disney #1". Óleo sobre tela, 100x70cm, 2010.

Este é talvez o ponto mais importante: é necessário estar presente. É diferente do que acontece com outras formas de diversão, onde a pessoa pode estar em qualquer lugar, como quando utiliza algum dispositivo, como um televisor ou videogame. Esses parques exploram muitas vezes a ideia de que ali a realidade é diferente do mundo exterior, estimulando que seus usuários entrem em um clima de fantasia, para que tentem ter uma experiência (quase) onírica.

Embora as impressões disso tudo variem de usuário para usuário, é fato que esses empreendimentos costumam ter sucesso e causam algum impacto em seus frequentadores. Nesse contexto, em alguns parques as montanhas-russas têm papel de destaque, utilizadas para chamar a atenção e atrair mais pagantes. O sucesso deste tipo de estratégia tem um inconveniente, que é a formação de longas filas nas atrações de maior apelo, um fato que tem servido de fonte extra de receita para os parques, ao venderem maneiras de os usuários ganharem tempo entrando em filas alternativas, mais rápidas, ou outro subterfúgio, mediante quase sempre o pagamento de uma taxa extra. Dependendo do dia, há fila para comprar esse tipo de benefício, além, é claro, das filas dos brinquedos.

Atendendo a esses empreendimentos desde criança, por muito tempo fui seduzido por esse clima onírico, e essa possibilidade de uma fuga temporária da realidade.

Em alguns trabalhos desta pesquisa, tentei levar um pouco deste clima para o trabalho, mais notadamente em uma obra chamada “Tokyo Disney #1”. Trata-se de uma imagem noturna – momento em que a iluminação desses empreendimentos ajuda um pouco mais na criação de um ambiente à parte do mundo. Neste trabalho, cuja referência é uma fotografia com pessoas vistas por trás, tentei manter as cores próximas do referencial, um pouco mais do que costumo fazer. O deslocamento das luzes, devido à velocidade mais baixa do obturador da câmera que fez a captação da imagem, é algo que me agrada mas que nem sempre escolho trabalhar nas imagens. É um dado de velocidade, mas, como na maioria das vezes opto por não fazer uma imagem descritiva, acabo omitindo esses elementos. Contudo, neste trabalho preferi manter estas luzes, como parte do clima.

OS TÍTULOS

Os títulos dos trabalhos nesta série têm uma função definida, além de apenas dar nome a cada quadro. Cada um refere-se ao nome da atração de onde a imagem de referência foi captada; às vezes, apenas do parque. Sem esta informação, para quase todas as pessoas, cada quadro terá um significado, definido pelo seu conteúdo imagético.

Estes nomes acrescentam uma informação, notada principalmente por pessoas que frequentam esses empreendimentos de entretenimento e que, por isso, fazem uma conexão imediata. O sentido da obra pode mudar, criando a possibilidade de se construir um vínculo diferente do espectador com a obra, relação distinta do que aconteceria em outros casos, nos quais, devido ao conteúdo imagético de certas obras, o espectador poderia crer que esse conteúdo refere-se a outra situação que não o parque, ou, uma atração específica. Em algumas obras, como a imagem referencial é às vezes captada de maneira completamente aleatória, o quadro pode apresentar o que seria um detalhe de um brinquedo, ou algo ao redor do que seria um ponto de interesse, não explicitando uma situação reconhecível de pronto. Nestes casos, um título passa a ter um caráter não mais meramente descritivo, vindo a confirmar algo relacionado a um lugar que o espectador possa reconhecer.

Por outro lado, para os alheios a esses parques, os nomes podem parecer um tanto exóticos ou sem sentido: *Gwazi*, *Sheikra*, *Kingda Ka*, *Kumba*... Parecem ter saído de algum dialeto africano, ou de algum delírio induzido por substâncias suspeitas. O fato é que, com o tempo e o montante de obras produzidas, esses títulos configuram um banco de dados de localização. Espero eu que não sirvam para criar publicidade.

Outra razão para que eu atribua estes nomes, é uma leve crítica a esses lugares. Embora eu goste desse tipo de empreendimento, tenho a consciência de que se trata apenas de entretenimento barato e vulgar, em alguns casos valorizado em demasia e inflacionado – como os parques de franquias famosas, como por exemplo Disney e Universal.

6

CONCLUSÃO



“Dragon Challenge - Blue #1, ver. 2” - óleo sobre impressão inkjet em papel de algodão, 29x21cm, 2012.

Minhas pinturas não têm a pretensão de ser um simulacro da experiência de passear em uma montanha-russa; muito pelo contrário, sempre que posso tento me afastar disso. Meu trabalho afirma a necessidade tanto de que o espectador precisa estar diante do quadro, quanto de que, se ele desejar a experiência da montanha-russa, deve ir a um parque e criar coragem de sentar-se, apertar os cintos e deixar a física fazer o seu trabalho. A minha função consiste em apenas fazer imagens.

Esta pesquisa visa propor um ponto de partida para uma reflexão sobre o ponto de vista, em um contexto no qual verifica-se uma consolidação de uma linguagem visual onde as pessoas foram ensinadas a olhar, e mais ainda, a imaginar as coisas.

A apresentação de uma maneira diferente de ver e processar o que se vê, e sua relação com as tecnologias existentes e as novas, como o surgimento de novos dispositivos de captura e processamento de imagem, mais notadamente as câmeras voltadas para os praticantes de esportes radicais (ramo de atividade surgido nos anos 1980 e que tem crescido em número de praticantes, chamando a atenção de uma indústria que fatura somas monetárias cada vez maiores), pode levar a um debate com o intuito de vislumbrar a emergência de novas possibilidades visuais, para além do que é proposto por fabricantes e vendedores de dispositivos e seus acessórios.

Esses novos aparatos, bem como as questões tratadas aqui, seguem sendo pesquisados. Embora eu tenha um acervo de referências maior do que a minha capacidade de utilizá-las, a minha relação com estas imagens muda conforme o tempo.

Com a popularização das câmeras “esportivas”, o número e a disponibilidade destas referências tem aumentado de maneira assustadora, embora quase todas sigam um padrão, um ponto de vista já definido. Ou seja, embora a relação das pessoas com este tipo de imagem tenha mudado, à medida que estas são mais comuns e facilmente observáveis, sigo utilizando imagens com conteúdo um pouco diferente. Procuo assim consolidar uma linguagem pictórica que aborde esse mundo em vertigem.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBERA, François. Eisenstein e o construtivismo russo - A dramaturgia da forma em "Stuttgart". Tradução: Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2002.
- ALBERTI, Leon Battista. Da pintura. Tradução Antonio da Silveira Mendonça. 2ª ed. Campinas: Editora da Unicamp, 1992.
- CLARK, Kenneth. Paisagem na arte. 1ª ed. Lisboa: Editora Ulisseia, 1961.
- DEBORD, Guy. A Sociedade do Espetáculo. 1.ª ed. Tradução Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- FLUSSER, Vilém. Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- FRIEDBERG, Anne. "Virtual Window: From Alberti to Microsoft". The MIT Press. Cambridge-MA (EUA), 2006.
- FRIED, Michael, "Absortion and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot", Chicago, The University of Chicago Press, 1988.
- GRAY, Camilla. The Russian experiment in art, 1863-1922, New York, NY : Thames and Hudson, 1986.
- HUMPREYS, Richard. Futurismo. Tradução de Luiz Antonio Araújo. 2ª ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.
- KRAUSS, Rosalind E. O fotográfico. Tradução de Anne Marie Davée. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002.
- LISSITZKY, El. "Russia:an architecture for world revolution". Tradução: Eric Dluhosch. Cambridge: M.I.T. Press, 1970.
- LISSITZKY, El. "1929 : La Reconstrucción de la Arquitectura en Rusia, y otros escritos". Tradução: Juan-Eduardo Circlot. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1970.
- MATISSE, Henri. "Escritos e Reflexões sobre Arte". Tradução: Denise Bottmann. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.
- MALEVICH, Kazimir S. "The non-objective world: The Manifesto of Suprematism". Mineola: Dover, 2003.
- MINNAERT, M. "Light and Colour in the open air". Tradução de H. M. Kremer-Priest. London: G. Bell and Sons Ltd., 1940.
- PETRIC, Vlada. "Constructivism in Film: The Man With The Moving Camera: a cinematic analysis". New York: Cambridge University Press, 1987.
- ROSSING, Thomas D. "Light Science - Physics and the Visual Arts". New York: Springer, 1999.
- SEVCENKO, Nicolau. "A Corrida Para o Século XXI: No loop da montanha russa". São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- WILSON, Stephen. "Information Arts - Intersections of Art, Science and Technology". Massachusetts: The MIT Press, 2002.
- Imagem de capa: "*Super Jet*", fotografia de filme, 2006.

8

ANOTAÇÕES FOTOGRÁFICAS E REFERÊNCIAS

Outras imagens: referências originais, e anotações fotográficas dos estágios da pintura.



