



CARTOGRAFIA FIGURADA

Caderno de Campo

Guilherme Teixeira





UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

Guilherme Sertório Teixeira

Autorizo a reprodução e divulgação total parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

e-mail: aaeiei@yahoo.com.br

Cartografia Figurada

Atlas e Caderno de Campo

Projeto artístico equivalente à Dissertação, apresentado ao Programa de Pós Graduação em Artes, Área de concentração Artes Visuais, Linha de Pesquisa Poéticas Visuais, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do Título de Mestre em Artes, sob orientação do Prof. Dr. Luiz Claudio Mubarac.

Catálogo da Publicação
Serviço de Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

Teixeira, Guilherme Sertório.

Cartografia figurada – Atlas e Caderno de Campo / Guilherme Sertório Teixeira; orientador Luiz Claudio Mubarac – São Paulo, 2010.

Dissertação (Mestrado – Programa de Pós Graduação em Artes. Área de Poéticas Visuais). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

1. Arte contemporânea 2. Escultura 3. Instalação 4. Desenho

SÃO PAULO
2010





Nome: TEIXEIRA, Guilherme Sertório
Título: Cartografia Figurada – Atlas e Caderno de Campo

Projeto artístico equivalente à Dissertação apresentado
à Escola de Comunicação e Artes da Universidade de
São Paulo para obtenção do título de Mestre em Artes

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Luiz Claudio Mubarac

Prof. Dr. Jose Paiani Spaniol

Prof. Dr. Dom Carlos Eduardo Uchôa Fagundes Jr.

Aprovado em: São Paulo, ____ de _____ de 2010.

Aos meus companheiros de viagem: Antônio, João e Valquíria





AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, Prof. Dr Claudio Mubarac, pela generosa atenção e pelos ensinamentos.

À minha esposa, Valquíria Prates, pelas inúmeras leituras, contribuições, pelo amor e a parceria.

À Dora, que trouxe a tranquillidade e deu suporte para que este trabalho acontecesse.

Aos meus pais, João e Bia, pelos ensinamentos e incentivo.

Aos meus irmãos Luiz e Pedro, e ao Valmício, pela força. Aos meus colegas de trabalho, na Bienal de São Paulo, pelo apoio e compreensão. A Eduardo Brandão, Marcos Gallon e demais colegas da Galeria Vermelho pela abertura e confiança. Ao amigo Murilo Marcondes, pelas aulas de marcenaria.

Aos amigos Alberto Tembo, Rodolfo Pitarelo, Fabiano Marques, Helena Kavaliunas, Yiftah Pelled, Guilherme Peters e Natália Tonda, pelas conversas e apoio.

A Deus pela oportunidade de estar aqui.

RESUMO

Cartografia figurada – Atlas e Caderno de Campo é o resultado da pesquisa de Mestrado que tem por objeto a produção artística de Guilherme Teixeira entre os anos de 1999 e 2010. O projeto artístico equivalente a uma dissertação de mestrado apresenta-se em duas partes: ***Atlas e Caderno de Campo***.

O ***Atlas*** é um pôster em que estão reproduzidos 58 trabalhos, oferecendo ao leitor uma visão panorâmica da produção estudada. Cerca de uma centena de outras imagens estão impressas em cartões, organizados em seis bolsos transparentes.

Caderno de Campo reúne textos, em forma de comentários, relacionados aos trabalhos e projetos apresentados no Atlas.

Palavras-chave:

Arte Contemporânea / Escultura / Instalação / Desenho





ABSTRACT

*Figurative Cartography – Atlas and Field Notebook is the result of the Master research focused in the artistic production of Guilherme Teixeira between 1999 and 2010. This artistic project equivalent to a dissertation is made up of two parts: **Atlas and Field Notebook.***

***Atlas** is a poster that shows pictures of 58 artworks disposed in a panoramic view. The reader can handle about a hundred images, available in six transparent pockets.*

***Field Notebook** shows texts, as personal 'annotations', related to the works and projects printed in the Atlas.*

Keywords:

Contemporary Art / Sculpture / Instalation / Drawing



Caderno de Campo





SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| Apresentação: Cartografia Figurada Atlas e Caderno de Campo | 12 |
| Caminhada Pedreira | 18 |
| Deserto | 21 |
| Doze Montanhas | 25 |
| Elevação | 30 |
| Figura Humana | 32 |
| Lugar Comum | 35 |
| Museu de Armar | 41 |
| Objeto Suprematista | 52 |
| Rolê | 57 |
| Unidade Epífita | 62 |

Apresentação

Cartografia Figurada: Atlas e Caderno de Campo

Atlas, 2008-2010

Caderno de Campo, 2008-2010

Quando procurei a universidade para realizar uma pesquisa de Mestrado em Poéticas Visuais, meu objetivo era aprofundar aspectos presentes em minha produção e investigar seus sentidos. Acreditava - e continuo acreditando - que a pesquisa de Mestrado me 'obrigaria' a elaborar certa sistematização para abordar de forma reflexiva aquilo que se realizava no âmbito da prática.

Terminando a graduação, no final de 1999, comecei a atuar profissionalmente como educador em instituições culturais, dividindo o tempo entre o ateliê e as exposições em que trabalhava. Em 2002, decidi realizar uma viagem de estudos livres na Europa. Acabei me fixando em Londres, durante um ano, período rico em experiências e na elaboração de projetos e desenhos, em parte devido ao fato de não ter um ateliê disponível. Retornando ao Brasil, retomei a prática de educador, coordenando atividades educativas no CEU Alvarenga (Centro de Educacional Unificado) e, a seguir, como Diretor da Divisão de Ação Cultural e Educativa do Centro Cultural São Paulo. O trabalho de coordenação ocupava grande parte de minha rotina diária, de modo que, durante este período, minha produção artística se realizava no escasso tempo disponível entre a rotina familiar (com as descobertas cotidianas dos primeiros anos de meus filhos gêmeos) e a profissional. Assim, a motivação para o ingresso no Mestrado foi tomando



corpo paulatinamente, na medida em que percebi o retorno aos estudos acadêmicos como uma oportunidade de dedicação à produção e reflexão em torno de motivações, interesses e práticas que me moviam.

Em 2005, seis anos após o término da graduação em artes plásticas, apresentei um projeto de Mestrado muito abrangente para o processo seletivo da ECA, que não foi aceito. Queria pesquisar as relações entre arte e espiritualidade na obra de alguns artistas modernos e contemporâneos; ao mesmo tinha a intenção de relacionar tudo isso ao meu trabalho.

Continuei frequentando aulas como aluno especial, até finalmente ser aceito em 2007. No projeto de pesquisa aceito, o foco estava em minha produção, abrangendo também algumas referências, sobretudo artistas.

Percebo muitas mudanças em minha produção e prática desde que decidi realizar esta pesquisa, em 2005, quando comecei a cursar disciplinas como aluno especial. Acredito que o fato de estar na universidade me motivou a trabalhar, ler e refletir mais do que eu poderia fazer por conta própria e sem um vínculo institucional. As disciplinas que cursei foram fundamentais para isso, mas o maior estímulo foram as conversas com meu orientador, o Prof. Dr. Claudio Mubarac. Desde o início, concordamos que a pesquisa em arte deveria assumir uma 'dimensão artística', assim como o trabalho apresentado também deveria ter preocupações plásticas, uma vez que a forma de pesquisar do artista é 'fazer arte'. Por isso, optamos por fugir da abordagem textual de teorias estéticas complexas para não fazê-lo de forma superficial. Optamos por trazer a experiência prática para os textos, que chamamos de 'comentários'.

Inicialmente, havia optado por realizar a pesquisa em duas partes separadas. Em uma delas, trataria do meu trabalho, reuniria textos acerca de minha produção, remetendo-os às imagens das obras, que estariam em um pôster, chamado *Atlas Mnemosine*. A outra parte da pesquisa seria o *Museu de Armar*, para o qual faria textos comentando uma ou duas obras de alguns artistas que considero minhas principais referências. Estes textos estariam impressos em placas de papelão, juntamente com imagens, formando um jogo de armar, que possibilitaria inúmeras conexões entre as peças, criando estruturas tridimensionais. O *Museu de Armar* seria entregue como parte do projeto artístico correspondente a dissertação de Mestrado.

Com este formato (*Atlas Mnemosine* + *Museu de Armar*) o projeto foi apresentado no exame de qualificação aos professores Carlos Alberto Fajardo e Dom Carlos Eduardo Uchoa. Ambos consideraram que as duas partes do trabalho não se conectavam com clareza e que a primeira parte, dedicada à minha produção, era mais interessante e adequada como produto de uma pesquisa de Mestrado em Poéticas Visuais. Após esta valiosa contribuição e em diálogo com meu orientador, optei por concentrar-me em minha produção, fazendo comentários sobre alguns dos trabalhos que considero mais importantes e os relacionando a outras obras, minhas e de outros artistas.

Desta forma, a dissertação (como trabalho plástico) passou a ter como principal elemento metodológico o pôster em que figuram imagens de meus trabalhos, uma vez que elaborei todos os comentários a partir da observação exaustiva das relações formais e conceituais possíveis entre eles.



A seleção de obras contemplou a produção realizada entre 1999 e 2010, com diversidade de uso de materiais, suportes e técnicas. São imagens de esculturas, ações, instalações, vídeos, desenhos e fotografias, organizadas espacialmente, em princípio, por algum tipo de relação entre suas formas ou motivações, de forma bastante livre. Optei por não abrir mão de pesquisar a pluralidade de linguagens que caracteriza minha produção, possibilitando ao leitor um olhar panorâmico e abrangente.

A partir do uso sistematizado do pôster, percebi aos poucos que passei a me relacionar com ele como quem utiliza um mapa, uma representação bidimensional de espaços tridimensionais. Ao mesmo tempo, notei que cada imagem presente nele pode ser considerada um mapa de questões e 'lugares' em si. Foi esta percepção que me levou a optar pelo nome *Atlas*, abandonando o nome inicial do pôster: *Atlas Mnemosine*, utilizado antes da qualificação.

A palavra 'atlas' significa 'coleção de mapas' e carrega em si a idéia de abrangência e totalidade, como por exemplo, o Atlas Mundi, o Atlas Coeli ou o Atlas de Anatomia Humana, que pretendem oferecer uma visão completa do mundo, do céu e do corpo humano, respectivamente.

Ao intitular minha coleção de imagens como *Atlas*, naturalmente achei que o termo 'cartografia' seria muito adequado para nomear a pesquisa como um todo: é a construção de um olhar sobre meus percursos de produção, que por sua vez se baseiam na minha relação com o espaço.

Esta 'cartografia', entretanto, apresenta especificidades, uma vez que trata de visualidade a partir de 'figuras'. Isso me levou à palavra 'figurada', que pode também ser utilizada para

falar de sentidos e imagens poéticas presentes nas figuras de linguagem de textos. Esta abordagem me interessa bastante, considerando o aspecto simbólico presente em parte de minha produção.

Assim surgiu o título da pesquisa: *Cartografia Figurada*. Trata-se de um estudo de representações de 'lugares', não apenas espaços tridimensionais, mas também os simbólicos ou de interioridade.

Durante pesquisa e a elaboração dos textos, o processo se deu de forma diferente do processo de elaboração de um livro ou dissertação convencional. O *Atlas*, como ferramenta metodológica, me ofereceu a oportunidade de construir um processo não linear de observação. Olhando as imagens de forma panorâmica, escolhi alguns trabalhos e temas a partir dos quais escrevi textos (comentários) em que relaciono diferentes obras, apontando sentidos e referências que as habitam. Durante o processo de elaboração dos textos, transformações aconteceram simultaneamente, tanto na disposição das imagens numeradas no pôster, quanto nos caminhos estabelecidos nos próprios comentários, de forma orgânica e indissociável.

A forma final do *Atlas* apresenta 58 imagens numeradas, impressas numa área de 90 x 150 cm. Seu tamanho requer do leitor um engajamento físico com a obra, assim como alguns dos trabalhos impressos nele, quando em situação de exposição. Não há uma linearidade para a leitura do pôster. Nossos olhos percorrem diferentes percursos cada vez que olhamos para ele. A numeração não indica ordem de leitura, mas sim um sistema de identificação para facilitar a localização dos trabalhos sempre que citados nos textos. Em meio às



imagens estão dispostos seis bolsos plásticos onde podem ser encontrados conjuntos de cartões identificados por códigos no verso. Cada bolso possui entre 20 e 30 imagens, cuja ordem pode ser modificada pelo leitor, num jogo de relações em que cada cartão contribui trazendo novas possibilidades de leitura para os demais trabalhos.

Os comentários foram reunidos no *Caderno de Campo*. Escolhi este nome para designar a parte textual da pesquisa lembrando que o 'caderno de campo' é utilizado por pesquisadores de diversas áreas (como geólogos, biólogos, arqueólogos etc.) como ferramenta para registrar as anotações em uma pesquisa de campo. Normalmente, o caderno de campo tem um tom bastante pessoal e um caráter processual, pois reúne as primeiras impressões e não as conclusões finais de uma pesquisa. Da mesma forma, os textos reunidos aqui são anotações pessoais e de maneira nenhuma definitivas. São anotações de um percurso, impressões dos muitos 'lugares' em que estive e que gostaria de partilhar.

A leitura do *Caderno de Campo* não precisa seguir a ordem dos textos, organizados em ordem alfabética. O leitor pode escolher aleatoriamente qualquer comentário e abrir o Atlas para consultar as obras citadas. Alguns trabalhos aparecem em diferentes textos, abordados sob diferentes olhares e reflexões. Considero que *Cartografia Figurada – Atlas e Caderno de Campo* se oferece ao leitor numa espacialidade não convencional, como pesquisa e trabalho plástico simultaneamente. Para ter acesso ao trabalho é preciso abrir um porta-mapas e utilizar pôster e caderno de forma integrada. A escolha do formato e do uso deste acessório faz referência aos atletas que praticam *trekking* (enduro a pé), colocando o leitor em sua posição.

Caminhada Pedreira

Caminhada Pedreira, 2006 (figs. 01 e 02)

Carregadores, 2002 (figs. 15 e 16)

Em 2006, quando realizei a *Caminhada Pedreira* (figs 01 e 02), trabalhava no CEU Alvarenga, que fica no bairro Pq. Dorotéia, Distrito de Pedreira, na zona sul de São Paulo. Conhecia bem a região, tinha muitos amigos ali e sabia de algumas das dificuldades cotidianas de seus moradores.

Caminhei pelo bairro, bastante acidentado, usando um blusão de moletom preto com capuz. Nele e nos bolsos coloquei a maior quantidade de pedras que consegui, granito que seria utilizado em obras públicas, retirado de um depósito da subprefeitura local.

A ação foi registrada em fotografia por um colega de trabalho. A subida da escadaria no beco foi o momento mais difícil da caminhada e também o que gerou as imagens que considero mais interessantes.

O título só me ocorreu algum tempo depois, estimulado pelos usos locais da palavra "pedreira", que contribuíram para agregar, a meu ver, valor poético ao trabalho.

A origem do nome do distrito está relacionada à existência de uma grande pedreira na região que, após décadas de desativação, teve parte de sua extensão tomada por moradias populares. Chamou minha atenção a maneira como os moradores preferiam identificar o nome do distrito Pedreira ao invés de citarem seus bairros quando forneciam seus endereços, um hábito pouco comum em outros distritos da cidade.



O termo 'pedreira' também pode designar simbolicamente dificuldade, dureza ou peso em determinadas situações. A região apresenta indicadores de qualidade de vida muito baixos e é uma das mais violentas da cidade, com elevado índice de gravidez na adolescência. Estes fatos podiam ser constatados no dia a dia do nosso trabalho e nas letras escritas por bandas de rock e grupos de rap da região, com quem tive contato muito próximo. O próprio movimento local de bandas de rock era chamado *Rock Pedreira*, em referência ao termo 'rock pauleira', que significa 'rock pesado'.

Pensando em possíveis referências para *Caminhada Pedreira* é importante lembrar que em 1998, quando trabalhei como monitor na 24ª Bienal de São Paulo, descobri a produção de Francis Alÿs (Antuérpia, 1959), artista belga, radicado na Cidade do México.

Alÿs mostrou em São Paulo um vídeo de 1997, *Paradox of Praxis* (MEDINA, FERGUSON, FISHER; 2007; pp. 46-47), que é o registro de uma ação em que o artista caminha pelo centro da Cidade do México, num dia quente de verão, empurrando um enorme bloco de gelo, que vai derretendo e deixando um rastro efêmero, até se transformar em uma pequena pedra de gelo, que vai sendo chutada por ele até desaparecer por completo.

Mais tarde, vim a conhecer *The Collector* (MEDINA, FERGUSON, FISHER; 2007; PP. 72-73), realizado entre 1990 e 1992. Alÿs construiu um objeto com imã cuja forma geométrica evoca um animal: um paralelepípedo com quatro patas que sustentam rodinhas. Com ele, Alÿs andou por muitos dias nos arredores de seu ateliê, até que os pequenos objetos metálicos que estavam pelo caminho cobriram toda a sua extensão.

Em 2002, muito influenciado por estes dois trabalhos, realizei *Carregadores* (figs, 15 e 16), doze carrinhos de madeira, semelhantes a brinquedos, construídos em compensado preto, normalmente usado na construção civil. Os carrinhos foram carregados com entulho, levei todos para as ruas nas proximidades do meu ateliê e realizei uma série de fotografias. Minha intenção era exibir os próprios carrinhos em um salão. Na proposta que mandei para o edital de seleção, sugeri que os doze carrinhos ficariam espalhados em todo o espaço da exposição coletiva, podendo ser transportados livremente pelos visitantes de um espaço a outro. O projeto não foi aceito e os carrinhos destruídos, de modo que sobraram apenas os registros fotográficos. Uma das imagens que mais me interessa desde então é a que mostra os carrinhos na calçada e, ao fundo, dois vendedores ambulantes carregando um enorme carrinho de lanches.

Para mim, as caminhadas urbanas de Francis Alÿs revelam-se como metáforas da prática artística: o trabalho incessante de pesquisa e a constante transformação do artista a partir do contato com o ambiente. Em *Paradox of Praxis* (1997), um grande esforço não leva a nenhum resultado aparente e em *The Collector* (1990-1992), o objeto absorve elementos com os quais tem contato.

Acredito que *Caminhada Pedreira* e *Carregadores* possuem certa proximidade com algumas obras de Alÿs, pois usam a cidade como ateliê e matéria prima das obras.



Deserto

Mesa para São João da Cruz, 1999 (fig. 21)

Mesa para São João da Cruz II, 2001 (fig. 23)

Deserto, 2001 (fig. 22)

No Deserto, 2001 (figs. 24 e 25)

Tenda, 1999 (figs. 17 e 18)

Vivendo em um mundo por demais barulhento e dispersivo, no dia a dia temos poucas oportunidades de olhar para dentro de nós, e quando isso acontece, sinto que não sabemos ao certo o que fazer. Acredito que na produção contemporânea em arte há trabalhos que atuam como uma espécie de oásis ou abrigo, onde artistas e público podem encontrar um pouco de silêncio, de pausa. O trabalho no ateliê muitas vezes torna-se uma forma de encontro comigo, comparável a exercícios de meditação. Busco isto em muitos de meus trabalhos, que considero convites ao silêncio.

O trabalho *Mesa Para São João da Cruz* (fig. 21), de 1999, foi construído a partir de uma escrivaninha usada. Placas de compensado foram colocadas em suas laterais e no fundo do tampo com o objetivo de isolar o campo visual do suposto leitor. Criando uma espécie de 'caixa cênica', em sua superfície foram colocadas algumas pedras de basalto sobre um pedaço de lona preta.

A segunda versão da escultura (fig. 23), realizada em 2001, foi toda construída em compensado, com as pedras diretamente sobre a madeira clara. Estes foram os primeiros trabalhos em que usei pedras.

Os títulos dos trabalhos homenageiam o místico e santo

espanhol do séc. XVI São João da Cruz (Espanha, 1542, 1591) que ao lado de Santa Teresa de Ávila (Espanha, 1515 - 1582) foi responsável pela reforma na ordem dos Carmelitas, fundada no séc. XIII.

No livro *Subida do Monte Carmelo* (CRUZ, 1991, pp. 422), o místico exorta o leitor a buscar um lugar solitário e agreste para a oração, um lugar sem beleza ou atrativos que possam dispersar a atenção. Ao ler esta passagem, tive a vontade de fazer a escultura e comecei a pensar em como transpor estas ideias para um espaço fechado. Realizei algumas maquetes para as aulas de cenografia da graduação, usando papelão e pequenas pedras de granito (brita).

Em *Mesa para São João da Cruz I e II*, as pedras utilizadas são de basalto, recolhidas no interior de São Paulo e dispostas aleatoriamente sobre as mesas, tornando presentes uma forte sensação de aridez e certa brutalidade. Gosto de pensar nestas esculturas como desertos pessoais e portáteis.

Outro trabalho com ideias semelhantes é *Deserto* (2001) (fig. 22). É uma instalação feita com espuma de isolamento acústico (comumente utilizada em paredes de estúdios) e pedras, também de basalto. A espuma foi fixada no chão (200 x 100 cm.) e nas duas paredes em um dos cantos da sala (50 x 100 cm. e 50 cm. x 200 cm. respectivamente). Ao mesmo tempo em que a instalação evoca uma paisagem, pode remeter também a uma cama ou esteira de dormir.

Na linguagem do Antigo Testamento, o deserto é um lugar de provação e purificação, é o lugar 'onde Deus não está'. Já no Novo Testamento, torna-se o lugar de retiro para João Batista, por ser de difícil acesso. Também Jesus se retira no deserto por quarenta dias, onde é tentado pelo demônio. Entre os



séculos III e IV d.C., surgem os primeiros monges cristãos no deserto egípcio. Deles descendem diferentes tradições monásticas ocidentais que destacam e enfatizam a imagem do deserto em sua espiritualidade, não mais apenas como um lugar, geograficamente localizado, mas como um espaço interior: de silêncio, recolhimento, oração e meditação.

Na obra *No Deserto* (2001) (figs.24 e 25), uma tenda construída em papel de seda e varetas de bambu foi armada sobre uma mesa (32 x 79 x 79 cm.), cuja superfície estava completamente coberta por uma fina camada areia. Para sugerir a ideia de imensidão, evitei colocar a tenda de forma centralizada sobre a base.

Em 1999, durante a graduação, havia construído *Tenda* (figs. 17 e 18), escultura inspirada em tendas distribuídas pela ONU (Organização das Nações Unidas) nos campos de refugiados de diferentes regiões do mundo. Também construída em papel de seda e bambu, devido à sua escala (300 x 550 x 750 cm.) o público podia adentrar a obra. Dentro dela, a luz era intensa, branca e difusa, o que despertava uma sensação de silêncio e tranqüilidade. Lembro-me que uma amiga que praticava meditação Zen-Budista pediu-me autorização para trazer um grupo do qual fazia parte para meditar no interior da obra, o que me deixou satisfeito ao perceber o tipo de interesse que o trabalho estava despertando.

A tenda protege o homem das intempéries da natureza e é a habitação dos povos nômades do deserto, carregando em si a imagem da fragilidade humana e da transitoriedade da vida terrena. Usando papel de seda para fazer *Tenda* e *No Deserto*, procuro reafirmar estas ideias no trabalho. Quando tive de desmontar *Tenda* ao final da exposição na FAAP (Fundação

Álvares Penteado), senti uma grande tristeza. Lembrei-me então que havia lido que o desmontar da tenda era uma metáfora para a morte em vários livros do Antigo Testamento.



Doze Montanhas

Doze Montanhas, 2008 (figs. 04 e 05)

Movendo Montanha, 2006 (fig. 26)

Em *Doze Montanhas* (figs. 04 e 05), acúmulos de massa de concreto repousam sobre frágeis estruturas de madeira reaproveitada, formadas por uma superfície de compensado (18 mm.) recortado, em desenhos formados apenas com ângulos retos, com medidas modulares de 5 cm.

Os muitos pés que sustentam estas superfícies são ripas de ipê com 2 cm x 2 cm de espessura, suas alturas variam entre 25 cm. e 45 cm. Sobre elas foi despejada a maior quantidade possível de uma grossa argamassa de concreto, até que começasse a despencar para fora, de modo que as partes mais altas das montanhas de concreto correspondem aos lugares em que a superfície de madeira é maior, criando assim uma correspondência entre as formas “orgânicas” ou aleatórias do concreto e as formas geometricamente construídas em madeira. A disposição das peças foi feita como se houvesse uma superfície quadriculada no piso, com quadrados de 5 cm. de lado, com linhas paralelas às paredes, cada canto das peças estava sobre um dos vértices imaginários.

A galeria fica em uma região alta da cidade (no espigão da Avenida Paulista). Do terraço onde instalação foi montada é possível avistar parte do bairro do Pacaembu, bastante arborizado e com seu relevo marcado por vales e colinas. Havia, a meu ver, uma interessante relação entre a paisagem vista do terraço e a paisagem criada no lugar por *Doze Montanhas*. Da forma como foi colocado, o concreto fica com

um aspecto muito rugoso ou “empelotado” que lembra a aparência de uma montanha com árvores, vista à distância. A paisagem da cidade de São Paulo é construída em concreto, passamos a maior parte da nossa vida cercados por este material, quando andamos na rua, temos de olhar para baixo, pois as calçadas são muito acidentadas e boa parte do que vemos no chão é cimento, quebrado, rachado, remendado, pintado e gravado, pré moldado etc. É um dos materiais mais familiares para quem vive na cidade.

A ideia de fazer montanhas ou pequenos montes de concreto me veio da experiência com a areia na obra *Lugar Comum* (figs. 06, 07 e 08). O público e eu havíamos construído montanhas, castelos, pontes, túneis, formas muito interessantes. Queria construir com cimento e areia da mesma maneira, de modo que formas como aquelas teriam uma duração bem maior. Comprei um saco de cimento e um pouco de areia e comecei a fazer uns testes modelando o material com as mãos, usando luvas cirúrgicas. Na época usava a marcenaria de um amigo como ateliê. Para minha surpresa, o cimento fresco não se comportava da mesma maneira que a areia molhada. Não conseguia fazer com que as montanhas ou formas crescessem verticalmente: por ser muito pesada, a massa escorria para os lados criando “barrigas”; as montanhas e formas que consegui fazer eram muito baixas (fig. A 22).

No caminho para casa, vi na calçada uma montanha de cimento com uma enxada. Alguém que estava trabalhando havia deixado ali e imediatamente percebi que conseguiria fazer montanhas mais altas se trabalhasse com a mistura de cimento e areia com menos água. Imaginei que teria dificuldades em modelar com as mãos, o que deixaria a forma



bastante rugosa com um aspecto casual, não determinado por mim.

Foi então que tive a ideia de recortar formas na madeira e deixá-las suspensas, de modo a controlar um pouco o resultado, ao mesmo tempo assumindo o acaso e o aspecto bruto do cimento com aquela consistência.

Em 2002, li em um caderno de turismo de um jornal inglês uma matéria sobre as Ilhas Skellig. Fiquei bastante impactado pelas imagens e a descrição do lugar. São duas ilhas ao sudeste da Irlanda, a 12 km. da costa, onde, em uma delas, funcionou um mosteiro entre os séculos VI e XIII, cujas instalações são construções rudimentares em pedra sobre a rocha, a 230 m. do mar. Lembram iglus e estão muito bem preservadas graças as enormes dificuldade de acesso ao local. As imagens eram muito impressionantes e realizei vários desenhos inspirados nelas. Em alguns deles, as montanhas ou ilhas aparecem suspensas sobre pés como se fossem mesas ou cadeiras (fig. A12 e E08).

Outra referência para *Doze Montanhas* e muitos desenhos anteriores são os jardins de pedra Zen, como o *Ryoan-ji* em Kyoto (Japão), construído no final do século XV, no mosteiro *Daiju-in*. Os jardins zen, embora remetam a paisagens vulcânicas do mar de Seto, não são meras representações da paisagem natural. Construídos para a contemplação, possuem um elevado grau de abstração: as pedras são dispostas em complexas relações matemáticas e o quartzo branco que preenche o espaço está relacionado ao conceito de vazio na filosofia zen.

Em 1998, na 24ª Bienal de São Paulo, pude ver a pintura *Virgem Cerro*, de um pintor anônimo do século XVIII, vinda

do Museu Nacional de Arte de La Paz. A pintura mostra a Virgem Maria como uma montanha, sendo coroada pela Trindade. Em uma forma de sincretismo entre o cristianismo e religiões pré-colombianas, a imagem associa a Virgem à divindade feminina, identificada com uma montanha. O que me interessou nesta imagem foi a associação entre montanha e corpo, ou a transformação da montanha em uma personagem. Realizei alguns desenhos e pequenas esculturas com estas ideias e *Doze Montanhas* se aproxima de alguns deles que exploram as montanhas como personagens ou seres vivos.

Na história das religiões, frequentemente encontramos montanhas como lugares sagrados, como centros cósmicos, lugares em que o céu (mítico) encontra a terra.

No Antigo Testamento, a montanha aparece muitas vezes como lugar do encontro com Deus; na passagem mais conhecida Moisés recebe as tábuas da lei no alto do Monte Sinai.

Na mística cristã, a subida da montanha é associada à elevação espiritual. São João da Cruz escreve no séc.XVI o livro *A Subida do Monte Carmelo*, fazendo referência ao monte em que os profetas Elias e Eliseu retiravam-se e onde no séc.XIII foi fundada a ordem dos Carmelitas. Mais recentemente, o monge cisterciense e escritor Thomas Merton (Estados Unidos da América, 1915-1968) intitulou sua autobiografia como *A Montanha dos Sete Patamares*, (MERTON, 1953).

Alguns desenhos e pequenas esculturas que realizei são projetos de montanhas falsas, assumidamente cenográficas, construídas com painéis de madeira, folhas de isopor ou bambu. Elas são muito leves e podem ser transportadas de um



lado a outro. Em alguns dos projetos elas podem ser escaladas, também como em brinquedos de parques infantis (figs. A16, A17, A19, A 20, A21 e A27).

Quando fazemos uma pequena montanha de terra com as mãos, acredito que não estamos fazendo uma representação: por menor que ela seja, é literalmente um monte ou uma montanha e sempre se parece com uma montanha maior.

É o que acontece com *Doze Montanhas* e também com o trabalho *Movendo Montanha* (fig. 26), em que um monte de terra, com 6m³ (quantidade limite que pode ser levada por um caminhão) é transportada por mim, utilizando uma pá e uma carriola de mão, até dez metros à frente, em um pasto. Levei 4 horas e 30 minutos para terminar a empreitada. Toda a ação foi registrada por duas câmeras de vídeo fixas, de modo que cada uma captava apenas uma das montanhas e em tempo real. O trabalho nunca foi exposto, mas a ideia era que fosse apresentado como uma vídeo-instalação, com duas projeções sincronizadas, funcionando como uma ampulheta. Um monte de terra desapareceria aos poucos, enquanto o outro ganharia volume, criando assim uma correspondência entre tempo e matéria. O grande esforço realizado para tanto poderia funcionar como metáfora da existência e do trabalho do artista. O título faz referência a uma parábola evangélica, mas traz a imagem bíblica para o campo material e substitui a fé pelo esforço. Os movimentos repetitivos realizados por um longo período pode remeter a exercícios de meditação.

Elevação

Pipa, 1999 (fig. 36)

Vôo sobre Pedras, 2001 (fig. C21)

Solidão Sonora, 2002 (fig. 35)

Mergulho, 2002 (fig. 44)

Frequentemente nos deparamos com metáforas que remetem a existência humana à ideia de peso em contraposição à transcendência, associada às imagens de flutuação.

Seja na tradição escrita, oral ou imagética, diversos episódios de flutuação na vida de místicos chegaram até a contemporaneidade em forma de relatos. Exemplos disso na tradição ocidental nos trazem a imagem de Jesus caminhando sobre as águas durante uma tempestade, bem como São João da Cruz (Espanha, 1542, 1591) e Santa Teresa (Espanha, 1515 - 1582), flutuando em diferentes ocasiões, movidos pelo êxtase da oração.

É como se a experiência mística pudesse libertar o homem do peso físico e simbólico de sua existência. Neste ponto esbarramos na impossibilidade. Por que desejamos tanto fazer coisas das quais somos incapazes?

Considero que, assim como as religiões, a arte também é um campo de manifestação do desejo humano pela transcendência. Um grupo de trabalhos que realizei trata da flutuação através da representação bidimensional. São desenhos, pinturas e colagens em que figuras humanas, animais e objetos aparecem flutuando.

Em *vôo sobre pedras* (fig. C21), a silhueta de uma figura humana flutua sobre uma paisagem e deixa um rastro azul no ar. Em *solidão sonora* (fig. 35), a silhueta de uma figura



humana, recortada de um cobertor, é colada à parede dando a ideia de flutuar, deixando para trás uma cadeira, feita do mesmo material, que sugere o espaço tridimensional e ao mesmo tempo o chão.

Outros trabalhos são apresentados sob a forma bidimensional da fotografia, mas tiveram sua origem em situações tridimensionais, como é o caso da série de fotografias *Mergulho* (fig. 44). As fotos foram tiradas do fundo de uma piscina e eu, vestindo um macacão azul, brinquei com o efeito de flutuação. Dentro da água temos uma aparente inversão gravitacional, não que a gravidade deixe de agir sobre nós, mas ela age com maior intensidade sobre a água, o que faz com que nosso corpo tenda a subir para a superfície, ou seja, o peso da água à nossa volta faz com que nos sintamos muito leves. Selecionei algumas fotografias da série para mostrá-las invertidas (de cabeça para baixo), o que cria a ilusão visual de que estou flutuando acima da superfície da água.

Na fotografia *Pipa* (fig. 36), uma pipa vermelha voa num límpido céu azul. Nela é possível avistar a silhueta de um homem de braços abertos, um autorretrato. Temos, portanto, uma imagem bidimensional que se assume como tal, flutuando no espaço tridimensional vasto da atmosfera. Na época em que fiz o trabalho, onze anos atrás, lembro de ter pensado em paralelos entre soltar uma pipa e buscar a elevação espiritual, por meio da meditação ou da oração. Acredito que quando empinamos uma pipa, voamos virtualmente junto com ela, numa vertigem que pode nos levar a esquecer de que nossos pés estão no chão.

Figura Humana

Transfiguração #1, 2010 (fig. 47)

Sem título, 2009 (fig. 58)

Solidão Sonora, 2002 (fig. 35)

A figura humana é muito recorrente em meus desenhos e trabalhos bidimensionais. Considero-as auto-representações, pois quase sempre utilizo imagens minhas como base para a criação.

Comecei a trabalhar com silhuetas de figuras ainda na faculdade, bastante influenciado por uma exposição do Daniel Senise (Rio de Janeiro, 1955) que vi em 1997.

Costumava gravar minha imagem com uma câmera de vídeo e depois fazia desenhos olhando as imagens pausadas na televisão. Atualmente, utilizo câmera digital e computador.

Gosto das silhuetas, pois elas assumem em si o plano do papel ou de outro suporte. Elas são mais do que representações bidimensionais de um corpo tridimensional, são como 'seres bidimensionais' que existem no plano e não poderiam existir de outra maneira.

Muitas destas figuras parecem estar flutuando em um plano, que por sua vez, remete a algo etéreo, em que tudo parece também flutuar, como bolhas de ar que sobem de dentro da água em direção à superfície ou círculos de diferentes tamanhos espalhados aleatoriamente.

Atualmente, venho realizando imagens a partir de colagens com silhuetas recortadas em papéis trabalhados com a técnica japonesa *suminagashi*. É o caso de *Transfiguração* (2010) (fig. 47) e *Anjo* (2010) (fig. D10).



O suminagashi consiste em trabalhar com as tintas sobre a superfície da água e transferir a imagem criada para o papel, simplesmente posicionando a folha sobre a água. Quando uso a técnica, gosto de explorar o aspecto aleatório e a falta de controle. Por meio do uso da tinta à óleo, que por não se misturar com a água cria pequenas bolhas que tendem a se juntar formando bolhas maiores, num movimento dinâmico e imprevisível. Quando coloco a folha de papel congelo um instante daquele movimento caótico. O resultado são círculos ou formas amebóides, distribuídas sobre o papel, impregnado algumas vezes pelo nanquim, que ao contrário do óleo se dilui na água e penetra imediatamente na folha. Com o tempo, as manchas de tinta óleo soltam manchas amareladas de óleo, que vão se espalhando no papel, criando novos círculos e formas envolvendo as formas em tinta. As silhuetas humanas recortadas em papéis trabalhados com suminagashi ganham um aspecto lírico, que a mim remete ao espiritual.

Muitos de meus desenhos e trabalhos em papel mostram figuras caminhando (figs. 03, D01, D02, D03, D04, F06, F15 e F16). Algumas destas silhuetas parecem caminhar soltando fumaça ou bolhas da cabeça e algumas formando uma espessa nuvem acima da figura. Em outras imagens, objetos como ferramentas, gravetos e pedras flutuam acima do personagem, em meio a uma nuvem de fumaça.

Gosto da relação que existe entre caminhar, pensar e desenhar, atividades de natureza distintas, mas que tem em comum a linearidade e a fluidez, um pensamento leva a outro, assim como os desenhos. Caminhadas, pensamentos e desenhos podem nos levar a muitos lugares.

Em *Anjo* (2010), um homem caminha com uma baleia flutuando

acima de sua cabeça. As baleias são os maiores mamíferos do planeta, pesam toneladas, mas parecem muito leves quando nadam nas profundezas do oceano e ainda “cantam” de forma muito misteriosa. Sempre fui fascinado por estes animais e vejo neles algo de transcendência, como se fossem seres de natureza espiritual. Por isso, esta imagem pode ser entendida como uma pessoa que é acompanhada e protegida por um ser espiritual, uma espécie de anjo guardião. Dentre as outras leituras possíveis, gosto de pensar que o animal pode ser a materialização de um pensamento que se eleva.



Lugar Comum

Lugar Comum, 2006 (figs. 06, 07 e 08)

Cobertura, 2006 (fig. 09)

Movendo Montanha, 2006 (fig. 26)

Três Tendias, 2006 (fig. 10)

Lugar Comum (figs. 06, 07 e 08) foi apresentada na Galeria Vermelho em 2006, junto com a obra *Cobertura* (fig. 09). Ambas fizeram parte do projeto Fachada, realizado pela galeria desde 2002, que conta com a participação de artistas da galeria ou convidados que ocupam a fachada do prédio com pinturas ou outras intervenções temporárias, transformando a visão que se tem do prédio principal da galeria a cada nova exposição.

Procurei Eduardo Brandão, sócio proprietário da galeria que me deu aulas de fotografia durante a graduação na FAAP (Fundação Armando Álvares Penteado), para uma conversa sobre minha produção. Apresentei a ele frames impressos do vídeo *Movendo Montanha* (fig. 26) e sugeri exibi-lo na galeria como uma vídeo instalação ou ainda como uma performance, refazendo a ação ao vivo no local. Discutimos um pouco a viabilidade das propostas mas, por fim, após olhar meu portfólio, Eduardo sugeriu que eu instalasse outro trabalho, *Três Tendias* (fig. 10) no exterior da galeria. Imediatamente após o fim da conversa comecei a pensar em como realizar o projeto e também na possibilidade de apresentar uma contra proposta, pois estava um pouco incomodado com o fato de simplesmente transpor um trabalho de dimensões “domésticas” para uma parede de grandes proporções.

Assim, pensei em ocupar a frente da galeria com uma escultura, talvez influenciado pelo trabalho *Xadrez Combinado* (2006), do artista e amigo Fabiano Marques (Santos, 1970), exposto no mesmo local pouco antes.

A ideia para a obra *Lugar Comum* veio de algumas experimentações que fiz no campo da educação, trabalhando como coordenador de atividades culturais do CEU Alvarenga (2004-2007), um dos Centros Educacionais Unificados da Prefeitura de São Paulo, que possui relações com as secretarias de cultura, esporte e educação.

Durante a reforma de um muro de contenção da instituição, tratores precisavam atravessar o imenso pátio. Os bloquetes (paralelepípedos) de concreto do piso tiveram que ser removidos, pois não resistiriam ao peso das máquinas. Durante semanas, montanhas de bloquetes ficaram amontoadas ao lado de um caminho de areia que atravessava o local. Sugeri à professora Priscila Okino, que ministrava as oficinas de artes plásticas para crianças, que usássemos o material nas aulas, e ela prontamente concordou.

Propusemos então aos alunos que, em grupos, usassem as peças de concreto, sem danificá-las (já que após a reforma retornariam ao local de onde foram temporariamente retiradas), para que construíssem o que quisessem, no próprio pátio, seguindo uma única regra de segurança: nenhuma construção poderia passar da altura do meu joelho. No primeiro grupo, cerca de 20 crianças, entre 10 e 11 anos, se entregaram completamente à atividade, que virou uma grande brincadeira, de modo que não queriam sair de lá no término da aula. Em seguida, alunos de outras turmas se juntaram a eles; ao fim da aula, e em pouco tempo, o



pátio estava repleto de crianças e adolescentes brincando de montar castelos e outras edificações, como casas, escolas shoppings etc. (figs. D24, D25 e D26).

A brincadeira ganhou vida própria e continuou por todo o período da reforma, até durante o final de semana, em que podíamos encontrar grupos de pessoas brincando de construir com os blocos.

Essa experiência foi muito marcante para mim. Continuando a pesquisa, tentei reproduzi-la em outra situação: adquirei peças de dominó e coloquei-as à disposição do público sobre uma mesa em um evento de final de semana que organizamos no próprio CEU Alvarenga. Em proporções menores, o efeito foi semelhante: jovens e crianças construíram torres e labirintos sobre a mesa (figs. D27 e D28).

Comecei a imaginar uma exposição em uma galeria, museu ou instituição, em que o público tivesse acesso a algo como uma 'loja' de materiais de construção, com tijolos, blocos e areia à sua disposição para brincar de construir, como naquele pátio. Imaginei uma grande exposição que fosse ao mesmo tempo uma espécie de playground. Pareceu-me que o local ideal para realizar o trabalho seria área de convivência do SESC Pompéia (Serviço Social do Comércio), uma exposição que poderia acontecer sem paredes e atrair interesse de crianças e adultos, como as exposições organizadas por Lina Bo Bardi (Roma, 1914 - São Paulo, 1992) para aquele espaço. Escrevi algumas listas de materiais, mas nunca cheguei a elaborar um projeto.

Fiz alguns desenhos para *Lugar Comum* (figs. A18 e C17) e propus ao Edu Brandão que a peça fosse exposta no pátio em frente à Galeria, como parte do projeto fachada. O local

escolhido para colocar a peça é uma área de convivência ao ar livre em frente à galeria, local onde funciona também um restaurante.

Contatei um grande amigo e excelente marceneiro, Murilo Marcondes, para me ajudar. Construímos a estrutura reaproveitando madeiras utilizadas em outras obras e instalações, na própria galeria, um tanque de areia como esses de playgrounds infantis, suspenso, deixando a brincadeira mais confortável e convidativa aos adultos, que frequentam o espaço. A estrutura era uma grande caixa de madeira, suspensa 30 cm. do chão por quatro apoios, medindo 150 cm. x 150 cm. X 50 cm. de profundidade. No fundo da caixa fizemos aberturas para saída de água e colocamos uma manta acrílica para segurar a areia.

Coloquei na parede, próximo à peça, uma prateleira de madeira com um regador de jardim, para que o público pudesse colocar água na areia, usando uma torneira que ficava perto da obra. A areia que usei era muito fina e macia, semelhante à areia de praia, e umedecida apresentava novas possibilidades construtivas.

Durante a abertura da exposição, adultos e crianças e revezavam-se em torno da peça, brincando na areia, construindo castelos, montanhas, túneis etc., como se estivessem na praia. Alguns simplesmente passavam a mão sobre a areia. A reação do público foi semelhante à proposta de trabalho com os blocos de concreto realizada meses antes, no CEU Alvarenga.

O texto sobre o trabalho falava que *Lugar Comum* era o casamento de um tanque de areia e de uma mesa de jantar. Gosto desta ideia, como se pudéssemos estar em dois



lugares ao mesmo tempo. A mesa de jantar como lugar de encontro e de partilha do alimento e da convivência, e o tanque de areia como espaço da partilha da imaginação e do brincar. As múltiplas camadas de sentidos do trabalho são enfatizadas também no duplo sentido do título. Em primeira instância, o termo 'lugar comum' sugere as expressões e situações batidas e que já perderam a força de tão repetidas, como os clichês e chavões. Considerei com certo humor a possibilidade de chamar a atenção do público para o fato de que, ao propor sua participação na escultura, eu estava de certa forma repetindo o 'chavão' do apelo à participação, questão debatida e explorada à exaustão nas últimas décadas, sendo as teorias sobre estética relacional de Nicolas Bourriaud (França, 1965) alvo de defesas e ataques exaustivos por parte de inúmeros artistas, curadores e críticos de arte (BOURRIAUD, 2009). Por outro lado, e ao mesmo tempo, gosto de pensar na expressão 'lugar comum' como um ambiente partilhado por um grupo de pessoas. Neste sentido, as ideias do pensador francês Jacques Rancière (França, 1940) me interessam bastante, na medida em que ele sugere que as obras de arte criam comunidades cuja composição abrange o artista que a criou, o público que por ela foi afetado (tocado, atravessado) e os próprios sentidos que habitam os trabalhos (RANCIÈRE, 2005).

A areia de *Lugar Comum* se torna um artifício, na medida em que cria uma pequena paisagem artificial, que pode nos remeter a uma praia ou deserto ao mesmo tempo em que permite reproduzir no espaço urbano experiências sensoriais que podemos ter no contato direto com a natureza. Por isso, posso dizer que os *Penetráveis* e os *Bóldes* de Hélio Oiticica

(Rio de Janeiro, 1937-1980), feitos nas décadas de 1960 e 1970, são referências bastante fortes para mim nesta escultura (FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO; 1998; pp. 386-390). Gosto de pensar na obra de arte como proposição e no artista como propositor. Neste sentido, vejo pouca diferença entre o papel do artista e do professor. Ambos deveriam propor, em minha opinião, jogos ou situações de convívio e troca.



Museu de Armar

Museu de Armar, 2009 (figs. 55, 56 e 57)

Museu de Armar (figs. 55, 56 e 57) é uma obra em processo, que reúne em placas de papelão (especialmente confeccionadas para tornarem-se suporte do trabalho) uma coleção de imagens do meu interesse retiradas da internet ou de livros e catálogos de arte. Atualmente, a coleção possui apenas obras de arte tridimensionais, modernas e contemporâneas. No verso de cada placa há: uma outra imagem menor, do mesmo trabalho ou de alguma outra obra do mesmo artista; um pequeno texto, de caráter pessoal, comentando a imagem e a produção daquele artista; uma breve ficha técnica das obras. O formato dessas placas de papelão possibilita o encaixe de umas às outras, de modo que a coleção de imagens volta a ganhar um corpo tridimensional a partir da relação com as outras imagens, formando uma espécie de arquitetura cambiável que pode crescer infinitamente e proporcionar as mais variadas relações entre seus conteúdos.

A obra *Museu de Armar* surgiu durante minha pesquisa de Mestrado. Inicialmente, o trabalho seria apresentado como parte de minha dissertação, como uma forma de tratar dos artistas que são referências para minha produção. Após o exame de qualificação, decidi junto à banca retirá-la do trabalho a ser entregue e mantê-la como um trabalho de arte a ser comentado juntamente com outros.

As principais referências para minha produção não estão no campo teórico e acadêmico, mas são sobretudo artistas modernos e contemporâneos que trabalham principalmente

o campo tridimensional. A ideia de escrever sobre a obra de outros artistas estava presente em meu pré-projeto de pesquisa e a partir de conversas com meu orientador, Claudio Mubarac, concluímos que seria adequado que os textos tivessem o nome de 'comentários', pois deveriam ter um caráter pessoal e não definitivo. A ideia era comentar alguns aspectos nas obras de determinados artistas que se relacionavam diretamente às questões presentes em minhas obras. Tive dificuldades em encontrar um formato adequado para os textos, fiz longas pesquisas sobre cada um dos artistas e depois acabava criando textos minuciosos, tentando abordar os principais pontos de interesse e muitas questões que via como importantes para cada um dos artistas. Aos poucos percebi que deveriam ser textos muito curtos, focados apenas em um ou dois trabalhos e abordando de maneira muito breve meus pontos de interesse naqueles trabalhos em particular.

Com o tempo surgiu a ideia de transformar as referências em um trabalho, de modo que as obras citadas ganhariam nova vida e nova significação, deixando ser apenas referência a algo que não estava ali de verdade.

A obra *Galeria de Retratos*, apresentada por Marina Abramovic (Sérvia, 1946) na 28ª Bienal de São Paulo (MESQUITA, 2008, p.29), é uma vídeo instalação composta por diversos monitores de vídeo nos quais são mostrados detalhes de trechos de filmes com registros de performances da artista ao longo de sua carreira. Os vídeos são editados de modo a mostrar apenas "closes" do rosto da artista, a obra é um trabalho que está em andamento e a cada quatro ou cinco anos é reeditada com novos trabalhos. Por meio deste procedimento, trabalhos anteriores



são atualizados e integram uma obra nova. Eu buscava algo semelhante, mas com a documentação das obras dos outros. Acredito que a necessidade de citar outros artistas tenha relação com minha prática como educador. Desde 1997, atuo profissionalmente em programas educativos, normalmente relacionados a exposições de artes visuais. Uma das experiências mais marcantes foi durante a graduação, como monitor da 24ª Bienal de São Paulo, em 1998. Ao acompanhar visitas com grupos, percebia a enorme responsabilidade e o caráter autoral deste tipo de atividade, em processos de construção de sentidos e relações entre a produção de diferentes artistas, processo semelhante ao ofício curatorial. Uma visita mediada, com duração de uma hora e trinta minutos a uma exposição com duzentos artistas, precisa de um outro recorte, de outra escolha. Normalmente comentava cerca de dez trabalhos de artistas, para que houvesse tempo para uma conversa mais reflexiva com o grupo. A cada dia testava novos roteiros e propunha diferentes relações, buscava estar atento ao retorno e interesses dos visitantes, de grupos com perfis distintos abrangendo crianças a partir de cinco anos de idade a curadores e artistas internacionais. Na troca com um público tão diverso, percebia o quanto uma exposição naquelas proporções era rica de possibilidades de relações e leituras. Embora houvesse o discurso curatorial, do qual era praticamente impossível escapar, uma bienal é sempre uma obra aberta (ECO, 2003), à qual se pode acessar por inúmeras entradas e percorrer infinitos caminhos. Conduzir alguém por uma exposição assim é fazer parte deste processo coletivo de criação.

Voltei a atuar na Bienal de São Paulo em sua 27ª edição,

agora não mais como monitor, mas como coordenador de um programa chamado *Centro-periferia: como viver junto*, proposto por Denise Grinspum. O programa tinha por objetivo romper as barreiras simbólicas que separam a Bienal de seu público potencial nas camadas economicamente menos favorecidas da cidade. Uma equipe de sete educadores, dividida por diferentes regiões da cidade, promovia encontros com grupos e entidades não governamentais com o objetivo de apresentar a 27ª Bienal, seus artistas e conceitos, preparando uma posterior visita do grupo à exposição, que também acompanhávamos.

Para isso, utilizávamos o material educativo produzido para a exposição (LAGNADO, GRINSPUM, PRATES, 2006), do qual tive também a oportunidade de participar da elaboração. Coordenado por Valquíria Prates, era composto por um livreto com 120 páginas e 24 pranchas com obras de 24 artistas da exposição, que traziam questões chave para uma aproximação da exposição como um todo. O uso deste material nos grupos visitados pelo programa centro-periferia foi extremamente produtivo. As pranchas, de tamanho A4, eram utilizadas como um baralho, possibilitando o desenvolvimento de diversos jogos, dinâmicas e estímulo às reflexões e discussões.

Tal experiência me despertou para o potencial do uso de imagens impressas como plataforma para falar sobre arte, de forma completamente diferente do uso de slides, livros ou vídeos, recursos que até então estava acostumado a utilizar, com possibilidade de agrupar, reunir, comparar e ver juntas imagens a partir do simples manuseio das pranchas, que normalmente eram colocadas no chão possibilitando uma visão panorâmica.

Com as imagens todas à vista simultaneamente, podíamos



estimular o olhar crítico dos participantes. Por exemplo, podíamos pedir que escolhessem, em grupos, imagens de obras que eles consideravam 'boas' ou 'ruins', conceito aberto que pedia a opinião subjetiva a partir do repertório de cada um. A proposta gerava riquíssimas discussões, em que pessoas que inicialmente acreditavam não serem capazes de entender ou falar de arte argumentavam defendendo suas opiniões com base no que haviam visto e pensado. Por fim, neste tipo de atividade, as obras escolhidas como boas e ruins eram o ponto de partida da conversa promovida pelos educadores, que apresentavam maiores detalhes e informações sobre os trabalhos vistos nas imagens.

Fui convidado pela curadoria da 28ª. Bienal de São Paulo a apresentar uma proposta de continuidade do *programa centro-periferia: como viver junto*, dois anos depois. Consegui reunir cinco dos sete educadores que haviam atuado comigo na edição anterior e juntos pensamos o novo projeto. Mudamos o nome do programa que passou a ser *Ambulante*. Não existia uma publicação oficial do programa educativo e, por isso, resolvemos criar nosso próprio material de apoio. Como uma das propostas da exposição era trabalhar a ideia de memória e arquivo, decidimos utilizar imagens das vinte e sete bienais anteriores, escolhemos duas imagens de cada Bienal.

A partir do contato com o projeto *Casa de Cartas* (KOENIG; 2007; pp.62-63) dos designers norte americanos Charles (Missouri, 1907-1978) e Ray Eames (Califórnia, 1912 – Los Angeles, 1988), decidimos transformar nossas pranchas em um jogo tridimensional. *Casa de Cartas* é um brinquedo, lançado pela *Tigrett Enterprises* de Chicago, em 1952. Trata-se de um baralho com 54 cartas, cada carta com 6 cortes,

um em cada extremidade e dois em cada lateral. Estes cortes possibilitam o encaixe e a construção de estruturas arquitetônicas. Havia dois modelos: o *Picture Deck*, que de um lado apresenta uma fotografia feita pelos designers, e do outro um asterisco sobre o fundo branco. As imagens parecem ter sido escolhidas aleatoriamente: há um par de sapatos, uma porção de comprimidos coloridos, uma máscara exótica, entre muitas outras imagens, a maior parte muito colorida. O outro modelo é o *Patern Deck*, com imagens de estampas variadas nas cartas, também fotografadas pelos Eames. Em princípio, as cartas possuíam a dimensão de um baralho tradicional, entretanto, em 1953 foi lançada uma nova versão chamada *Giant House of Cards*, com cartas medindo 18 x 27 cm. cada.

Pensando nestas possibilidades, desenhamos as placas de modo semelhante. Elas eram quadradas e com 25 cm. de lado. Foram recortadas em papelão reaproveitado (que compramos de uma cooperativa de catadores de papel), cada lado possuía dois cortes. Formamos conjuntos de 54 placas com imagens de obras e também carregávamos pranchas de papelão sem nenhum tipo de intervenção. Por meio do contato com estas placas, o grupo tinha muitas vezes seu primeiro contato com a Bienal e com a arte contemporânea. Havia uma variedade muito grande de meios, linguagens e conteúdos apresentados nas placas, contemplando imagens de pinturas, esculturas, instalações, performances, cartazes e fotografias em que se viam obras de determinadas bienais se relacionando com a arquitetura do prédio.

Assim como no programa *centro-periferia: como viver junto*, cada educador tinha total liberdade de utilizar este kit da



maneira que considerasse mais conveniente. Explorávamos bastante suas possibilidades construtivas e de criação de relações, através da proximidade ou do encaixe entre duas ou mais imagens. Muitas vezes, usávamos como um jogo de dominós colaborativo e em terceira dimensão, cada jogador deveria escolher uma peça e em seguida escolher onde colocá-la, justificando suas escolhas.

Pranchas educativas com imagens de um lado e texto do outro são amplamente utilizadas por instituições de arte em kits destinados ao uso do professor, em sala de aula, porém, sem uma devida reflexão sobre suas especificidades e possibilidades, naquilo que as diferencia de slides, livros, vídeos, internet ou quaisquer outros.

A experiência da utilização destas placas durante a 28ª Bienal foi algo realmente marcante, que me despertou para o incrível potencial relacional deste recurso a partir do contato físico entre os sentidos evocados pelas imagens das placas, se encaixando e criando uma espécie arquitetura, com infinitas possibilidades de construção. Gostava de pensar na ideia de que estávamos propondo um 'museu imaginário', um museu pessoal de referências, que se constrói e se reconfigura a cada instante.

Trazer a proposta para o campo da pesquisa artística foi só uma questão de tempo. O uso de placas pareceu-me ser o formato ideal para trabalhar com as referências pessoais e agregar os comentários que gostaria de fazer sobre a obra de alguns artistas. Em busca de referências para refletir sobre esta ideia, encontrei o *Museu Imaginário* (MALRAUX, 1956), de André Malraux (Paris, 1901 – Creteil, 1976); a *Mnemosyne* (GOMBRICH, 1997), de Aby Warburg (Hamburgo, 1866-1929);

a Pinacoteca do MASP, de Lina Bo Bardi (Roma, 1914 – São Paulo, 1992); reencontrei *Casa de cartas*, de Charles e Ray Eames e as ideias de *Pós-produção* (BOURRIAUD, 2009) como procedimento artístico, de Nicolas Bourriaud (França, 1965).

No Livro *Museu Imaginário*, Malraux argumenta que até os anos 1940, nossa relação com a arte se dava predominantemente atrelada ao Museu, mas que a possibilidade reprodutiva de imagens coloridas de obras de arte à partir de então havia criado um Museu Imaginário, no qual se poderia ter acesso à obras que nenhum museu do mundo por mais recursos que pudesse ter seria capaz de adquirir:

“O mundo no qual estas imagens falam uma língua diferente, e a mesma língua; uma língua de estátuas e uma língua de esculturas. E, neste mundo que a metamorfose substitui pelos do sagrado, da fé, do irreal ou do real, o novo domínio de referência dos artistas é o Museu Imaginário de cada uma; o novo domínio de referência da arte é o Museu Imaginário de todos.” (MALRAUX, 1956, p.255)

A ideia do acesso sem limites a imagens seduziu também Aby Warburg, que trabalhou incessantemente até sua morte, em 1929, no ambicioso projeto de criação do *Atlas Mnemosyne*, palavra grega que significa memória. Warburg queria criar um atlas universal de imagens, baseada no zodíaco grego. O atlas era dividido em doze temas, relacionados aos sentimentos humanos. Depois se dividia em sub-temas, cada um correspondente a um painel com reproduções fotográficas de imagens e/ou obras de arte concebidas pela humanidade em diferentes contextos, como, por exemplo, esculturas persas, egípcias, gregas, pinturas renascentistas ou a produção de



índigenas norte americanos. A proposta, assim como toda a obra de Warburg, trazia um olhar além do cronológico ou geográfico para a história da arte. A construção material (incompleta) da *Mnemosyne* aproxima o historiador da arte e o artista.

Com a vontade firme de apresentar ao público o acervo de forma não cronológica nem temática, mas sim uma mostra panorâmica geral que desse a possibilidade de construção de relações de sentido a partir do repertório dos visitantes, a arquiteta Lina Bo Bardi queria criar um museu vivo, no qual o público pudesse passear por entre pinturas como se estivesse em um jardim. Para isso, em seu projeto para o Museu de Arte de São Paulo desenvolveu bases em concreto e vidro, suporte para as pinturas da coleção e as distribuiu pelo espaço do segundo andar do edifício da Avenida Paulista de forma aleatória, abrindo mão da organização histórica ou temática. Assim, ao propor a sede do MASP, na Avenida Paulista, Lina Bo estava propondo mais do que um prédio ousado: a proposta trazia uma nova concepção do que deveria ser um museu. Devido ao uso do vidro, as pinturas pareciam estar flutuando e quando se observava uma obra, normalmente se via as outras pinturas que estavam atrás dela. O verso dos painéis trazia informações sobre o artista e imagens de outras obras do mesmo autor. Os conceitos utilizados por Lina em seu museu sem paredes foram outra importante fonte de inspiração para o que aos poucos foi se tornando o meu trabalho *Museu de Armar*.

Neste sentido, me interessam também alguns dos conceitos elaborados por Nicolas Bourriaud no livro *Pós-Produção* (BOURRIAUD, 2009), em especial quando ele indica que

alguns processos de criação de arte na contemporaneidade são operações de edição de conteúdo, e não mais de produção. Ele compara esta forma de atuar ao ofício dos DJs no campo da música, que também são considerados músicos, mas trabalham editando e rerepresentando trabalhos feitos por outros artistas. Neste sentido, o *Museu de Armar* é uma obra construída com representações de obras de outros artistas junto a uma apropriação de sentidos específicos de determinadas obras operada por mim, mas que também continua aberta a participação do público.

Atualmente o Museu de Armar conta com uma prancha para cada um dos seguintes artistas: Andrea Zittel, Antony Gormley, Bill Viola, Cildo Meireles, Cornelia Parker, Damian Ortega, Ernesto Neto, Fabiano Marques, Francis Alÿs, Gabriel Orozco, Giuseppe Gabellone, Gordon Matta-Clark, Hans Haack, Hélio Oiticica, Ilya Kabakov, James Turrell, Jimmie Durham, Joseph Beuys, Kurt Schwitters, Lygia Clark, N 55, Olafur Eliasson, Pedro Cabrita Reis, Richard Long, Robert Morris, Robert Smithson, Roman Signer, Simparch, Vladimir Tatlin, Wolfgang Laib e Yves Klein.

Escolhi os artistas que considero minhas principais referências que mais diretamente consigo estabelecer relações com meu trabalho, porém o *Museu de Armar* é uma obra em processo e crescerá, outros artistas e obras serão acrescentados, de tempo em tempo, e pretendo usar também imagens de outros campos, além da arte, como por exemplo, arquitetura, jardins japoneses ou pistas de skate. De modo que ele nunca estará completo, sempre possibilitará novas peças.

Embora *Museu de Armar* tenha para mim um sentido pessoal, como coleção particular de interesses, pretendo



também tornar a obra pública, assim a minha coleção seria reconfigurada ao fazer parte de coleções coletivas, e depois poderia voltar a ser pessoal. A primeira forma que visualizo para tal seria participando com *Museu de Armar* de uma exposição, possibilitando ao público criar suas peças escolhendo e imprimindo imagens da internet ou pessoais e acrescentando-as as imagens dos demais, assim surgiria o *Museu* de um determinado grupo de pessoas. Outra forma seria em um contexto educacional, por exemplo em curso de arte em uma universidade, cada aluno um criaria placas com suas referências e teríamos ao final do ano um museu de uma determinada turma.

Outra possibilidade que me interessa é registrar a ideia do *Museu de Armar* com uma licença *Creative Commons* não comercial e disponibilizar na rede o desenho das placas de modo que qualquer pessoa possa realizar suas placas artesanalmente ou mandar fazer uma faca. Desta forma o *Museu de Armar* se aproximaria ainda mais idéia do museu imaginário proposta por Malraux.

Objeto Suprematista

Objeto Suprematista, 2007 (figs. 33 e 34)

Projeto para Parede Suprematista, 2007 (fig. 32)

O projeto para a obra *Objeto Suprematista* (figs. 33 e 34), juntamente com o projeto para a obra *Parede Suprematista* (fig. 32), foram apresentados em 2007, para a seleção da mostra *Verbo* de performances, na *Galeria Vermelho*. *Objeto Suprematista* foi aceito e participou da mostra. Desde então fiquei no aguardo de uma oportunidade para realizar a *Parede Suprematista*.

O título dos trabalho faz referência ao movimento na pintura russa iniciado por Kasimir Malevich (Rússia, 1878-1935), na segunda década do século XX. Suprematista significa 'o mais elevado', e o Suprematismo, assim como outros movimentos modernos, possuía aspirações espirituais. Ao retirar da pintura a necessidade de representação, Malevich buscava a sensibilidade pura e uma conexão cósmica. O artista acreditava que o Suprematismo libertaria a humanidade espiritualmente.

Objeto Suprematista é uma cama elástica artesanal, construída em madeira e tiras de borracha de pneu trançadas. Com 50 cm. de altura e 150 x 150 cm. A superfície elástica da peça forma um quadrado preto, que associado ao título trabalho, pode nos remeter à mais famosa pintura suprematista, o *Quadrado Preto*, de Malevich.

A obra foi apresentada na área externa da *Galeria Vermelho* durante a mostra *Verbo* de performances em 2007. A mostra *Verbo* é um festival internacional de performances,



com duração de uma semana, intensa programação e uma impressionante circulação de público, coisa que raramente se vê em exposições de artes visuais. Acredito que o grande público da mostra se deve ao fato da linguagem da performance ser de natureza multidisciplinar, contando com a participação de artistas de outras áreas como teatro, música e dança, despertando também o interesse de outros públicos. Durante a mostra, a escultura foi muito utilizada, ela ficou localizada na frente da galeria, em um local de intensa circulação. Em alguns momentos, formavam-se filas de adultos e às vezes crianças, que brincavam sozinhos ou em pequenos grupos. Podia se alcançar uma altura razoável, alguns jovens chegavam a ficar com os pés a cerca de 180 cm do chão.

Quando não se estava usando a obra para pular, a peça era usada para sentar, ou como arquibancada para enxergar performances que aconteciam perto dali. A simplicidade da peça, ao meu ver, traz a ela características de objetos de design. Mesmo antes da peça ser construída, pensava nesta multiplicidade de usos, imaginava que no exterior da galeria ela seria usada como banco, mas no interior de uma casa, poderia ser também uma mesa de centro, quando não estivesse sendo usada como cama elástica.

Para a construção da escultura, contei com a ajuda de um amigo e marceneiro experiente, Murilo Marcondes, que já havia me ajudado com a obra *Lugar Comum*. Utilizamos vigas de peroba da demolição de uma casa que havia sido adquirida pela galeria. As tiras de borracha de pneu foram compradas na região do Brás, normalmente utilizadas no interior de sofás e poltronas. A escultura era praticamente toda construída com

material reaproveitado, com exceção dos pregos, parafusos e porcas de pressão, que evitaram o afrouxamento da peça devido ao uso.

Eu havia visto um objeto muito parecido em um playground no interior de São Paulo, a única diferença é que o brinquedo era construído com toras de eucalipto parcialmente enterradas no solo. De modo que considero *Objeto Suprematista* semelhante a um *ready-made* como *A Fonte* de Marcel Duchamp, embora tenha sido construído por mim, pois trata-se de uma operação de deslocamento. O objeto, que poderia estar em um playground infantil, foi apresentado como arte em uma galeria e com um título que o associa mais fortemente ao universo das artes plásticas e à história da arte, possibilitando novas leituras e interpretações. Porém ao contrário de *A Fonte*, ao apresentar *Objeto Suprematista* como obra de arte, o brinquedo não perdeu seu uso original, portanto não apenas o objeto foi deslocado de contexto, mas o ato de brincar, que passou a ser arte ou performance.

A razão alegada pelos organizadores da mostra *Verbo* para não aceitarem *Parede Suprematista* foi a preocupação com a segurança do público. O projeto foi ainda encaminhado para outros editais e foi finalmente aceito em 2010, em um projeto de intercâmbio e residência entre artistas de São Paulo e Quebec. Será realizado em 2011, no ateliê, *L'Oeil de Poisson*, no Canadá.

Parede Suprematista é uma parede de escalada esportiva, com a aparência de uma composição suprematista (em pintura) de artistas como Kasimir Malevich ou El Lissitzky (Rússia, 1840-1941).

As composições suprematistas se caracterizam pela utilização



de formas geométricas simples, como quadrados, retângulos, triângulos e cruces, em preto, tons de cinza e cores primárias sobre fundos normalmente em branco, cinza ou bege.

A escalada esportiva surgiu na Europa, criada por alpinistas que queriam praticá-la sem ter que se locomover até uma montanha, sobretudo no inverno. Aos poucos o esporte foi ganhando características e regras próprias e assumiu um caráter competitivo. Hoje assumiu também um caráter lúdico sendo amplamente utilizado como forma lazer em eventos, hotéis, escolas e até buffets infantis.

A escalada esportiva funciona de forma muito simples e segura, mas é necessário que haja no mínimo duas pessoas para a prática, enquanto um escala, o outro faz sua segurança utilizando equipamentos adequados.

Nas paredes de escaladas tradicionais são utilizadas garras para as mãos e pés, peças feitas em resina com formas arredondadas, com textura de pedra e normalmente coloridas, muito bem fixadas na parede, de modo a criar percursos por onde se pode subir. Estes percursos podem ter diferentes graus de dificuldade e são identificados através de fitas coloridas na parede.

Para construir a *Parede Suprematista* pretendo usar apenas madeira reutilizada ou sobras nas mais variadas formas: compensados, vigas, pisos, batentes, pedaços de mobiliários. Estes pedaços de madeira serão fixados na parede com parafusos e buchas metálicas de pressão. A ideia é aproveitar uma parede de alvenaria, já existente na instituição, que pode ser ao ar livre ou em um local fechado. A parede deve ter no mínimo cinco metros de altura.

Em 2007, fiz uma maquete, usando uma caixa de papelão

pintada de branco, sobre a qual coleí pequenos pedaços de madeira e papelão. Fiz dois bonecos de plastilina verde, que com um pedaço de cordão preto podem dar a entender o funcionamento da obra. Posteriormente, em 2008, realizei inúmeros desenhos, aquarelas e nanquins, composições inspiradas no suprematismo com círculos pretos. Minha intenção era criar composições que pudessem ser identificadas com o suprematismo e que ao mesmo fossem autorais, e não apenas cópias (figs. B01 e B02).

Parede Suprematista e *Objeto Suprematista* trazem para a dimensão corporal os ideais elevados do Suprematismo. Isto se dá com certo grau de humor, mas que de maneira nenhuma pretende ser uma crítica ao idealismo moderno. Talvez haja uma certa nostalgia, que vem da constatação de que não conseguimos acreditar no poder de transformação da arte de forma tão intensa como eles.



Rolê

Rolê, 2010 (figs. 51, 52 e 53)

Skatelingue, 2010 (figs. C25 e C26)

Círculo de Fogo, 1999 (fig. 50)

Eu e o Mundo # 1, 2001 (fig. 46)

Rolê (figs. 51, 52 e 53) é um skate coletivo, com capacidade para suportar até dez adultos. A peça pode girar muito rapidamente, sem nunca sair do lugar, desde que as pessoas apóiem umas às outras para se equilibrarem e vencerem juntas a força centrífuga que as impulsionará para fora da peça.

É composta por um círculo de 160 cm. de diâmetro feito em compensado naval, cuja superfície é coberta por lixa antiderrapante. Dez eixos de skate com rodinhas sustentam a peça (o equivalente ao material utilizado em cinco skates desmontados), fixados em perfeito alinhamento com o centro da peça.

A escultura foi desenvolvida para a mostra *Verbo 2010*, organizada pela Galeria Vermelho em torno da linguagem da performance. Durante a mostra, a peça pôde ser utilizada livremente pelo público em uma das áreas externas da galeria. Assim como *Objeto Suprematista* (figs. 33 e 34), apresentado na mostra *Verbo* de 2007 e a obra *Lugar Comum* (figs. 06,07 e 08), apresentada na mesma galeria em 2006, *Rolê* assemelha-se a um brinquedo de parque infantil. Gosto de dizer que *Rolê* é fruto casamento do skate com o gira-gira (ou carrossel).

Tenho grande admiração pelo skate. A meu ver, é um dos mais belos objetos inventados pelo homem, dada sua extrema

simplicidade e o potencial libertador que ele pode atribuir ao corpo. O skate pode fazer jovens voarem, sobre o concreto e o asfalto, a cidade se transforma em um imenso e perigoso playground. Conheci um jovem da periferia de São Paulo que fez um rap que dizia que seu skate era o seu 'tapete voador'.

No mundo todo, o skate é mais do que um esporte, está fortemente relacionado a um modo de comportamento jovem, a uma cultura urbana, associado também a um certo grau de transgressão e radicalidade. O skate, assim como o surfe, possui uma forte dimensão estética, e se relaciona a outros elementos da cultura, como a música, a moda e a produção de vídeos. O documentário *Dogtown and Z Boys* (2001), de Stacy Peralta, mostra o surgimento da cultura do skate na Califórnia nos anos 1970.

Voltei a andar de skate recentemente para acompanhar meus filhos. Conheci em parques e pistas muitos pais na mesma situação, voltando a andar de skate depois dos trinta anos de idade e procurando uma forma de praticar o esporte com menos impacto do que no estilo mais popular, conhecido como *street*.

Hoje em dia categorias de skate como o *Slalom*, o *Downhill* e o *Speed*, que se caracterizam por descidas de ladeiras, vêm se tornando cada vez mais populares, sobretudo entre os praticantes menos jovens; para tanto há também uma grande variedade de formas e tamanhos de skates. Em São Paulo, no Parque da Independência, a ladeira entre o Monumento à Independência e o Museu Paulista tornou-se uma enorme pista para estas práticas. Pessoas estão fazendo um uso do local que jamais poderia ter sido previsto pelos idealizadores do parque e do monumento e podemos considerar que o espaço está sendo subvertido pelo uso que se deu ao mesmo.



Algo semelhante acontece com a marquise do Parque do Ibirapuera, projetada, por Oscar Niemeyer (Rio de Janeiro, 1907) e inaugurada em 1954. Ela tem a função de interligar os pavilhões de exposição do parque. Há alguns a marquise tornou-se um espaço para prática de esportes sobre rodas, sobretudo o skate. Apesar do péssimo estado do piso de concreto, centenas de praticantes de skate e patins, disputam o espaço com pedestres e ciclistas, nos finais de semana.

Escolhi o local para fotografar e registrar em vídeo a obra *Rolé*, antes de sua exibição na mostra *Verbo* de 2010. Convidei alguns amigos para participar da ação. A obra chamou muito a atenção de algumas pessoas que passavam pelo local e que foram convidados a interagir também; eram jovens e grupos familiares que participaram e pareciam se divertir muito.

Aproveitei a oportunidade para realizar uma outra ação: testar a peça *Skatelingue* (figs. C25 e C26) é um estilingue gigante que arremessa skatistas, projetando-os a alta velocidade para frente. Utilizamos duas colunas da marquise como suporte. A elas fixamos duas tiras compostas por cordas e elásticos de látex. Para ser arremessado, o skatista deveria segurar as duas pontas e caminhar para trás o máximo que conseguisse e em seguida subir no skate, deixando-se puxar pelos elásticos e soltando-os em seguida, atingindo grande velocidade.

Foi muito divertido, eu, dois amigos e um patinador que conhecemos lá pudemos usar o *Skatilingue* algumas vezes, que funcionou muito bem. Quando a obra chamou a atenção dos demais skatistas que estavam na marquise, a administração do parque, que havia sido informada da ação por seguranças, não nos autorizou a continuar.

Penso que a obra *Skatelingue*, na marquise de Niemeyer, pode

funcionar como uma crítica ao modernismo e ao pensamento moderno, uma vez que se apropria da arquitetura para potencializar o uso que foi dado ao local pelas pessoas, e que passa longe das idealizações do projeto original.

Em São Paulo, há pouquíssimas pistas de skate em comparação a outras cidades brasileiras. Para mim, pistas de skate podem ser compreendidas como esculturas públicas contemporâneas e em pesquisa pude descobrir que alguns artistas e arquitetos já exploraram esta ideia internacionalmente, tornando-se minhas referências neste sentido.

O escritório de arquitetura holandês *Carve* (fundado em 1997, por Elger Blitz e Mark van der Eng) tem plena consciência do potencial estético e urbanístico de uma pista de skate, alguns de seus projetos são híbridos de pistas de skate, playgrounds e mobiliário urbano.

Em visita à Documenta XI, em 2002, tive contato com a obra *Free Basin*, da dupla de norte americanos *Simparch* (formada em 1997, por Steven Badgett e Matt Lynch). Era uma pista de skate na forma de um rim, construída em madeira no interior de um espaço expositivo. O acesso à pista se dava pela parte de baixo da escultura, em que se via a impressionante estrutura em madeira, que lembrava um casco de barco e emitia o som dos skates passando no interior dela. O trabalho era aberto ao uso livre dos skatistas da cidade, que a utilizavam incessantemente. Dan Graham (Illinois, 1942) fez o projeto *Skateboard Pavilion* (1989) para a cidade de Stuttgart, na Alemanha, que nunca foi concretizado. O projeto consiste em uma pista de skate (tipo *bow*) com uma cobertura de espelho bidirecional. Deste modo, pessoas que passassem na rua, próximo ao pavilhão, veriam imagens dos skatistas refletidas nos vidros, dando a



impressão de que estivessem voando.

No caso de *Rolê*, é o skate que se transforma em pista, ou em obra de arte, local em que um grupo de pessoas se encontram para viver uma experiência corporal coletivamente. Nele, sozinho torna-se quase impossível atingir alguma velocidade de giro, pois a força centrífuga o joga para fora da peça. Duas pessoas conseguem girar rápido, desde que dêem as mãos. Em grupos com mais de cinco pessoas os participantes podem segurar no ombro ou dar as mãos. A escultura cria, portanto, uma pequena e efêmera comunidade, que partilha a experiência de se divertir junto, mesmo sem a necessidade de se conhecerem previamente.

Para além de seu aspecto lúdico, é importante vislumbrar outras camadas de sentidos presentes no trabalho. Ao criar condições específicas de uso para a escultura, o skate deixa de ser um veículo de transporte e passa a girar sem sair do lugar, proporcionando certa angústia devido à impossibilidade de deslocamento.

Elemento formal estruturante de *Rolê*, o círculo é bastante recorrente em minha produção, em especial nas obras *Círculo de Fogo* (fig. 50) e na série de fotografias *Eu e o mundo* (fig. 46). Nestes trabalhos, o círculo aparece como sinal de espiritualidade, demarca um local, um centro, e também diz respeito a uma busca de um centro interior. Estas ideias também estão presentes em *Rolê*. Percebo que a escolha das rodinhas cor de laranja se relaciona de certa forma ao fogo do trabalho feito em 1999.

Unidade Epífita

Unidade Epífita, 2008 (figs.11, 12 e 13)

Objeto Suprematista, 2007 (figs. 33 e 34)

O título do trabalho é emprestado da biologia. 'Epífita' significa 'sobre plantas'. As plantas epífitas, características de florestas tropicais, crescem sobre outras plantas, o exemplo mais conhecido são as bromélias, que ao armazenarem água em seu interior criam pequenos habitats, possibilitando a reprodução e a alimentação de diversas espécies animais, no alto das árvores. Acredito também que a obra tenha um relação com plantas trepadeiras, cipós e parasitas.

A obra *Unidade Epífita* (figs.11, 12 e 13) é composta por um quadrado de tela emborrachada na cor preta com dois metros de largura e fitas de nylon costuradas nas bordas, nas quais se fixam cordas de alpinismo. A estrutura é fixada entre quatro árvores, de modo a criar uma superfície relativamente plana acima do chão, com capacidade para até três pessoas. O projeto foi apresentado para a residência artística Interações Florestais, realizado em fevereiro de 2008, na eco-vila Terra Una, localizada em uma área florestal na Serra da Bocaina, ao sul de Minas Gerais. O projeto de residência foi idealizado e organizado por artistas em parceria com os membros da eco-vila e apoiado por um edital da Funarte.

O processo de seleção dos artistas para a residência foi, ao meu ver, muito democrático e ousado. Não havia júri especializado ou comissão de seleção, cada participante enviava, para um endereço eletrônico, uma imagem, uma breve proposta de trabalho e currículo. Ao fim das inscrições,



as imagens e textos eram colocados em um site, onde cada um dos 120 inscritos podia votar em nove outros projetos. Os dez projetos mais votados seriam aceitos. Eram, portanto, os artistas inscritos que selecionavam os participantes. Os organizadores, também artistas, eram membros de um conselho e tinham direito a voto, como nós.

Gostei muito da ideia. Dez artistas de diferentes lugares do país, por vinte e um dias na floresta em uma ecovila, participando do cotidiano da comunidade local e produzindo seus trabalhos. Queria muito participar, por isso pensei em um projeto que ao mesmo tempo tivesse relação com minha pesquisa e que pudesse interagir com os outros colegas artistas.

Propus então uma espécie de casa na árvore, mas que ficasse como que flutuando sobre a mata; o lugar funcionaria como um ateliê coletivo, no qual cada artista poderia ficar imerso na floresta com certo conforto e estrutura para desenvolverem seus projetos.

No projeto inicial, a *Unidade Epífita* seria em madeira compensada, a estrutura ficaria suspensa entre as árvores por cabos a cerca de cinco metros do chão. Haveriam cabos e equipamentos de segurança para os participantes. A estrutura seria desmontável, de modo que eu conseguiria levá-la sobre o meu carro. Na proposta haveria uma certa estrutura, como água (em um galão), mesa e cadeira. Construí uma maquete para poder enviar uma foto (figs. C01 e C02).

Uma vez que o projeto já estava aprovado, iniciei os estudos para a sua realização e comecei a ficar incomodado com as dificuldades que teria com o transporte da estrutura. Decidi substituir a madeira por uma lona ou algo do gênero. Foi

quando descobri o material que acabei utilizando, uma tela emborrachada, muito resistente, permeável e ao mesmo tempo macia e flexível. O material é usado em camadas elásticas. Contratei um costureiro, artesão/designer de mochilas, acostumado a realizar projetos especiais para esportistas. Discuti com ele o projeto e escolhemos uma fita bastante resistente para reforçar a tela. Fizemos também uma cobertura em nylon branco. A estrutura pronta, sua cobertura e todos os cabos de sustentação cabiam em uma única mochila.

A mudança do material provocou uma mudança significativa também na utilização, a unidade ganhou um caráter mais lúdico e agora era mais adequada ao descanso, à contemplação e a experimentação corporal. Por isso quando da instalação da peça no ambiente florestal, optei por fixá-la mais próxima ao chão, sobre um pequeno riacho, assim ficaria mais fácil o acesso de todos, não haveria a necessidade de equipamentos de segurança e o som da água corrente contribuiria para o relaxamento.

A possibilidade de repousar “flutuando” sobre a água em meio à floresta tornou a *Unidade* bastante procurada por todos os residentes.

Havia, na residência, artistas de dança e performance que exploraram bastante a obra, experimentando movimentos corporais que a escultura “sugeriu”. Outros dormiam, liam, escreviam, fotografavam e gravavam os sons da floresta.

Apresentei *Unidade Epífita* também no evento *Virada Cultural*, em maio de 2008, a convite de uma amiga que trabalha na Pinacoteca do Estado. O museu havia promovido, nas edições anteriores do evento, passeios noturnos em grupos utilizando lanternas. Eram visitas guiadas ao Parque da Luz e suas



esculturas. Para aquele ano fariam a mesma coisa, embora sem orçamento. A estrutura foi então montada a cerca de 5m. do chão, utilizando como apoio quatro árvores de grande porte, na área mais densamente arborizada do parque, do lado oposto ao museu. Passei a noite lá em cima, lendo e conversando com os grupos que passeavam no parque, dormi algumas horas também.

A experiência foi muito interessante, pude observar de modo ímpar a movimentação daquela região da cidade, cheia de contrastes e marcada pela prostituição durante toda a noite. Outra coisa que me chamou a atenção foi a dificuldade dos educadores em lidar com a ação. Não fui procurado previamente pelo setor educativo do museu e ao chegar lá, encontrei alguns colegas educadores que promoveriam as visitas e que não sabiam que eu estaria lá como parte do roteiro, outros sabiam mas não me perguntaram nada a respeito do que dizer ao público.

Quando estava na *Unidade* e os grupos começaram a chegar com os educadores, vi que eles estavam constrangidos de falar sobre o trabalho na minha presença, ainda mais sem saber direito o que falar, alguns falavam do trabalho como se eu não estivesse ali, como se eu fosse um animal no zoológico ou um ator no meio de uma encenação, como se eu também fosse fingir que eles não estavam ali. Comecei então a puxar conversa com os educadores e o público, o que também foi um pouco cansativo, pois acho que passaram cerca de dez grupos entre as dez horas e a meia noite.

Não considero a ação uma performance, pois não se tratava de uma encenação. Meu interesse é escultórico, está na ideia de deslocamento: naquela noite havia mudado meu

ateliê para aquele local e conversava com todos como quem recebe uma visita.

Particpei do movimento escoteiro dos 7 aos 17 anos de idade e esta experiência foi marcante em minha vida, de modo que considero que muito da minha produção artística atual é quase uma continuidade de minha experiência no escotismo. A partir dos 15 anos de idade, acampávamos muito na mata, em locais de difícil acesso e não gostávamos de usar barracas. Usávamos redes e coberturas plásticas improvisadas, pois assim carregávamos menos peso e dormíamos com mais conforto; chegávamos a criar até quatro andares de redes entre duas árvores, de modo que uma mesma cobertura protegia quatro pessoas.

Andando pela cidade, ficava imaginando que se tivesse que viver na rua, dormiria em rede no alto das árvores e pensava em como poderia adaptar técnicas de "sobrevivência na selva" para o contexto urbano.

Pretendo levar adiante este projeto e dormir em outros parques urbanos e praças não apenas da cidade São Paulo e testar outros desenhos de redes e unidades.

Existe uma clara relação entre *Unidade Epífita* e outro trabalho meu, anterior, a obra *Objeto Suprematista* (figs. 33 e 34). Ambas são compostas por superfícies quadradas e pretas e ambas promovem a elevação do corpo do participante, mas de forma diferente. *Objeto Suprematista* propõe movimentos enérgicos e foi exposta em um contexto de um evento, que se assemelha a uma festa. *Unidade Epífita* propõe movimentos lentos e a contemplação; trata-se uma experiência de suspensão, com outro tempo e energia. A obra propõe uma imersão no contexto da floresta, explorando todos os sentidos,



o conforto físico auxilia na concentração naquilo que está em volta.

Tenho grande interesse em design e em artistas que se aproximam do design criando esculturas que possuem também alguma utilidade. Citarei alguns exemplos em que objetos criados por artistas proporcionam a interação do público com a paisagem.

A artista norte americana Andrea Zittel (1965) cria diversas esculturas que se aproximam da arquitetura e do design. Algumas instalações são como unidades mínimas para se viver, com tudo que é essencial em uma casa, cama, cozinha banheiro etc., utilizando peças modulares em madeira e ferro, em um espaço como $10m^2$. Outros projetos da mesma artista são como quartos ou pequenos habitáculos idênticos, espalhados no deserto para os quais a artista convida diferentes artistas para ocupá-los e também dar a estas unidades uma aparência diferente. Em *Floating Islands*, a artista cria poltronas flutuantes em fibra de vidro com a aparência de rochas, em que o público pode relaxar sobre um lago em um parque.

O coletivo dinamarquês *N55* realizou o *snail shell system*, um cilindro de plástico, semelhante a uma caixa d'água que pode servir ao mesmo tempo como habitação e barco. A peça também é leve e resistente para ser rolada com facilidade por uma única pessoa e, para isso, conta com cintas de borracha que tornam o objeto resistente ao atrito com o chão.

Os projetos descritos acima e *Unidade Epífita* possuem em comum o fato de se relacionarem fortemente com o design, acabamento com certo aspecto industrial, se assemelham

ou realmente são produtos feitos para serem reproduzidos em certa quantidade. O outro ponto é que estes objetos são uma proposição à interação do corpo com um determinado ambiente natural.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZEVEDO, M. M. M. *A Experiência de Lina Bo Bardi no Brasil. 1947-1992*. 1996. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Universidade de São Paulo.

BIENAL INTERNACIONAL DE SÃO PAULO, 24^{a.}, 1998, São Paulo, SP. *Núcleo Histórico. Antropofagia e Histórias de Canibalismos*. Curadoria Paulo Herkenhoff, Adriano Pedrosa. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 1998.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2009.

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós- produção – como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2009.

CARVE. Site do escritório de arquitetura holandês. <<http://www.carve.nl/?pm3=22&lg=en>> no dia 03 de julho de 2010.

CONSELHO Interações Florestais. *Interações Florestais – residência artística Terra UNA*. Catálogo do projeto, publicado em São Paulo, 2008.

CRUZ, S. J. da. *Obras Completas*. Petrópolis: Editora Vozes, 1991.

ECO, H. *Obra Aberta*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.

ELIADE, M. *O Sagrado e o Profano*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1999.

FORTES, H. F. S. Jr. *Poéticas líquidas: a água na arte contemporânea*. Tese de doutorado defendida em 2006 na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo.

GOMBRICH, E. H. *Aby Warburg: An Intellectual Biography*. London: Phaidon Press, 1997.

KOENIG, G. *Charles e Ray Eames – pioneiros do modernismo no Pós Guerra*. Colônia: Taschen, 2007.

LAGNADO, L; GRINSPUM, D; PRATES, V. *Como viver junto – material educativo – 27 Bienal de São Paulo*. São Paulo: Fund. Bienal de São Paulo, 2006.

MALRAUX, A. *O museu imaginário*. Lisboa: Edições 70, 1956.

MARQUES, F. & SPOSATI, C. *Entrevista com Camila Sposati e Fabiano Marques*. Arquivo disponível no site <<http://www.artistlinks.org.br/index.asp?idcat=14&idart=7>> no dia 03 de julho de 2010.

MEDINA, C.; FERGUSON, R.; FISHER, J. *Francis Alÿs*. Londres: Phaidon Press, 2007.

MERTON, T. *A Montanha dos Sete Patamares*. São Paulo: Editora Mérito, 1953.

MESQUITA, I. (curador). *28 Bienal de São Paulo – Guia*. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2008.

NERET, G. *Kasimir Malevitch e o Suprematismo: 1878-1935*. Lisboa: Taschen, 2003.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: EXO Experimental / Editora 34, 2005.

SIMPARCH. Site do coletivo. <<http://www.simparch.org/freebasin.html>> no dia 03 de julho de 2010.

WEIL, Simone. *A gravidade e a graça*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.