

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
CAMPUS DE CURITIBA II/FACULDADE DE ARTES DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO – MESTRADO ACADÊMICO EM CINEMA E
ARTES DO VÍDEO (PPG-CINEAV)

LUIZ RODOLFO ANNES

DESENHO, EROTISMO E AUDIOVISUALIDADES:
A CRÍTICA GENÉTICA COMO POSSIBILIDADE METODOLÓGICA DE
INVESTIGAÇÃO EM PROCESSOS DE CRIAÇÃO

CURITIBA

2020

LUIZ RODOLFO ANNES

**DESENHO, EROTISMO E AUDIOVISUALIDADES:
A CRÍTICA GENÉTICA COMO POSSIBILIDADE METODOLÓGICA DE
INVESTIGAÇÃO EM PROCESSOS DE CRIAÇÃO**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção de grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) – linha de pesquisa: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná – *Campus* de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristiane Wosniak

CURITIBA

2020

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária Mary Tomoko Inoue-CRB-91020

Annes, Luiz Rodolfo

Desenho, erotismo e audiovisualidades : a crítica genética como possibilidade metodológica de investigação em processos de criação. / Luiz Rodolfo Annes, 2020.
151f.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual do Paraná – Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV).

Orientadora : Prof^a Dr^a Cristiane Wosniak

1. Artes do vídeo. 2. Desenho. 3. Erotismo 4. Corpo.
5. Crítica genética. I. T. II. Universidade Estadual do Paraná.

CDD : 791.43

TERMO DE APROVAÇÃO

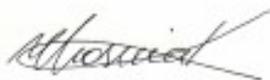
LUIZ RODOLFO ANNES

DESENHO, EROTISMO E AUDIOVISUALIDADES: A CRÍTICA GENÉTICA COMO POSSIBILIDADE METODOLÓGICA DE INVESTIGAÇÃO EM PROCESSOS DE CRIAÇÃO

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná.

Curitiba, 21/10/2020.

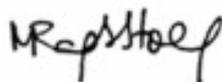
**Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV)
Linha de pesquisa: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo
Universidade Estadual do Paraná**



Orientador(a): Prof.^a Dr.^a Cristiane do Rocio Wosniak
Unespar – PPG-CINEAV



Banca: Prof. Dr. Fábio Jabur de Noronha
Unespar – PPG-CINEAV



Banca: Profa. Dra. Maria Raquel da Silva Stolf
UDESC – convidada externa ao PPG-CINEAV

Aos meus pais.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho não seria possível sem a contribuição de pessoas tão importantes e especiais que, ao longo de 20 anos da minha trajetória artística, têm sido parceiros, interlocutores, apoiadores e amigos. Quero agradecer primeiramente aos professores e colegas da turma de mestrado que junto comigo fizeram essa caminhada. Agradeço à minha orientadora, Prof.^a Dr.^a Cristiane Wosniak, pela generosidade, apoio e dedicação; aos professores participantes da minha banca, Prof.^a Dr.^a Raquel Stolf e Prof. Dr. Fábio Jabur Noronha, que leram e fizeram diversas contribuições acerca da minha pesquisa. Agradeço a todos os artistas, críticos, teóricos e pensadores que, com suas obras e trabalhos, fizeram de minha pesquisa um espaço para novas reflexões sobre meus processos artísticos. Quero agradecer em especial a Luciano Mariussi, que me iniciou nas artes do vídeo, e a Frederico Machuca, que acreditou em meus projetos. Agradeço a minhas irmãs, Anna e Andrea, pelo suporte e incentivo nas horas mais difíceis; aos amigos de todas as horas Elisa Gunzi, Horácio de Bonnis e Cristian de Oliveira. Agradeço a Matilde pelo amor e companheirismo de todos esses anos. Agradeço a Paulo Reis, Ana González, Daniela Vicentini e Ana Rocha, pelas conversas e projetos realizados juntos.

RESUMO

Nesta dissertação, intitulada *Desenho, erotismo e audiovisualidades: a crítica genética como possibilidade metodológica de investigação de processos de criação*, tenho por objetivo identificar como a minha produção autoral de desenhos é contaminada pela noção de corpo e erotismo e, em consequência, de que formas e com que meios a minha produção audiovisual (*stop motion*, *videogames*, animação) é contaminada pelos traços matrizes dos desenhos que lhe dão suporte. O percurso analítico e investigativo apoia-se no tipo de pesquisa qualitativa e indutiva e, como abordagem metodológica, utiliza a Crítica Genética proposta por Cecília de Almeida Salles, para quem o processo de construção artística da obra de arte e o reconhecimento dos métodos, materiais, anotações empregados pelos artistas são essenciais para o estudo “arqueológico” da(s) obra(s). Parto das seguintes questões norteadoras: 1) De que forma e com que meios é possível verificar a relação entre desenho, corpo, traço, erotismo em meu percurso como produtor de poéticas (audio)visuais? 2) Como eu, enquanto criador, analiso, catalogo, recorto, investigo e crio protocolos de análise para o processo de criação de audiovisuais a partir de um mapeamento de materiais, anotações, registros, contaminação no/para o desenho que se (trans)forma em vídeo? Com base em hipóteses argumentativas que se empenham em atestar a existência de recorrências intertextuais em meu trabalho como artista audiovisual, verifico a existência de personagens predominantemente masculinos, cachorros, marcianos e também batatas, que poderiam ter sido extraídos de uma história em quadrinhos ou de um desenho animado alheio. Esses “personagens animados” serão, em algum momento da escrita de minha dissertação, redimensionados e investigados em seus processos de gênese. Como, por quê, de que formas e com que meios esses traços-personagens são protótipos de meu processo de criação audiovisual? Na elaboração estética e formal do traço, do desenho e do encadeamento espaçotemporal das animações, verifico uma espécie de “desleixo/despojamento” – uma rugosidade ou ruído intencional na incorporação de “erros técnicos” que possivelmente aludem geneticamente a um tipo de traço/tratamento autoral. Como teóricos complementares na escrita da dissertação, recorro a Philippe Dubois e Arlindo Machado (artes do vídeo), Lev Manovich (linguagem das mídias digitais), Lucia Santaella (novos formatos para as audiovisualidades) e Kátia Canton (narrativas enviesadas).

Palavras-chave: Artes do vídeo; Desenho; Erotismo; Corpo; Crítica Genética.

ABSTRACT

In this dissertation, entitled Drawing, eroticism and audiovisualities: genetic criticism as a methodological possibility for research in creation processes, I aim to identify how my authorial production of drawings is contaminated by the notion of body and eroticism and, consequently, in what ways and with what means my audiovisual production (stop motion, video games, animation) is contaminated by the matrix features of the drawings that support them. The analytical and investigative path outlined here is based on the type of qualitative and inductive research and, as a methodological research approach, it uses the Genetic Criticism proposed by Cecília de Almeida Salles, for whom the process of artistic construction of the artwork and recognition of the methods, materials, and notes used by the artists are essential for the 'archaeological' study of the work (s). I depart from the following guiding questions: 1) In what way and with what means is it possible to verify the relationship between drawing, body, line, eroticism in my journey as a producer of (audio)visual poetics? 2) How do I, as a creator, analyze, catalog, cut, investigate and create analysis protocols for the creation process of audiovisuals from a mapping of materials, notes, records, contamination in / for the drawing that (trans)forms into video? Based on argumentative hypotheses that endeavor to attest to the existence of intertextual recurrences in my work as an audiovisual artist, I examine the existence of predominantly male characters, dogs, Martians and also potatoes, that could have been extracted from a comic book or an alien cartoon. These 'animated characters' will, at some point in the writing of my dissertation, be resized and investigated in their genesis processes. How, why, in what ways and with what means are these character traits prototypes of my audiovisual creation process? In the aesthetic and formal elaboration of the line, the drawing and the space-time chain of the animations, I notice a kind of 'neglect / stripping' - an intentional roughness or noise in the incorporation of 'technical errors' that possibly genetically allude to a type of line / authorial treatment. As complementary theorists in writing the dissertation, I turn to Philippe Dubois and Arlindo Machado (video arts); Lev Manovich (language of digital media), Lucia Santaella (new formats for audiovisuals) and Kátia Canton (skewed narratives).

Keywords: Video arts; Drawing; Eroticism; Body; Genetic Criticism.

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – LINHAS DE FUGA E PALAVRAS SOBRE DESENHO.....	45
FIGURA 2 – PALAVRAS QUE ‘PENSAM’ SOBRE O DESENHO.....	46
FIGURA 3 – ANOTAÇÕES SOBRE O OLHAR E A VISÃO.....	50
FIGURA 4 – ANOTAÇÕES SOBRE O OLHAR E A VISÃO.....	51
FIGURA 5 – ANOTAÇÕES SOBRE O DESENHO.....	51
FIGURA 6 – DESENHO DA SÉRIE O HOMEM PERMANECIDO.....	56
FIGURA 7 – DESENHO DA SÉRIE MERGULHO.....	56
FIGURA 8 – ANOTAÇÕES SOBRE O CORPO E A NUDEZ.....	57
FIGURA 9 – DESENHO DA SÉRIE O EU É UM OUTRO.....	58
FIGURA 10 – SÉRIE DE DESENHOS DA SÉRIE OS CÂNTAROS DE DEUS.....	58
FIGURA 11 – ANOTAÇÕES SOBRE PALAVRAS/ESCOLHAS E PERCURSOS DAS CRIAÇÕES.....	61
FIGURA 12 – ANOTAÇÕES SOBRE PALAVRAS/ESCOLHAS E PERCURSOS DAS CRIAÇÕES.....	62
FIGURA 13 – ANOTAÇÕES SOBRE PALAVRAS/ESCOLHAS E PERCURSOS DAS CRIAÇÕES.....	62
FIGURA 14 – DESENHO DA SÉRIE APÓSTROFE À CARNE.....	63
FIGURA 15 – DESENHO DA SÉRIE OS DRAGÕES NÃO CONHECEM O PARAÍSO.....	66
FIGURA 16 – ANOTAÇÕES SOBRE A EXPRESSÃO ‘O EU É O OUTRO’.....	68
FIGURA 17 – ANOTAÇÕES SOBRE A EXPRESSÃO ‘O EU É O OUTRO’.....	69
FIGURA 18 – ANOTAÇÕES SOBRE A EXPRESSÃO ‘O EU É O OUTRO’.....	69
FIGURA 19 – ANOTAÇÕES SOBRE A BUSCA DE UM SUPOSTO ‘SAGRADO’.....	70
FIGURA 20 – ANOTAÇÕES SOBRE A BUSCA DE UM SUPOSTO ‘SAGRADO’.....	70
FIGURA 21 – ANOTAÇÕES SOBRE A BUSCA DE UM SUPOSTO ‘SAGRADO’.....	71
FIGURA 22 – ANOTAÇÕES SOBRE A BUSCA DE UM SUPOSTO ‘SAGRADO’.....	72
FIGURA 23 – ANOTAÇÕES SOBRE A BUSCA DE UM SUPOSTO ‘SAGRADO’.....	72
FIGURA 24 – A BATATA - VÍDEO <i>THE LAST FRENCH FRIED POTATO</i>	82
FIGURA 25 – <i>SEM TÍTULO (1994)</i>	84
FIGURA 26 – EXEMPLO DE MONOTIPIA.....	85
FIGURA 27 – MONOTIPIA DA SÉRIE HUMORES DE BATATA.....	86
FIGURA 28 – DESENHO DA SÉRIE <i>OS CÂNTAROS DE DEUS</i>	91
FIGURA 29 – ANOTAÇÕES SOBRE JESUS CRISTO.....	92

FIGURA 30 – ANOTAÇÕES SOBRE JESUS CRISTO.....	93
FIGURA 31 – FRAME DO VÍDEO <i>EU NÃO ENTENDO JESUS CRISTO I</i>	94
FIGURA 32 – FRAME DO VÍDEO <i>EU NÃO ENTENDO JESUS CRISTO V</i>	94
FIGURA 33 – GRAVURA EM METAL E AQUARELA DA SÉRIE <i>DISASTERS OF WAR</i> ..	95
FIGURA 34 – PINTURA <i>THE LINE</i> , 1978, PHILIP GUSTON.....	95
FIGURA 35 – DESENHO DA SÉRIE <i>JESUS DÁ LEITE</i>	96
FIGURA 36 – DESENHO DA SÉRIE <i>EU TENHO MEDO DO SONHO</i>	96
FIGURA 37 – ANOTAÇÕES SOBRE A OBRA <i>EU NÃO ENTENDO JESUS CRISTO V</i>	97
FIGURA 38 – FRAME DO VÍDEO <i>EU NÃO ENTENDO JESUS CRISTO IX</i>	98
FIGURA 39 – ANOTAÇÕES SOBRE A OBRA <i>EU NÃO ENTENDO JESUS CRISTO</i>	99
FIGURA 40 – FRAMES DOS VÍDEOS <i>OS SOFRIMENTOS DA VIRTUDE I E III</i>	100
FIGURA 41 – FRAME DO VÍDEO <i>OS SOFRIMENTOS DA VIRTUDE II</i>	101
FIGURA 42 – ANOTAÇÕES SOBRE A OBRA <i>JUSTINE</i>	102
FIGURA 43 – ANOTAÇÕES SOBRE A OBRA <i>JUSTINE</i>	103
FIGURA 44 – SEQUÊNCIA DE FRAMES DO VÍDEO <i>OS SOFRIMENTOS DA VIRTUDE</i>	104
FIGURA 45 – DESENHO DA SÉRIE <i>O HOMEM PERMANECIDO</i>	104
FIGURA 46 – DESENHO AUTORRETRATO EGON SCHIELE.....	105
FIGURA 47 – NEON BRUCE NAUMAN.....	105
FIGURA 48 – NEON BRUCE NAUMAN.....	106
FIGURA 49 – PINTURA GEORG BASELITZ.....	106
FIGURA 50 – FRAME DO VÍDEO <i>OS SOFRIMENTOS DA VIRTUDE II</i>	107
FIGURA 51 – FRAME DO VÍDEO <i>OS SOFRIMENTOS DA VIRTUDE II</i>	107
FIGURA 52 – DESENHO DA SÉRIE <i>JESUS DÁ LEITE</i>	108
FIGURA 53 – DESENHOS DA SÉRIE <i>MERGULHO</i>	108
FIGURA 54 – FRAME DO VÍDEO <i>OS SOFRIMENTOS DA VIRTUDE III</i>	110
FIGURA 55 – FRAME DO VÍDEOARTE <i>MERGULHO (2006)</i>	112
FIGURA 56 – FRAME DO VÍDEOARTE <i>MERGULHO (2006)</i> – NANQUIM SOBRE PAPEL.....	113
FIGURA 57 – <i>SEARCHING HANDS</i> , FOTOGRAFIA COLORIDA (2006).....	114
FIGURA 58 – FRAME DO FILME <i>DARKNESS, LIGHT, DARKNESS</i>	115
FIGURA 59 – FRAME DE <i>MERGULHO (2006)</i>	116
FIGURA 60 – FRAME DE <i>MERGULHO (2006)</i>	117
FIGURA 61 – SEQUÊNCIA DE FRAMES VÍDEO <i>STEREOSCOPE (1998)</i>	117

FIGURA 62 – FRAME DO VÍDEO <i>LES PURS ONGLES</i> (2005).....	126
FIGURA 63 – FRAME DO VÍDEO <i>LES PURS ONGLES</i> (2005).....	127
FIGURA 64 – FRAME DO VÍDEO <i>LES PURS ONGLES</i> (2005).....	128
FIGURA 65 – FRAME DO VÍDEO <i>O HOMEM PERMANECIDO</i>	129
FIGURA 66 – FRAME DO VÍDEO INTERATIVO <i>O HOMEM PERMANECIDO</i>	131
FIGURA 67 – FRAME DO VÍDEO INTERATIVO <i>O HOMEM PERMANECIDO</i>	133
FIGURA 68 – SIMILARIDADE TEMÁTICA ENTRE A SÉRIE DE DESENHOS <i>MERGULHO</i> [DIR.] E O VÍDEO HOMÔNIMO [ESQ.].....	133
FIGURA 69 – FRAME DO VÍDEO INTERATIVO <i>O HOMEM PERMANECIDO</i>	134
FIGURA 70 – DESENHO DA SÉRIE <i>APESAR DAS PROIBIÇÕES DE MINHA MÃE</i>	134
FIGURA 71 – DESENHO DA SÉRIE <i>INSÔNIA</i>	135
FIGURA 72 – FRAME DO VÍDEO INTERATIVO <i>O HOMEM PERMANECIDO</i>	136
FIGURA 73 – FRAME DO VÍDEO INTERATIVO <i>O HOMEM PERMANECIDO</i>	136
FIGURA 74 – FRAME DO VÍDEO INTERATIVO <i>O HOMEM PERMANECIDO</i>	137

ÍNDICE

1	INTRODUÇÃO.....	11
1.1	LUIZ RODOLFO ANNES: ARTISTA E PESQUISADOR.....	22
1.2	CRÍTICA GENÉTICA COMO ABORDAGEM METODOLÓGICA.....	35
1.2.1	Cecília Salles e a arqueologia do texto autoral: investigando processos de criação...41	
2	O DESENHO VESTÍGIO: TEXTOS GENÉTICOS E(M) TRAÇOS.....	43
2.1	RASTROS HISTÓRICOS DO DESENHO.....	43
2.1.1	O desenho vestígio de um caminho de infinitas possibilidades.....	45
2.1.2	Anotações e escritas de um viajante: 2000-2004.....	52
2.1.3	Corpo, erotismo, o eu e o outro: a busca pelo sagrado no traço/desenho.....	55
2.1.4	O corpo	56
2.1.4.1	O erotismo	63
2.1.4.2	‘O eu é o outro’ e a busca pelo sagrado	66
2.1.5	O desenho e a criação de narrativas não tradicionais.....	73
3	AS ARTES DO VÍDEO E A ANIM(AÇÃO) SERIADA.....	75
3.1	AS ARTES DO VÍDEO.....	75
3.2	A ANIMAÇÃO NAS ARTES DO VÍDEO.....	79
3.3	A ANIMAÇÃO SERIADA <i>THE LAST FRENCH FRIED POTATO</i>	81
3.4	A ANIMAÇÃO SERIADA EU NÃO ENTENDO JESUS CRISTO.....	90
3.5	A ANIMAÇÃO SERIADA OS SOFRIMENTOS DA VIRTUDE.....	100
3.6	O VIDEOARTE MERGULHO.....	111
3.7	O PERCURSO GENÉTICO DO TRAÇO À ANIMAÇÃO.....	118
4	O VÍDEO INTER(ATIVO): REELABORAÇÃO DO TRAÇO.....	122
4.1	<i>LES PURS ONGLES</i> : VÍDEO (A).....	125
4.2	O HOMEM PERMANECIDO: VÍDEO INTERATIVO (B).....	129
4.3	O PERCURSO GENÉTICO DO TRAÇO À INTERAÇÃO ELETRÔNICA.....	138
5	CONCLUSÃO.....	140
	REFERÊNCIAS.....	143

1 INTRODUÇÃO

As mudanças nos modos de produção e desenvolvimento das novas tecnologias têm impactado radicalmente a vida dos seres humanos, principalmente no século XXI. Atualmente, como já previa Walter Benjamin, vivemos em um mundo da reprodutibilidade técnica, um mundo governado pela imagem em sua multiplicação sob as mais diversas formas.

Voltando o olhar para a última década, percebemos que as novas tecnologias aumentaram as possibilidades e o controle sobre o mundo das imagens, alterando as suas formas de (re)produção, conservação e difusão, transformando assim também as imagens memoriais/históricas e/ou documentais do passado. Essa transformação não atinge apenas as imagens, mas a nossa relação com elas, com os aparelhos tecnológicos e, por fim, nossa relação com o entorno social.

Nesse ambiente tecnoestético há uma proliferação das artes do vídeo. Diferentes artistas acessam constantemente e exploram as tecnologias e equipamentos digitais, permitindo a utilização desses materiais para a (re)produção de suas poéticas autorais.

Nesse contexto, minha pesquisa se coloca como proposição para uma investigação das artes do vídeo enquanto possibilidade crítica em torno da (re)produção de imagens. De onde surgem essas imagens repaginadas, transformadas, inseridas em novos contextos audiovisuais? De meus desenhos? Os desenhos, os traços, o papel central do corpo e do erotismo que os produziu e sustentou se ressignificam nos suportes audiovisuais.

Nesta dissertação, intitulada *Desenho, erotismo e audiovisualidades: a crítica genética como possibilidade metodológica de investigação em processos de criação*, tenho por objetivo identificar como a minha produção autoral de desenhos é contaminada pela noção de corpo e erotismo e, em consequência, de que formas e com que meios minha produção audiovisual (*stop motion*, vídeo interativo, animação) se relaciona com os traços matrizes dos desenhos que lhes dão suporte.

O percurso analítico e investigativo aqui traçado apoia-se no tipo de pesquisa qualitativa e indutiva e, como abordagem metodológica de pesquisa, utiliza-se da Crítica Genética proposta por Cecília de Almeida Salles, para quem o processo de construção artística da obra de arte e o reconhecimento dos métodos, materiais, anotações empregados pelos artistas são essenciais para o estudo “arqueológico” da(s) obra(s).

A pesquisa indutiva, segundo Santaella, “parte de premissas particulares em direção a premissas gerais e cuja aproximação dos fenômenos caminha, assim, para planos cada vez mais gerais” (SANTAELLA, 2001, p. 137).

Parto de minhas próprias anotações, minhas poéticas autorais como recurso/*corpus* de análise, logo este método me parece lógico na busca de inferências sobre os objetos empíricos a serem analisados. Na construção de minha abordagem metodológica, a opção pelos pressupostos da Crítica Genética, que permite o acompanhamento de processos de criação *in loco*, encontra terreno propício para um ancoramento teórico eficaz.

Salles propõe uma abordagem metodológica de estudos que denomina de Crítica de Processos de Criação. Em suas pesquisas, a autora se dedica a acompanhar diferentes percursos criativos em áreas ou linguagens tais como o cinema, a dança, o teatro e a música. A teoria ou a discussão teórica, crítica e reflexiva, neste caso, é extraída diretamente da experiência do ato de criação. Como os artistas procedem em seus percursos de criação? Quais são as formas de registro, documentação, mapeamento desse percurso criativo? De acordo com Salles (2017, p. 6 – grifo meu), “de modo mais específico, é oferecida uma abordagem crítica para a criação em sua natureza de **complexas redes em construção**”.

A Crítica Genética, portanto, parte da análise de documentos de processo, sejam eles sob a forma de cadernos, anotações, diários, esboços, fotografias ou outros suportes, incluindo arquivos digitais como banco de imagens ou registros audiovisuais.

Destaco que o hábito de carregar comigo sempre algo para tomar notas e fazer desenhos é recorrente desde quando iniciei minha formação em Pintura, em 1999, na Escola de Música e Belas Artes (EMBAP). Essa atitude permitiu acumular, ao longo dos anos de minha produção, diversas agendas, blocos, cadernos, papéis soltos, arquivos de texto no computador, notas registradas no celular.

A utilização da abordagem de pesquisa advinda da Crítica Genética – ou Crítica de Processos de Criação – nesta pesquisa, portanto, permitirá que esse material, rico de referências e muitas vezes apenas guardado em arquivos ou gavetas, venha a facilitar e evidenciar parte da compreensão descritiva e analítica do conjunto da obra e do processo de criação como um todo. Nessa complexa rede de construção artística e teórica, destaco as questões norteadoras da investigação e parto da seguinte problematização: 1) De que forma e com que meios é possível verificar a relação entre desenho, corpo, traço, erotismo em meu percurso como produtor de poéticas (audio)visuais? 2) Como eu, enquanto criador, analiso,

catalogo, recorto, investigo e crio protocolos de análise para o processo de criação de audiovisuais a partir de um mapeamento de materiais, anotações, registros, influências no/para o desenho que se (trans)forma em vídeo?

A partir de hipóteses argumentativas e abduativas me empenharei em atestar a presença de recorrências intertextuais em meu trabalho como artista audiovisual, verificar a existência de personagens predominantemente masculinos, além de cachorros, marcianos e também batatas, que poderiam ter sido extraídos de uma história em quadrinhos ou de um desenho animado alheio. Como, por quê, de que formas e com que meios esses traços-personagens são protótipos de meu processo de criação?

Como teóricos complementares na escrita da dissertação, recorro a Philippe Dubois e Arlindo Machado (artes do vídeo), Lev Manovich (linguagem das mídias digitais), Lucia Santaella (novos formatos para as audiovisualidades) e, no quesito narrativas, a Kátia Canton e à sua noção de narrativas enviesadas.

Os segmentos ou traços de desenhos, recortados de uma amostragem que inclui três grandes eixos de minha produção autoral – o desenho, o vídeo de animação (*stop motion*) e o vídeo interativo (*game*) –, foram elencados a partir de um protocolo de seleção sequencial (cronológico).

Ressalto que as imagens – desenhos e *frames* do material videográfico – inseridas no corpo desta dissertação não se limitam a um caráter ilustrativo de cada um dos quatro capítulos; ao contrário, o conjunto de imagens em segmentos sequenciais atua como textos informacionais (inter)complementares, possibilitando, dessa forma, uma relação ou diálogo coeso com o texto escrito. Diferentes imagens ou trechos de vídeos são convocados para alicerçar variadas reflexões argumentativas e modos de análise e interpretação dos aspectos recorrentes e genéticos imbricados na produção autoral.

Os objetos empíricos da investigação, sendo uma coletânea de variados suportes midiáticos (desenhos, animação, videoarte e vídeo interativo), são paratáticos, híbridos e compostos por uma multiplicidade de registros/vozes textuais, tornando imprescindível o uso de uma moldura teórica decorrente da metodologia da Crítica Genética para a elucidação dos aspectos inerentes à compreensão de processos e registros de criação.

No primeiro vértice da moldura teórica da dissertação, portanto, encontra-se Cecília de Almeida Salles com as suas obras seminais: 1) *Crítica genética: uma introdução*,

fundamentos dos estudos genéticos (1992); 2) *Gesto inacabado: processo de criação artística* (2004), além de um texto fundamental: *Redes de criação, construção da obra de arte* (2006).

Trago também, como leitura referencial, o trabalho de doutorado da Prof.^a Dr.^a Rosemeri Rocha da Silva, que, a partir da metodologia da Crítica Genética de Salles, desenvolveu a tese *UNO, mapa de criação: ações corporalizadas de um corpo propositor num discurso em dança* pela Universidade Federal da Bahia (Doutorado em Artes Cênicas). Gerou-me interesse não tanto o seu objeto de pesquisa, mas fundamentalmente o seu percurso metodológico, a partir de sua própria criação autoral – a obra UNO.

Salles, em sua escrita resultante de estudos/residência de pós-doutorado, publicou *Redes da criação: construção da obra de arte* (2006). A leitura dessa obra também me fez descobrir um vigoroso estado de arte da minha proposição de estudo de processos de criação em/nas artes. Citando Salles:

O estudo de documentos de artistas diversos nos permite encontrar alguns procedimentos de natureza geral, que ganham nuances em processos específicos. São essas variações que nos levam às singularidades dos procedimentos de um artista determinado. Muitos artigos, teses, dissertações dedicam-se a esses estudos como, por exemplo, o acompanhamento de obras de Daniel Senise, Ignácio de Loyola Brandão, Evandro Carlos Jardim, Regina Silveira, Graciliano Ramos, Carlos V. Fadon, Lucas Bambozzi, Eugène Delacroix, Paul Gauguin, Joan Miró, Luis Paulo Baravelli, Roberto Santos, Elizabeth Bishop, Cildo Meireles, Caio Reisewitz, para citarmos somente alguns [...]. As diferentes manifestações artísticas se cruzam nessas reflexões sobre modos de criação. O que nos instiga, nesse momento, são esses procedimentos de construção. Abrindo assim diálogo com todos aqueles que, por motivos os mais diversos, se interessam pela criação artística. (SALLES, 2006, p. 6).

Além dos artistas já mencionados por Salles, sobre os quais é possível acessar muitas investigações pautadas em seus processos de criação artística, procurei investigar material referencial que se dedicasse à Crítica Genética como ponto de partida (e chegada) na investigação de percursos artísticos.

Descobri que dezenas de trabalhos (monografias, artigos, dissertações) fazem uso desse método para explorar processos de criação textual. Foi na área de literatura que registrei a maior parte das publicações que tratam dos termos de busca: crítica genética; processos de criação; pesquisa autoral. Entretanto, na área de artes cênicas e dança, esse método, no Brasil, começa a despontar no ano de 2006.

No que se refere aos aspectos que envolvem as artes do vídeo, animação e vídeo interativo, referenciais como Thomas Elsaesser e sua obra *Cinema como arqueologia das*

mídias (2018); Philippe Dubois, com *Cinema, vídeo, Godard* (2004), além de Lev Manovich, *The language of new media* (2001); Patrícia Moran – *Cinemas transversais* (2016) e Lucia Santaella – *Novas formas do audiovisual* (2016), serão amplamente discutidos em suas convergências midiáticas contemporâneas. E por que menciono convergências nesta dissertação?

Porque é de convergências de meios que trata a pesquisa: do desenho/traço que converge para a mídia audiovisual em suas múltiplas possibilidades de criação. E onde começa e termina tudo isso?

Adentremos a escrita de um breve Memorial, na tentativa de elucidar o percurso da escolha e seleção do objeto e da temática aqui apresentados.

Lembro de uma referência muito remota com que tive contato na infância: um colega de sala de aula sempre nos trazia umas revistinhas de um personagem chamado Geraldão¹. Esse personagem corria sem roupa de um lado para o outro de sua casa sempre com o pênis na mão. Na mesma época, entrei em contato com a série de revistas *Mad*. Recordo-me que suas capas eram dobráveis para poder se descobrir alguma “sacanagem” inserida/escondida nos desenhos. Esse tipo de publicação possuía uma “aura” de interdição, de produto proibido.

Refletindo sobre minha prática artística e investigando meus processos de criação, admito que essa relação com o ‘proibido’ e com objetos de fetiche está presente na minha produção de desenhos, gravuras e também se presentifica na minha recente produção referente ao campo das artes do vídeo.

Em 2000, cursando a graduação em Pintura na EMBAP, já havia dado início à minha pesquisa, que envolve – no processo de criação – a escrita e o desenho. O desenho, até hoje, é a linguagem protagonista do meu trabalho.

Para mim, o desenho é uma forma de escrita autoral e funciona como uma espécie de anotação/comunicação de uma ideia; o traço do desenho registra o momento vivido e o sonhado. Os meus desenhos são realizados, em sua maioria, em suportes com papéis de qualidade variada, sobretudo os de matrizes como algodão ou papel vegetal. O formato

¹ ‘Geraldão’ refere-se a um dos personagens criados pelo quadrinista Glauco Villas Boas, que começou a publicar os seus quadrinhos no jornal *Folha de S. Paulo* na década de 1970. Entre seus personagens estão Cacique Jaraguá, Nojinsk, Dona Marta, Zé do Apocalipse, Doy Jorge, Ficadinha, Netão e Edmar Bregman, entre outros. Uma de suas criações mais famosas foi o personagem Geraldão, um sujeito que mora com a mãe, não trabalha, vive de pileque, fuma sem parar e tem como namorada uma boneca inflável. O humor negro da tira era acentuado pelo traço frenético, que dava a Geraldão mais de dois braços, para que ele pudesse segurar vários copos de cerveja e colocar em sua boca uns dez cigarros em média. Para mais informações, consultar: <<https://noticias.bol.uol.com.br/entretenimento/2010/03/12/conheca-as-obras-do-quadrinista-glauco-villas-boas.jhtm>>. Acesso em: 26 ago. 2019.

geralmente é pequeno: a ideia inicial costuma surgir em papéis soltos ou em cadernos de anotação de formatos e tamanhos diversificados.

Esses cadernos adquiriram, em meu processo de investigação, uma marca relevante e crucial. Os desenhos esboçados nessas páginas são registros memoriais, testemunhas do processo de criação, das lógicas que trilhei na pesquisa, das formas que ali habitam. A opção pelos registros em pequenos suportes (cadernos de anotações, cadernetas) se dá pela clara facilidade do transporte/mobilidade desse suporte.

É preciso salientar que os textos presentes na minha produção artística reúnem poesias, narrativas e reflexões sobre o próprio processo artístico autoral. Aos meus textos imagéticos e verbais é incorporada, posteriormente, a participação de diferentes autores, cuja escolha é afetiva em relação ao trabalho.

Entre os autores que trago como referencial poético/literário para a minha arte estão: Roberto Piva, Antonin Artaud, George Bataille, Henri Michaux, Ana Cristina César, Caio Fernando Abreu e Franz Kafka. Considero-os uma espécie de cúmplices dessa trama alusiva ao processo de criação de minhas obras. Essas referências, inclusive, aparecem em títulos de obras e exposições que realizei em meu percurso como artista visual.

Saliento que os textos não explicam ou descrevem em pormenores os desenhos, antes encontram-se conectados a eles de maneira intrinsecamente poética. Textos verbais somam-se aos textos imagéticos, formando um corpo artístico único, ambos se entrelaçando. Acredito que os referidos textos funcionam como “gatilhos” que me impulsionam para outros lugares e outros sentimentos.

Notam-se, no conjunto dos desenhos que procuro recortar para a investigação nesta pesquisa, pequenas narrativas fragmentadas, nas quais não há um início, meio e fim claramente definidos. Tenho elaborado, ao longo de meu percurso como artista visual, séries de desenhos que se inter-relacionam. Ao longo dos anos, frequentemente, são adicionadas a essas séries novos desenhos, que vão alterando e ressignificando o conjunto todo. Não há uma sequência cronológica nem uma disposição espaçotemporal fixa, o que favorece a geração de novas leituras a cada imagem ou a inserção de novas imagens à série.

A narrativa expositiva fragmentada, com sobreposições e aquisições frequentes, fornece elementos para uma obra sempre aberta, na concepção de Umberto Eco (1991), completando-se durante a relação com o outro, com o leitor/espectador. A expressão ‘obra

aberta' faz referência à pluralidade de significados passíveis de coexistirem em um único significante.

É interessante notar que Coelho Netto (2003, p. 155) alude ao fato de que essa expressão, cunhada por Umberto Eco em 1962, na verdade era uma releitura da expressão "forma aberta", criada por Heinrich Wölfflin já em 1915, para designar a ausência de caracterização rígida ou delimitada na significação de uma obra de arte.

Em minha pesquisa, a utilização da expressão 'forma de significação não imediata e aberta' - como uma das designações do meu processo de criação e de minhas séries de desenhos amalgamados aos textos verbais que lhe dão suporte - transita e se apropria desses dois conceitos.

Tenho verificado, nas minhas narrativas – tanto na imagem estática quanto na imagem em movimento (acompanhada ou não de som) –, que há sempre um elemento de tensão, de medo, apreensão e que o personagem protagonista – normalmente caracterizado como do gênero masculino – tenta se salvar do 'mal que o cerca', enfrentando perigos e desafios. Com frequência, há situações aparentemente sem saída, como na sala fechada sem portas ou janelas da série *Mergulho* (2000-2018), no líquido que escorre e persegue o personagem em *Jesus dá leite* (2001) ou no herói amedrontado de *Dr. X* (2001).

Nessas histórias, o caminho a ser percorrido e as dificuldades a serem superadas remetem à vida e às nossas trajetórias (ou seria a minha própria trajetória aqui representada/emulada?).

Na elaboração estética e formal do traço, do desenho e do encadeamento espaçotemporal das animações, verifico uma espécie de 'desleixo/despojamento'. Essa rugosidade, esse ruído intencional na incorporação de possíveis 'erros técnicos' pode se referir geneticamente a um tipo de traço/tratamento autoral? Essa característica poderia ser recorrente?

Na observação e levantamento de dados da/para a produção autoral, a opção pela Crítica Genética facilitará o entendimento e esclarecimento das recorrências estéticas fundamentadas no uso predominante das escalas de cores grafite, vermelho trêmulo, vermelho pulsante, além do uso extremado de uma aquarela rarefeita combinada às linhas econômicas criadas à base de nanquim com diferentes cores?

No âmbito das séries de desenhos e animações audiovisuais, será possível mapear o percurso, a coerência e repetição de temas e narrativas enviesadas com uso de simbologias como a solidão, o sonho, o erotismo, a presença-ausência da morte?

É possível vislumbrar no conjunto (recorte) da minha própria obra, pelo viés metodológico da Crítica Genética, o *medium*/traço ‘corpo’ como veículo de percepções e experiências diversas? Como opera esse mesmo corpo na relação do eu e do outro (alteridade), seja esse outro um desdobramento do eu, uma paisagem ou um (entre muitos) aspecto do sagrado/profano?

Como visto até aqui, muitas são as perguntas que me fizeram elaborar uma pesquisa a ser desenvolvida no âmbito do Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná – *Campus* de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná.

Continuo a trilha de meu Memorial destacando que 2004 assinala um momento importante em minhas pesquisas, que consiste em trazer/adaptar os desenhos para o suporte do vídeo. As séries de vídeos emprestam muitos elementos dos desenhos, de seus temas e de seus personagens. Foi dessa forma que iniciou a minha trajetória nas artes do vídeo - um percurso do desenho/traço ao material/suporte audiovisual.

Nos materiais audiovisuais que concebo, procuro enfatizar a nudez como um ponto zero, uma espécie de marco que remete ao nascimento e à nossa passagem terrena, de onde partimos sem nada levar.

Em minhas obras audiovisuais, o corpo nu expõe a fragilidade humana. A nudez remete também à sexualidade e ao erotismo – mote matriz de minhas criações, seja focado no prazer solitário ou no encontro com o outro. O tema recorrente da sexualidade e do erotismo é quase sempre encoberto por um ‘véu que nos proíbe de tocá-lo’. Para a nossa sociedade, tal temática está ligada ao mal, ao proibido, à destruição.

Percebo, como uma potência de interesse em minha pesquisa para o Mestrado, a reflexão sobre o conceito de erotismo. Segundo Bataille, o erotismo tem uma perspectiva de completude e de valorização dos aspectos interiores e subjetivos do homem. Assim, o meu foco de compreensão é a afetividade em relação ao corpo, em oposição à visão científica e/ou mercadológica desse corpo.

Interessa-me pensar a minha obra – desenhos e audiovisuais – sob o prisma de Bataille, para quem o erotismo vincula-se à experiência de vida, é voltado para a paixão, a contemplação e a poesia.

Acredito que a arte permite a discussão dos diversos temas da sexualidade. Percebo que muitos artistas se utilizam do corpo e da sexualidade para refletir/tematizar assuntos recorrentes em suas obras, questionando e investigando os padrões morais e culturais em torno do sexo e mostrando que o erotismo abre possibilidades para uma sexualidade integrada à vida e presente no sagrado, na relação com a natureza e até com o lado obscuro e secreto do ser humano, seu lado noturno.

Minha produção, a partir de 2004, desdobra-se no desenvolvimento de séries de animações em diferentes técnicas, como desenho quadro a quadro, *stop motion* e animações interativas em 3D. É possível constatar, nesses trabalhos específicos, batatas que conversam diante do abismo, batatas que se jogam no precipício, o catarro que escorre e invade a paisagem, o gozo de formas flutuantes, um tiro, uma facada, um dedo no olho... Corpos que geram outros corpos, corpos se desmembrando, cachorros transando, cachorros mordendo-se, cachorros chicoteando-se, gritos, a baba que escorre, masturbações, um homem solitário, sonhos.

Destacam-se, entre as obras que se utilizam e se configuram como audiovisualidades, as seguintes: 1) *The last french fried potato* (2004-2005); 2) *Eu não entendo Jesus Cristo* (2005); 3) *Os sofrimentos da virtude* (2005); 4) *Mergulho* (2006) e 5) *O homem permanecido* (2013-2014).

Os trabalhos em videoarte – como os mencionados anteriormente, que constituem parte integrante do *corpus* da pesquisa – vão exacerbar a união de referências da cultura *pop* com ligações eruditas, como as da literatura e da poesia – Marquês de Sade, Bataille, Adélia Prado. Em minha concepção artística, trata-se de um universo em que Beethoven e Mickey Mouse, unidos, retratam as relações humanas com crueza e crítica ácida. As animações tomam emprestado dos desenhos os mesmos traços, assuntos, personagens e narrativas enviesadas. Tais narrativas, por sua vez, abordam temas recorrentes sobre corpo, solidão, desejo, erotismo, medo e a relação do sujeito (o eu) e o outro. Essa relação, em minha pesquisa, é apropriada inicialmente do verso de Rimbaud «*Je est un autre*» (Eu é um outro), na qual o escritor francês propõe que o eu está em constante mutação, transformando-se sempre.

É por meio do erotismo que se dão as relações entre os corpos, entre o sujeito e o outro. Nessas situações de encontros e desencontros são exploradas as questões em torno do desejo, a sedução presente nas experiências cotidianas, o erotismo como vivência integral do homem. O erotismo abre então uma nova perspectiva para a sexualidade, que passa a ser encarada como um aspecto da vida interior do homem. De acordo com Bataille, “O erotismo é na consciência do homem aquilo que põe o ser em questão.” (BATAILLE, 1987, p. 21).

O que estará em jogo no erotismo é sempre uma dissolução das formas constituídas. O erotismo propõe uma dissolução dos valores da ordem social. A ordem social, juntamente com suas regras e valores, é questionada.

Trago esse tema/questão, que sempre afeta o corpo humano, utilizado ora como sujeito, ora como suporte/objeto para a discussão de temas políticos, sociais e culturais, na busca de uma reflexão sobre o corpo e sobre o humano e suas possibilidades de significação.

Essa reflexão política sobre o corpo faz referência a William Kentridge² e seus filmes animados – forte influência em minha produção –, que indagam sobre o mundo e sua intervenção no sujeito.

Também atribuo grande valor às referências estéticas – a contaminar minha obra – de Bruce Nauman³ e seus trabalhos em neon, que revelam os distúrbios psicológicos de um corpo perturbado por impulsos animais, com seus apetites e frustrações.

David Lynch e sua série de animações intitulada *DumbLand*⁴, que traz conflitos domésticos, ressaltando a violência e ironia nas relações entre os personagens, é um outro referencial que alimenta minha estética criadora.

Entre 2013 e 2014 a interatividade passa a fazer parte da minha pesquisa, com a realização do vídeo interativo *O homem permanecido* (2013-2014). A ideia que norteia esse trabalho é o abandono da leveza e a rapidez dos desenhos antes realizados sobre papel e em pequeno formato, para experimentar outras relações de espaço e de tempo, nas quais são abordados aspectos da linguagem de *videogame*, da imagem em movimento e a interação com

2 William Kentridge (1955) é um artista sul-africano conhecido por seus desenhos animados, foco central de sua obra.

3 Bruce Nauman (1941) é um premiado artista estadunidense que iniciou sua carreira durante a década de 1960. Representante da arte contemporânea, Nauman é autor de obras em neon, vídeos e instalações performáticas sonoras.

4 *DumbLand* é uma série de oito curtas-metragens de animação escrita, dirigida e dublada pelo diretor David Lynch em 2002. O material audiovisual foi postado na internet [site de Lynch] e também lançado como um DVD em 2005. O tempo total de execução de todos os oito curtas combinado é de aproximadamente meia hora. Para mais informações, consultar: <<https://www.imdb.com/title/tt0815744/>>. Acesso em: 26 ago. 2019.

o público. Assim como nos desenhos, as animações trazem cenas que compõem uma narrativa de um mesmo personagem, um homem que vaga solitário.

Acredito que esse é o percurso referencial de meu projeto de pesquisa. A partir dessa linha teórica e memorial, procedo à escrita de minha dissertação, alicerçando-a em quatro capítulos.

O capítulo 1 tem início com a minha trajetória biográfica e(m) suas complexas redes de conexões intertextuais a partir de diferentes processos de criação: da arte do desenho até a arte interativa dos *games*. Constará também com a apresentação da abordagem metodológica da Crítica Genética, sob o viés de Cecília de Almeida Salles, bem como a sua possível aplicação no estudo arqueológico dos processos de criação nas artes visuais e nas artes do vídeo.

No capítulo 2 exibio, além dos rastros históricos do que denomino ‘desenho vestígio,’ a noção que sedimenta o traço em minha criação artística – anos 2000 a 2004 – o corpo, o erotismo, o eu e o outro na suposta busca pelo elemento ‘simbólico sagrado’. O traço/desenho é apresentado em busca recorrente de uma gênese crítica narrativa.

No capítulo 3, apresento as artes do vídeo – representadas pelos meus processos de investigação e criação de animação seriada. Trago para a discussão e análise crítica e genética os trabalhos de animação: *The last french fried potato*; *Eu não entendo Jesus Cristo*, *Os sofrimentos da virtude* e o videoarte *Mergulho*. O período desse recorte analítico compreende os anos de 2004 a 2006.

No quarto capítulo, proponho-me a analisar criticamente o(s) processo(s) de criação de meus supostos vídeos interativos. Na recorrência dos traços impressos para a animação seriada e a subsequente intervenção interativa – jogos eletrônicos/*games* –, analiso as obras criadas no período cronológico entre 2005 a 2014, trazendo as evidências estilísticas pronunciadas a partir de duas obras: *Les purs ongles* e *O homem permanecido*.

Destaco que, na elaboração de protocolos e critérios para a escolha dos objetos empíricos da investigação, adotei o seguinte procedimento: trazer para o *corpus* de análise crítica e genética somente as obras que foram expostas e tiveram contato com o público, leitor, observador.

Na conclusão da dissertação proponho uma conexão descendente, do geral para o particular, pois parto de uma interpretação crítica e genética, cuja reflexão autoral e particular não pode nem deseja deixar de estar implicada na referida análise.

Referente a paginação desta dissertação foi optado após sugestão da banca de qualificação a inserção de imagens dos cadernos de anotações após cada capítulo e imagens dos trabalhos antes de serem analisados. Sendo assim, há um desencontro na sequência de páginas, pois essas páginas extras foram colocadas sem numeração.

1.1 LUIZ RODOLFO ANNES: ARTISTA E PESQUISADOR

Nasci em Ponta Grossa, Paraná, no dia 15 de fevereiro de 1978. Irmão gêmeo da Anna Maria e irmão da Andréa, que nasceu em 1981. O fato de ter uma irmã gêmea foi muito importante e curioso para mim, pois me fez desenvolver um imaginário sobre seres híbridos e siameses, que aparecem posteriormente em alguns de meus desenhos. Em meus trabalhos, a relação de alteridade, o duplo, o outro são elementos muito influenciados por esse fato. Filho de Luiz Carlos Dias Annes e Odete da Silva Annes, um casal de classe social modesta, que alcança, com esforço e empreendedorismo, uma condição financeira mais estável e consegue dar aos filhos uma educação no âmbito do ensino particular.

Meu pai, comerciante do agronegócio e produtor rural, sempre foi conectado à natureza devido à sua profissão e à sua criação, em uma fazenda. Visitei essa fazenda inúmeras vezes na infância e com isso também desenvolvi uma ligação afetiva com a natureza. Lá, eu corria livremente pelo campo, nadava nos rios que passavam pela propriedade, embrenhava-me na mata vivendo aventuras reais e imaginárias, fazia fogueiras, alimentava o gado, trancava os carneiros à noite para não se perderem, colhia morangos na horta, tirava água no poço (poço sem fundo, acreditava na época). Entre as variadas atividades que meu pai tinha na fazenda, chamava-me muito a atenção a imolação dos carneiros que eram comercializados como carne para encomendas. Esses espetáculos de terror e excitação me apavoravam e me intrigavam imensamente. Além de sua ligação com a natureza, meu pai foi, na minha infância, um grande contador de histórias, especialmente histórias de terror, para deixar minhas irmãs e eu assustados. Essas histórias envolviam personagens como bruxas, lobisomens e mortos ressuscitando do cemitério.

Minha mãe, por sua vez, ocupava-se dos afazeres do lar e da criação dos três filhos, muitas vezes sozinha, pois meu pai viajava frequentemente a negócios. Quando minhas irmãs e eu já tínhamos crescido um pouco, minha mãe frequentou a Faculdade de Letras na Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), fato que marcou meu envolvimento com a literatura.

Em casa, tínhamos livre acesso aos livros e eu era incentivado a ler com frequência. Sempre acompanhava minha mãe em eventos universitários, como palestras e conversas com escritores e, dessa forma, acabei conhecendo pessoalmente alguns. No ambiente acadêmico fiz um curso de desenvolvimento de texto com Ignácio Loyola Brandão, ainda na infância, o que me marcou muito.

Frequentei o grupo escoteiro Pitangui até o início da adolescência, fato que povoa minhas obras com referências aos escoteiros. Além da literatura, gostava muito de desenho e, para incentivar a prática, meus pais me colocaram na aula de pintura com o artista local Sidney Mariano. Fui por alguns meses nesse curso e acabei desistindo.

Na adolescência, iniciei um curso de desenho na Escola Universal, mas também abandonei após algumas aulas, por desinteresse pelo método oferecido, que era focado na reprodução de desenhos de observação realistas e não tinha espaço para a criatividade. Desde minha infância me interessei, além da literatura, pelos desenhos animados, quadrinhos, música e videogame. Essas referências estão presentes na minha formação muito antes da entrada no curso superior de Pintura, em 1998. O meu contato com as revistas em quadrinhos, trilhas sonoras e alguns livros dava-se através da banca de revistas que ficava logo em frente ao prédio que eu morava.

Em minha formação acadêmica na Escola de Música e Belas Artes, interessava-me por todas as técnicas: pintura, desenho, gravura e escultura. Fui estimulado, a partir do segundo ano da graduação, em 1999, ao desenvolvimento de uma linguagem poética pessoal. Nesse ano e nos seguintes fui muito influenciado pelo artista e professor Dr. Fábio Jabur de Noronha, que sempre me incentivou e propôs desafios acerca dos meus trabalhos.

Em 1999 entrei em contato com a gravura no ateliê da EMBAP, mas, como a carga horária e a disponibilidade para uso dos ateliês eram restritas, iniciei no curso de gravura em metal no Solar do Barão sob a orientação da artista Andréia Las. Frequentei o ateliê de gravura do Solar por quase dois anos. Foi no ano 2000 que, devido a um problema alérgico com materiais de gravura e de pintura, passei a me dedicar exclusivamente à linguagem do desenho.

Os desenhos em minha produção são realizados desde então em papéis diversos, em pequeno formato, lembrando a anotação e a escrita. A literatura e a poesia tomam corpo no meu processo criativo e passam a me influenciar de maneira singular. Início o hábito de carregar comigo agendas e pequenos cadernos de notas, que vão sendo preenchidos com

esboços, desenhos, citações dos textos que eu lia e reflexões diversas sobre o processo criativo.

Passo também a me dedicar a escrever alguns textos sobre as séries de desenhos que realizava. Hoje, ainda mantenho essa prática. Nos anos de 2000 a 2002, quando concluo minha graduação, dedico-me intensamente à produção de desenhos e à produção de textos que refletiam sobre esses projetos gráficos.

Em 2004, movido pelo desejo de fazer xilogravuras, retorno ao Solar do Barão e, sob a orientação da artista Ana González, inicio a pesquisa nessa técnica. Descontente com os resultados do trabalho, abandono a xilogravura e passo a desenvolver, influenciado pela obra da artista Mira Schendel, uma pesquisa em monotipia técnica, que se assemelha muito ao desenho fluido que já estava acostumado a fazer. Foi no desenvolvimento das monotipias que surgiu, pela primeira vez, a personagem Batata.

Essa personagem irá se tornar bastante relevante no arcabouço de minha produção artística. A convite da Ana González, fiz uma série de livros de artista utilizando uma imagem muito recorrente nas monotipias, que era de Batata em uma linha do horizonte. Os livros foram expostos na sala anexa à loja de gravuras do museu no projeto desenvolvido por Ana, intitulado *Máximo múltiplo incomum*.

Na exposição dos livros de artista, intitulada *Humores de Batata*, conheci o videoartista Luciano Mariussi⁵, que me apresentou tecnicamente as artes do vídeo e me repassou informações sobre o processo básico de animação quadro a quadro. Foi assim que surgiu meu primeiro trabalho em vídeo, a animação *The last french fried potato*, editado com o suporte técnico de Mariussi a partir dos meus desenhos feitos em papel vegetal, digitalizados e montados no computador. Nesse momento, percebi a necessidade de certo domínio técnico dos aparelhos para a construção das minhas obras e, assim, tive aulas particulares de edição e passei a produzir minhas próprias animações e vídeos. Esses trabalhos vão tomar personagens, temas e referências da minha produção de desenhos e têm forte influência dos desenhos animados da MTV dos anos 90. Os temas abordados são: erotismo, sexualidade, morte, violência e solidão.

Em 2005 dei início a uma nova fase na busca da compreensão de meu processo de criação. Cursei a Pós-Graduação/Especialização em Fundamentos do Ensino da Arte, quando

5 Luciano Augusto Mariussi (1974-). Artista visual e gravador. Sua pesquisa une arte e tecnologia, apontando para certo estranhamento do homem diante das novas tecnologias. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa212680/luciano-mariussi>>. Acesso em: 31 ago. 2019.

desenvolvi uma investigação/pesquisa mais profunda em relação à arte e à noção do erotismo como mote estético na concepção do desenho.

Com o título *Sexualidade e escola: um diálogo através da arte*, a monografia derivada desse processo de pesquisa voltou o olhar para a sexualidade, buscando analisar, nos discursos da sociedade ocidental, o momento em que vivemos, em que a sexualidade saiu da vida íntima do indivíduo, mostrando-se explicitamente nas capas de revistas, nas novelas, na internet, nos filmes.

Em 2006, no Edital de Bolsa Produção de Artes Visuais da Fundação Cultural de Curitiba, foi aprovado um projeto meu de desenhos e de animação em *stop motion*. Novamente pude contar com a assessoria técnica de Luciano Mariussi. O artista acompanhou e auxiliou na realização da obra intitulada *Mergulho* (2006), que retrata um homem solitário em um ambiente claustrofóbico.

Em 2010 tomei a decisão de complementar minha formação e fiz a Licenciatura em Artes Visuais na Universidade Tuiuti do Paraná. Para a conclusão do curso, voltei a escrever sobre corpo e erotismo em uma perspectiva que analisava a obra de desenho de três artistas: Julião Sarmento, Marlene Dumas e Chloe Pinne. O resultado foi um artigo em que reafirmei minha visão sobre o erotismo, retomando o viés teórico de Georges Bataille.

Na minha pesquisa como artista visual e audiovisual, percebo o corpo como objeto fundamental de estudo e aponto que cada época histórica cria seus padrões de comportamento em relação ao corpo, seja por ações políticas, sociais ou culturais, abrindo-o para diferentes percepções e conceitos.

Hoje, a visão/percepção de corpo ou estado corporal deixou de ser fixa e estável para tornar-se algo em permanente mutação. Dado esse estado incerto e maleável do conceito de corpo, assim como o alto grau de questionamento a que vem sendo submetido na cultura contemporânea, verifico que, nas artes visuais e audiovisuais, o corpo é uma das preocupações centrais.

Houve, depois de 2011, certo hiato na minha pesquisa acadêmica, mas segui de maneira ininterrupta com a produção poética de desenhos, textos e vídeos. O meu interesse nas artes do vídeo me levou, em 2013, a iniciar um projeto de *videogame* intitulado *The guilt and the shadow* (2013), em parceria com o artista e *designer* de jogos Frederico Machuca. Trabalhamos nesse projeto por dois anos aproximadamente e o lançamos em 2015.

Em 2014 realizei um vídeo interativo com o apoio do Edital de Ocupação de Espaços da Fundação Cultural de Curitiba. *O homem permanecido* (2014) traz referências dos meus desenhos e da influência do *videogame* em minha pesquisa. O vídeo fala através de uma narrativa desconectada sobre solidão, perigo e impossibilidade.

Em 2016 publiquei os contos *As aventuras de Sadboy*, pela Editora Medusa, de Curitiba. O livro é composto por narrativas que se entrelaçam com desenhos e uma escrita que mistura contos de fadas e histórias fantásticas, contando a experiência de um menino mergulhado em sua melancolia. As aventuras do personagem passam pelo enfrentamento da morte, a convivência com a natureza animal, delírios e sonhos, a descoberta do amor, o caminho pela noite escura cheio de seres viciados, praticantes do mal, e o encontro com a paz interior. Sua jornada por esse caminho lhe exige um preço: a perda da inocência. A descoberta do mundo à sua volta se faz de maneira inquieta. Correndo riscos e perigos, ele segue nas relações com a vida e com o outro moldando seu caráter e descobrindo diferentes sentimentos, tais como piedade, amor, culpa, ódio.

Assim, admito que a conexão intertextual entre literatura e artes visuais se faz presente em toda a minha obra. Há, junto de minha pesquisa plástica, uma grande produção de textos narrativos, poesias e reflexões sobre a arte. Meus personagens e(m) suas narrativas se apresentam em textos, desenhos e vídeos, gerando exposições e publicações diversas.

O conjunto de minha obra apresenta personagens diversos envoltos em cenas de humor, ironia, tristeza e isolamento. A minha produção, desde o início, é permeada pela literatura. A criação das séries de desenhos para *As aventuras de Sadboy*, por exemplo, se deu em paralelo com a escrita.

Em 2018 publiquei *Tudo pra você*, uma seleção de textos e desenhos realizados entre os anos de 2000 e 2015. Não podendo colocar no livro uma investigação do meu processo criativo relacionado às artes do vídeo, decidi preencher essa lacuna em projetos futuros. Com a abertura do Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Unespar/FAP, percebi que haveria a possibilidade de pesquisar e explorar teoricamente minha produção em material audiovisual. Após o processo de seleção e a posterior aprovação no Mestrado, estou, agora, em nova fase de minhas pesquisas.

Minha produção artística, portanto, é uma teia complexa feita de um emaranhado de textos, desenhos e vídeos. Toda ela é entrelaçada, ligando-se mutuamente. O primeiro movimento no meu processo criativo se deu pelos exercícios de observação de objetos e

modelos. A partir desse gesto, aguicei meu olhar para o entorno, sempre a observar pessoas na rua, paisagens e objetos.

Descobri, aos poucos, que, para a construção de uma poética pessoal, deveria olhar para o mundo e buscar nele os elementos visuais, estéticos e sensoriais que me tocassem de alguma maneira – elementos e pessoas que se tornam especiais a partir das minhas escolhas.

Para o desenvolvimento de técnicas e habilidades de construção plástica no desenho, criei o hábito de carregar um bloco de papel no qual fazia desenhos de observação. Os blocos tinham o formato A4, o que facilitava a minha mobilidade com eles. Dessa maneira, podia desenhar em qualquer lugar. Percebi que, no início da minha prática no desenho, escolhia reiteradamente pessoas que transitavam pelas ruas de Curitiba, especialmente na Praça Osório e nos arredores do centro da cidade, onde eu residia. As pessoas que me atraíam o olhar eram mendigos, prostitutas, ciganos, vagantes solitários que pareciam ser personagens retirados de alguma história fantástica e atemporal.

Em paralelo a essa observação do mundo, desde muito cedo tive grande apreço pela literatura e posteriormente, já na fase adulta, pela poesia. Esse contato com a literatura abriu para mim a possibilidade de criar mundos imaginários, viver e conhecer a vida de diferentes personagens, explorar diferentes paisagens. Passei então, junto aos desenhos de observação de pessoas, a escrever algumas frases misturadas à composição da imagem. Eram interrogações que aludiam ao que eu imaginava que aqueles personagens pudessem estar pensando. De maneira quase instantânea, comecei a fazer anotações de trechos de livros com os quais eu me identificava, além de pensamentos diversos, reflexões artísticas, tudo isso ao lado de esboços e desenhos. A seguir, os blocos de papel passaram a dar lugar a agendas e cadernos de anotações.

Posso afirmar que acumulei uma dezena de cadernos de anotações. Esse material constitui a base empírica de dados vinculados à minha pesquisa. Considero-os essenciais para entender meu processo nas artes do vídeo, entretanto, antes de me debruçar sobre os vídeos autorais, vou me deter na construção dos desenhos.

Os meus desenhos têm algumas características principais: são feitos sobre papel, na sua maioria em pequeno formato, que se assemelha à anotação. Para mim, o desenho é uma espécie de escrita pessoal: desenhar é fixar algo, uma protoideia, antes que se perca. Desenhar é tentar apreender o efêmero.

Retrato personagens diversos: homens, cachorros, mulheres, batatas, marcianos. Entre os assuntos e temáticas recorrentes, o corpo é o veículo principal de experiência, no qual exploro a relação do eu e do outro – compreendendo aqui que esse outro se apresenta de diferentes formas, seja a paisagem, o reflexo de si, o(s) eu(s) múltiplo(s), o sagrado e os outros seres. A solidão, morte, desejo, erotismo, violência também são temas recorrentes. Em síntese: os desenhos recusam ideais de beleza e buscam na ironia e no humor negro a sua fundamentação.

No processo de feitura dos desenhos é necessário um momento de reclusão, um tempo em que silencio as inquietações diárias para dedicar-me a essa arte. A simplicidade dos materiais para desenhar me atrai: um papel, canetas ou um lápis resolvem facilmente as minhas pretensões quando me coloco na prática do desenho. A partir dos materiais, escolho um tema, uma situação, um personagem, o tipo de traço e me lanço ao enfrentamento do branco do papel.

Na esfera de meu processo de criação, outro elemento potente reside na construção poética do imaginário: as referências interconectadas das artes visuais, literatura, cinema, desenho animado, videogame. O diálogo com artistas de diferentes áreas traz aproximações estéticas e conceituais que me enriquecem e contribuem na formação das obras, seja em suporte de/para desenho, texto ou vídeo.

Destarte, cabe citar aqui alguns desses referenciais e suas possíveis conexões com a investigação genética acerca dos processos de criação de minhas obras. Percebo, na construção dos corpos deformados, que ocorre em meu trabalho uma aproximação estética com o artista alemão Georges Baselitz⁶ e sua obra, composta por pinturas, gravuras e esculturas, que me chamou a atenção desde o primeiro contato, por estar focada no uso da figura humana. O interesse particular por suas pinturas encontra-se centrado nos personagens masculinos, nos corpos deformados, na sexualidade crua e exposta, e na composição de seus heróis de guerra.

6 Hans-Georg Kern nasceu em 1938, assumindo em 1961 o nome de Georg Baselitz em alusão à sua cidade natal, Deutschbaselitz, então parte da Alemanha Oriental. A pesada herança alemã do pós-guerra, passando pela reunificação, tem sido objeto de sua visão provocativa e implacável. O profundo envolvimento com a tradição expressionista e sua visão do mundo contemporâneo tornou Baselitz um dos grandes artistas da segunda metade do século XX. Para mais informações, consultar o site <https://pinacoteca.org.br/programacao/georg-baselitz-pinturas-recentes/>. Acesso em: 24 nov. 2019.

Entre os artistas alemães que me inspiram, tive muito interesse nas produções em desenho de Josef Beuys⁷ e nas pinturas de paisagem de Anselm Kieffer⁸. Devido ao interesse pela cultura alemã, procurei me inscrever na biblioteca do Instituto Goethe em Curitiba e lá pude estar em contato com livros e vídeos desses artistas. Nesse período descobri na biblioteca a seção de literatura e poesia, e me interessei por autores como Thomas Mann⁹, Franz Kafka¹⁰, Hermann Hesse¹¹, Rilke¹², Hölderlin¹³ e Georg Trakl¹⁴.

Interessa-me nos autores alemães o convívio com o noturno, a vivência com a paisagem e o tema da solidão, características presentes nesses escritores, seja na poesia ou literatura. Além dos autores e artistas visuais alemães, percebo um grande interesse, da mesma ordem, pela literatura francesa, especialmente em Michaux¹⁵, Artaud¹⁶, Genet¹⁷, Rimbaud¹⁸, Bataille¹⁹ e Sade.²⁰ As suas obras revelam um sujeito e seus conflitos de violência, desejo, erotismo e perigo.

-
- 7 Joseph Beuys é um artista alemão que produziu obras em vários meios e técnicas, incluindo escultura. Representante de destaque em movimentos culturais como Fluxus e proponente de happening, performance, vídeo e instalação. Para mais informações, consultar: <https://josephbeuys.hotglue.me>. Acesso em: 24 nov. 2019.
- 8 Kieffer nasceu na Bavária em 1945 e cresceu testemunhando as consequências da guerra moderna e a divisão de sua terra natal. Ele também testemunhou a reconstrução de uma nação dividida e sua luta pela renovação. Dedicou-se a estudar como os elementos da mitologia e da história alemã e seu impacto sobre a ascensão do fascismo estão interligados. Enfrentou essas questões que violam os tabus estéticos e ressuscitam ícones sublimados. Para mais informações, consultar: <https://www.historiadasartes.com/prazer-em-conhecer/anselm-kieffer/>. Acesso em: 24 nov. 2019.
- 9 Thomas Mann (1875-1955) foi um dos grandes escritores alemães, autor de contos e ensaios políticos e obras-primas como *Os Buddenbrooks*, *A montanha mágica*, *Morte em Veneza* e *Doutor Fausto*. Premiado com o Nobel de Literatura em 1929, manifestou-se constantemente sobre as questões de seu tempo.
- 10 Franz Kafka (1883-1924) foi escritor tcheco de língua alemã, considerado um dos principais nomes da Literatura Moderna. Suas obras retratam a ansiedade e a alienação do homem do século XX.
- 11 Hermann Hesse (1877-1962) foi um escritor alemão autor de importantes obras, como *Lobo da Estepe* e *O Jogo das Contas de Vidro*. Prêmio Nobel de Literatura de 1946.
- 12 Rainer Maria Rilke (1875 -1926). Escritor precoce, publicou seu primeiro livro de poesia antes dos vinte anos, *Vida e Canções* (1894). Entre suas obras mais famosas contam-se *Elegias de Duino* (1923), *Cartas a um jovem poeta* (1920, póstuma) e seu único romance, de teor autobiográfico, *As anotações de Malte Laurids Brigge* (1910). Rilke destacou-se como um dos autores mais relevantes de língua alemã, tanto na poesia como na prosa lírica.
- 13 Johann Christian Friedrich Hölderlin (1770-1843), poeta lírico e romancista alemão. Conseguiu sintetizar na sua obra o espírito da Grécia antiga, os pontos de vista românticos sobre a natureza e uma forma não ortodoxa de cristianismo, alinhando-se hoje entre os maiores poetas germânicos.
- 14 Georg Trakl (1887-1914). Destacado e jovem poeta austríaco, cujo trabalho foi avaliado e reconhecido somente após a sua morte.
- 15 Henri Michaux (1899-1984), escritor, poeta e pintor belga de expressão francesa, que obteve a nacionalidade francesa em 1955.
- 16 Poeta e diretor teatral francês (1896-1948). Ligado ao movimento dadaísta e ao surrealismo, é considerado o renovador do teatro francês nos anos 30.

Na literatura brasileira, diversos autores contribuíram e contribuem ainda hoje na minha formação de um imaginário poético. Entre eles, destacam-se: Ana Cristina César²¹, Clarice Lispector²², Adélia Prado²³, Caio Fernando Abreu²⁴ e Roberto Piva²⁵.

No cerne da minha construção de imaginário e repertório artístico, a cultura popular tem um papel importante, pois são produtos audiovisuais que consumo desde minha infância. Desse ambiente sou influenciado pelos quadrinhos, desenhos animados, cinema e jogos eletrônicos. Consumi uma variedade desses materiais, mas algumas influências merecem ser destacadas. Juntamente com a literatura, a primeira forma de histórias ou narrativas com as quais entrei em contato foram os quadrinhos, muito mais pela visualidade do que pelo texto. Nunca me interessei pelos textos dos quadrinhos, achando-os muito pobres em conteúdo, na sua grande maioria. Alguns quadrinhos que me interessaram pelo seu universo de tensão erótica e violência são os de Robert Crumb²⁶ e Guido Crepax²⁷.

São ainda referência Marc Bell²⁸ e David Cooper²⁹, artistas que tematizam a ironia e o humor. Além dos temas, chama a atenção a qualidade visual das suas obras.

-
- 17 Jean Genet (1910-1986), escritor maldito, provocou as mais diversas reações sobre sua personalidade e obra. Condenado, por crime de morte, à prisão perpétua, obteve o perdão em 1948 graças aos esforços de Jean Cocteau e Jean-Paul Sartre, rendidos a seu talento literário. Em 1983 foi-lhe concedido o mais importante prêmio literário francês, o Grande Prêmio Nacional. Em seus romances e peças de teatro, cujos protagonistas são quase sempre delinquentes e marginais, Genet abala a consciência social e a fragilidade do sistema de valores da sociedade burguesa. Para mais informações, consultar: <<https://educacao.uol.com.br/biografias/jean-genet.htm?cmpid=copiaecola>>. Acesso em: 25 nov.2019.
- 18 Arthur Rimbaud (1854-1891). Poeta francês. Considerado pós-romântico e precursor do surrealismo, é uma das maiores influências da poesia moderna.
- 19 Georges Bataille (1897-1962), pensador e escritor francês, exerceu seu ofício em praticamente todas os campos da literatura e do conhecimento. É autor de poemas, novelas e romances, além de uma série de livros de ensaios, que tratam desde filosofia, economia e antropologia até religião. Para mais informações consultar: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1997/9/07/mais!/10.html>>. Acesso em: 25 nov. 2019.
- 20 Marquês de Sade-Donatien Alphonse François de Sade, (1740-1814) foi um aristocrata francês e escritor libertino. Muitas das suas obras foram escritas enquanto estava na Prisão da Bastilha, de seu nome surge o termo médico sadismo, que define a perversão sexual de ter prazer na dor física ou moral do parceiro ou parceiros. Usava-se do grotesco para tecer suas críticas morais à sociedade urbana. Para mais informações, consultar: <https://www.recantodasletras.com.br/biografias/3761862>. Acesso em: 25 nov. 2019.
- 21 Ana Cristina César (1952-1983) foi uma das principais representantes da Poesia Marginal, movimento literário conhecido também como Geração Mimeógrafo. Formada em Letras pela PUC-Rio, Mestre em Comunicação pela UFRJ e em Teoria e Prática de Tradução Literária pela Universidade de Essex, na Inglaterra. Também foi poeta, jornalista, tradutora e crítica literária. Para mais informações consultar: <<https://brasilecola.uol.com.br/literatura/ana-cristina-cesar.htm>>. Acesso em: 25 nov. 2019.
- 22 Clarice Lispector (1925-1977) foi uma escritora e jornalista brasileira, reconhecida como uma das mais importantes escritoras do século XX.
- 23 Adélia Prado (1935) é uma escritora e poetisa brasileira.
- 24 Caio Fernando Abreu (1948-1996). Um dos escritores mais populares da Literatura brasileira, com uma linguagem e temática transgressoras.
- 25 Roberto Piva (1937-2010). Poeta que invoca e alinha-se às figuras de poetas brasileiros como Mário de Andrade e Murilo Mendes, proclamando o desregramento dos sentidos e posturas em sua cruzada pessoal pela cidade de São Paulo.

Desenvolvi com os videogames, que consumi desde os primeiros consoles, como Atari³⁰, até as gerações atuais, uma relação de interesse pelos personagens, que, em suas aventuras, assumem diferentes papéis: femininos, masculinos, ninjas, soldados, lutadores, mágicos, detetives, vampiros ou caçadores em desafios e obstáculos a serem vencidos. O fato de poder assumir o papel de outro, de se transportar para outros mundos, assemelha-se muito à minha relação com a literatura, pois ambos abrem espaço para vivências imaginárias.

Nesse sentido, alguns jogos que me marcaram como referência visual são: *Another world*³¹, *Journey*³² e também *Inside*³³. Tenho alguns trabalhos em vídeo nos quais me apropriei de material de jogos, como *Fatal frame 2*³⁴, *Resident evil – code: Verônica*³⁵ e *Silent Hill 3*³⁶, explorando o tema da violência presente nos jogos eletrônicos.

Outra referência muito forte para mim são os desenhos animados. Sempre fui conectado a esse universo, esse mundo onde tudo é possível, onde tudo é imprevisível e instável, onde de algumas coisas nascem outras coisas e tudo é maleável e avança para o

26 Robert Crumb (1943) é um artista e ilustrador, reconhecido como um dos fundadores do movimento *underground* dos quadrinhos, e é considerado frequentemente como a figura mais proeminente nesse movimento, tendo como ponto de partida a publicação do gibi artesanal *Zap Comix*. Seus trabalhos foram bastante apreciados na cena hippie, tendo deixado marcado nesta década a tira *Keep on Truckin* e os personagens Mr. Natural (um sábio mestre) e *Fritz, the cat*, um gato boa-vida que usa muitas drogas e tem uma vida sexual bastante lasciva. Para mais informações, consultar: <http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/robert-crumb/13>. Acesso em: 25 nov. 2019.

27 Guido Crepax (1933-2003) nasceu em Milão. Começou a trabalhar como artista gráfico e ilustrador publicitário ainda na faculdade de arquitetura. Fez campanhas premiadas para empresas como Shell, Campari e Honda. Em 1965, criou a emblemática personagem Valentina Rosselli. O artista também se notabilizou pela adaptação para quadrinhos de clássicos como *Frankenstein*, de Mary Shelley, e *O Processo*, de Franz Kafka, com destaque para a literatura erótica – *Justine*, do Marquês de Sade, e *A história de “O”*, de Pauline Réage (L&PM, 2013), são algumas de suas obras mais conhecidas. Para mais informações, consultar: https://www.lpm.com.br/site/default.asp?TroncoID=805134&SecaoID=948848&SubsecID=0&Template=../livros/layout_autor.asp&AutorID=719453. Acesso em: 25 nov. 2019.

28 Marc Bell (1971) é um cartunista canadense e artista. Ele foi inicialmente conhecido por criar histórias em quadrinhos (como *Shrimpy e Paul*), mas Bell, também criou várias exposições de seu trabalho de mídia mista e desenhos watercoloured. *Hot Potatoe* [sic], uma monografia de sua obra, foi lançado em 2009. Seus quadrinhos apareceram em muitos semanários canadenses, *vice*, e *LA Weekly*. Ele foi publicado em numerosas antologias, como *Kramers Ergot* e *The Ganzfeld*. Para mais informações, consultar: [https://pt.qwertu.wiki/wiki/Marc_Bell_\(cartoonist\)](https://pt.qwertu.wiki/wiki/Marc_Bell_(cartoonist)). Acesso em: 25 nov. 2019.

29 Dave Cooper (1967), cuja carreira inicia nos anos 90, faz quadrinhos *underground* de cunho erótico.

30 A Atari foi fundada por Nolan Bushnell e Ted Dabney, em 1972, nos Estados Unidos. Nascida no momento em que as máquinas de fliperama ganhavam popularidade, a companhia lançou o *Pong Arcade*, um game que desafiava o jogador a rebater uma bolinha luminosa através de barras laterais. Com rápido sucesso em todo o mundo, a Atari se tornou uma das principais empresas a expandir o setor de videogames no mundo. Para mais informações, consultar: <https://canaltech.com.br/empresa/atari/>. Acesso em: 25 nov. 2019.

31 *Another world*, também conhecido como *Out of this world* na América do Norte e *Outer world* no Japão, é um jogo eletrônico de ação e aventura cinematográfica de 1991 projetado por Éric Chahi para a Delphine Software e Interplay. Para mais informações, consultar o endereço: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Another_World_\(jogo_eletr%C3%B4nico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Another_World_(jogo_eletr%C3%B4nico)). Acesso em: 25 nov. 2019.

ilimitado. Gastei muitas horas na frente de desenhos animados, mas hoje tenho uma visão mais crítica e percebo inúmeros clichês, dos quais procuro fugir.

Admito que essa relação com a animação, de forma geral, está presente em meus desenhos, mas ficou mais evidente ainda quando surgiu a possibilidade de trabalhar com o próprio mecanismo. Na verdade, sempre tive desejo de fazer desenhos animados, mas sequer imaginava o processo de construção técnica desse material.

Destaco minhas influências a partir de *Ren & Stimpy*³⁷, *A vaca e o frango*³⁸ e animações para adultos que via na MTV³⁹. Entre essas animações, cito *South Park*⁴⁰ e *Æon Flux*⁴¹.

A MTV acabou também sendo uma referência por um tempo, pois lá tive contato com a relação música e vídeo, além da sua estética um tanto crua, nas vinhetas elaboradas pelas mais diversas técnicas de animação, do modo tradicional ao computador.

-
- 32 *Journey* é um jogo eletrônico independente desenvolvido pela Thatgamecompany para o *PlayStation 3* e posteriormente para *PlayStation 4*. Foi lançado em 13 de março de 2012 na PlayStation Network. Em *Journey*, o jogador controla uma figura encapuzada a vagar por um vasto deserto, viajando rumo a uma grande montanha ao longe. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Journey_\(jogo_eletr%C3%B4nico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Journey_(jogo_eletr%C3%B4nico)). Acesso em 25 nov. 2019.
- 33 *Inside* é um jogo eletrônico de quebra-cabeça em plataforma. Ele foi desenvolvido pela Playdead. Foi lançado no Xbox One em 29 de junho de 2016, no Microsoft Windows em 7 de julho de 2016 e no *Playstation 4* em 23 de agosto de 2016. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Inside_\(jogo_eletr%C3%B4nico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Inside_(jogo_eletr%C3%B4nico)). Acesso em 25 nov. 2019.
- 34 *Fatal frame Crimson Butterfly* é o segundo jogo da série *Fatal frame* para *PlayStation 2* e para *Nintendo wii*, lançado pela Tecmo em 27 de novembro de 2003 no Japão e 10 de dezembro de 2003 no Norte da América. Foi publicado na Europa em 30 de abril de 2004 pela Ubisoft. Disponível em: https://fatalframe.fandom.com/pt-br/wiki/Fatal_Frame_II:_Crimson_Butterfly. Acesso em: 25 nov. 2019.
- 35 *Resident Evil – Code: Veronica* é o quarto jogo dentro da cronologia principal da série *Resident evil*. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_-_Code:_Veronica. Acesso em: 25 nov. 2019.
- 36 *Silent Hill 3* é o terceiro jogo da série de jogos de terror *Silent Hill*, publicado pela Konami e desenvolvido pela Team Silent, uma equipe dentro da Konami Computer Entertainment Tokyo. O jogo foi lançado em meados de 2003 para o *PlayStation 2* e mais tarde para o *Windows*. É uma sequência direta ao primeiro *Silent Hill*, dezessete anos após. Conta a história de uma jovem chamada Heather Morris, que teve um sonho bizarro sobre Silent Hill, o que a leva à cidade para conhecer mais do seu passado. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Silent_Hill_3. Acesso em: 25 nov. 2019.
- 37 *The Ren & Stimpy Show*, popularmente chamado de *Ren & Stimpy*, foi uma controversa série animada de televisão estadunidense-canadense criada por John Kricfalusi para a Nickelodeon. Ao longo de sua transmissão, a série gerou muitas controvérsias pelo seu humor vulgar, como insinuações sexuais, humor negro, piadas adultas e violência bruta, que eram muito raras nas séries de animação infantil da época. O cartoon terminou no dia 16 de dezembro de 1995, com um total de cinco temporadas e 52 episódios. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Ren_%26_Stimpy_Show Acesso em 25 nov. 2019.
- 38 *Cow and chicken* (A vaca e o frango) é uma série de desenho animado exibido pelo Cartoon Network, criada por David Feiss em 1995.
- 39 MTV (anteriormente um acrônimo de Music Television) é um canal de televisão norte-americano básico por cabo e satélite. Lançado em 1981, o propósito original do canal foi tocar videoclipes guiados por personalidades televisivas conhecidas como *video jockeys*, ou *VJs*.
- 40 *South Park* é uma série de animação ganhadora do prêmio Emmy. Conta a história de quatro meninos que vivem em uma pequena cidade no Colorado, EUA, Planeta Terra. Disponível em: <http://www.mtv.com.br/programas/d1fh0k/south-park>. Acesso em: 25 nov. 2019.

O cinema também tem um papel formativo no meu imaginário e repertório. Desde criança frequentei salas de cinema por influência de meu pai e depois, na fase do videocassete, víamos todo tipo de filme em minha casa, reunidos em família, mas foi no período de minha graduação em Pintura que desenvolvi uma relação mais profunda com as imagens cinematográficas do que apenas a de consumi-las como entretenimento. Alguns cineastas me interessam em particular, como David Lynch, Andrei Tarkovsky, David Cronenberg, Peter Greenaway e Tim Burton.

Além da cultura pop, as artes visuais têm contribuído significativamente para minha formação. Artistas que trabalham em diferentes suportes e linguagens têm me influenciado visualmente e conceitualmente. Entre eles merecem destaque Egon Schiele⁴² e seus desenhos eróticos, além de Louise Bourgeois⁴³ e seus desenhos impregnados pela questão da memória e(m) sua biografia.

Nas artes do vídeo, tenho interesse na obra de Bruce Nauman⁴⁴, com a temática do corpo e seus distúrbios, em Matthew Barney⁴⁵, com os corpos híbridos e erotizados, e também em William Kentridge⁴⁶, pelo viés de seus filmes, que carregam questionamentos políticos.

Todo esse universo de referências visuais e literárias contribui para o meu processo de realização de desenhos, textos e vídeos, servindo como índice de caminhos e possibilidades plásticas e conceituais.

41 *Æon Flux* é uma série de animação produzida em parceria da MTV norte-americana com a congênera sul-coreana a partir do ano de 1991. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Æon_Flux> Acesso em: 25 nov. 2019.

42 Egon Schiele (1890-1918) produziu desenhos, retratos e pinturas de natureza erótica, considerados ousados para o período histórico em que estava inserido.

43 Louise Bourgeois (1911-2010) foi uma das artistas mais emblemáticas da história da arte de grande parte do século 20 e começo do 21: quebrou a barreira, até então existente no plano da teoria, entre a vida e a arte. Usou suas emoções como matéria-prima da sua obra, percorrendo temas como a sexualidade e a memória. Disponível em: <<http://iberecamargo.org.br/louise-bourgeois-uma-vida-que-entrou-para-historia-da-arte/>>. Acesso em: 01 dez. 2019.

44 Bruce Nauman (1946) dedicou-se à escultura e à arte da performance na Universidade da Califórnia, onde completou seu mestrado em Belas Artes em 1966, mesmo ano em que iniciou suas experiências com filmes. Para mais informações, consultar o link: <<http://artistasdatecnologia.blogspot.com/2010/05/bruce-nauman.html>>. Acesso em: 01 dez. 2019.

45 Matthew Barney (1967) é um artista estadunidense que trabalha com escultura, fotografia, desenho e filme. Os seus primeiros trabalhos foram instalações escultóricas, combinadas com performance e vídeo. Mais informações disponíveis em: <<https://aartedaperformance.weebly.com/matthew-barney.html>>. Acesso em: 01 dez. 2019.

46 William Kentridge (1955) fez seu primeiro filme animado, *Johannesburg*, em 1989. Ao longo de sua carreira, Kentridge produziu obras em diversas técnicas, passando por filme, desenho e teatro, com projetos recentes frequentemente integrando elementos de todas essas mídias. Ele inicialmente utilizou carvão, animação técnica que se tornaria uma característica de seu trabalho. Mais informações disponíveis em: <<https://filmow.com/william-kentridge-a167704/>>. Acesso em: 01 dez. 2019.

Neste momento, inicio o relato de características do processo de construção nas artes do vídeo. Os trabalhos realizados até agora partem de elementos que já estão presentes nos desenhos de alguma maneira.

Escolho – a partir das séries de desenhos – possíveis personagens preexistentes, tipo de traços, ideias de possíveis movimentos, temas e situações que, posteriormente, transporto/traduzo para o trabalho em vídeo.

A prática do desenho e minha relação íntima com seu processo me permitiu adentrar os trabalhos em vídeo utilizando a técnica de animação quadro a quadro, na qual são produzidos múltiplos desenhos em sequência para criar o movimento que aparece na tela de TV ou computador. Todos os meus vídeos dos anos de 2004 e 2005 são realizados a partir dessa técnica, que eu denomino de ‘séries animadas’: *The last french fried potato*, *Eu não entendo Jesus Cristo*, *Os sofrimentos da virtude*. Além dessas séries animadas, produzi os vídeos *Quatro cabeças* e *Apesar das proibições de minha mãe*.

Em 2006 lancei-me em um novo desafio, propondo como projeto para o Edital de Artes Bolsa Produção a realização de um vídeo pautado na técnica de *stop motion*. Aprovado no edital, pude concretizar o trabalho intitulado *Mergulho*.

Uma das características dos vídeos é a sua temporalidade. O vídeo, diferente dos desenhos, tem um tempo de duração limitado, que obriga o espectador a ficar diante da obra até que ela seja/esteja concluída, o que difere muito do tempo dos desenhos, em que o espectador pode apreender a imagem utilizando o tempo como quiser.

Outra questão que me interessa na produção dos vídeos é a relação do espectador com a obra. Busco colocá-lo em um estado de tensão, medo, incômodo diante das imagens que se repetem constantemente, do tempo arrastado de algumas cenas, através dos temas e situações que expõem o corpo e sua intimidade diante do outro. A ideia de provocar o espectador acaba fazendo parte das escolhas que me levam ao trabalho final. Retomo aqui a ironia e o humor negro presentes em alguns desenhos que produzo.

Quando se fala em produto audiovisual, não é possível deixar de falar da importância da música nas minhas produções em vídeo. As músicas nos vídeos vão desde ruídos que buscam estranhamento até a música clássica de um Beethoven, que traz certa aura de imponência. O papel da música é criar o clima das cenas; também procuro, com a utilização da música, levar ao espectador a sensação de desconforto e incômodo, como já mencionado. A música reforça, portanto, o clima de tensão presente nos vídeos.

Depois desse momento em que realizava a produção das obras sozinho, tive a experiência de trabalhar em projetos colaborativos, como o vídeo interativo *O homem permanecido* (2014) e o game *The guilt and the shadow* (2015). Nesses trabalhos, contando com uma equipe técnica e a parceria do *game designer* Frederico Machuca, utilizei meus desenhos e textos, além das referências do videogame, para criar ambientes e histórias mais complexos, abrindo espaço na minha pesquisa para discussões sobre interatividade.

O processo, nessas duas obras, é muito diferente da experiência em realização/criação individual e abrange uma pesquisa de desenvolvimento coletivo que não será analisada no percurso investigativo desta dissertação.

Esta seção se encerra com a perspectiva de que o ato ou processo de criação encontra-se conectado a uma malha multidimensional de influências, referências, documentos de registro, no entanto “é inevitável observar a presença de marcas pessoais na percepção e no modo como as relações entre os elementos selecionados são estabelecidas e concretizadas.” (SALLES, 2017, p. 39).

O pensamento que alicerça este subcapítulo é a certeza de que vida e obra se inter-relacionam de forma constante e ininterrupta.

1.2 CRÍTICA GENÉTICA COMO ABORDAGEM METODOLÓGICA

A opção pela Crítica Genética como abordagem metodológica de pesquisa para investigação do meu processo criativo na esfera das artes do vídeo se deu a partir do diálogo com minha orientadora, Prof.^a Dr.^a Cristiane Wosniak. Foi ela quem me apresentou os estudos de Cecília de Almeida Salles, que, por sua vez, tem se dedicado aos estudos de processos artísticos em diferentes áreas do conhecimento.

Salles é doutora em Linguística pela Pontifícia Universidade de São Paulo (1990), onde atualmente ministra aulas no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. É coordenadora do Centro de Estudos de Crítica Genética da PUC/SP e ali desenvolve, desde 1990, pesquisas acerca da Crítica Genética em diferentes linguagens, propondo uma Crítica Genética para além da literatura.⁴⁷

⁴⁷ Informações adquiridas por meio de consulta ao Currículo Lattes da pesquisadora. Link: <<http://lattes.cnpq.br/6112940247306533>>. Acesso em: 18 nov. 2019.

A Crítica Genética, que na sua origem estava voltada para o estudo dos manuscritos literários, com Salles ganha nova e ampliada dimensão, passando a ser descrita como os arquivos de processo dentro de um percurso criativo. Esses arquivos podem ter diferentes materialidades: rascunhos, copiões, anotações, diários, fotos, músicas, arquivos digitais.

Como anteriormente mencionado, em minha trajetória artística tenho uma constante recorrência a cadernos de anotações para registrar diferentes formas de reflexões, o que traz um rico material para investigação dentro do meu processo de criação nas artes do vídeo.

Para refletirmos sobre o início da Crítica Genética, temos que entender por que a questão da origem gera nos seres humanos tamanha inquietação. Como destaca Salles (2008, p. 30), é “porque a questão da origem desperta no homem uma curiosidade visceral: origem da vida, sua própria origem e, aqui, origem de uma criação que surgiu de sua própria mente”. Nós perguntamos sobre a origem de tudo. De onde viemos? Como isso ou aquilo surgiu? Somos inspirados pelo desejo de saber o que está dentro. O que há na imensidão do universo? Salles exemplifica tal desejo através do pensamento de Gaston Bachelard.

Afirma a autora:

Bachelard (1986) [...] se respalda nas palavras de Hans Carrossa e Henri Michaux. O homem é a única criatura da Terra que tem vontade de olhar para o interior de outra. Ele detecta a lenda, a fissura pela qual se pode violar o segredo das coisas ocultas. As forças psíquicas em ação pretendem deixar os aspectos exteriores para ver outra coisa, ver além, ver por dentro, em suma escapar à passividade, explica Hans Carrossa. (BACHELARD *apud* SALLES, 2008, p. 31-32).

Essa busca humana, esse desejo de saber nos move. Se isso acontece em relação à vida em geral, por que não aconteceria com relação às obras de criação artísticas? Somos atraídos pelo processo criativo. Não nos satisfazemos meramente com o objeto de arte pronto apresentado para nós. Sentimos necessidade de conhecer o modo como foi produzido. Desvelar seu processo. Estamos, nos dias de hoje, muito longe de aceitar a ideia do autor como ‘ser especial inspirado pela divindade’ ou que concretiza a obra através de *insights* inexplicáveis. Queremos conhecer, descobrir como as coisas são feitas. Assim caminhou a humanidade ao longo dos tempos, buscando o saber. A partir dessa curiosidade se desenvolveu a ciência e suas especificidades.

Segundo Salles (2008), os estudos genéticos, em sua primeira fase, se localizam na França, especificamente em 1968, por iniciativa de Louis Hay e Almuth Grésillon, quando o *Centre National de la Recherche Scientifique* (CNRS) forma uma pequena equipe de

pesquisadores para organizar os manuscritos do poeta alemão Heinrich Heine que acabavam de chegar à Biblioteca Nacional da França (BNF). Os pesquisadores enfrentaram problemas metodológicos ao trabalhar com tal material. Esse momento inicial de pesquisa se dá entre os anos 1968 e 1975.

De 1975 até 1985 dá-se um segundo momento de descobertas no âmbito dos estudos da Crítica Genética, quando se inicia o diálogo desse grupo com outros pesquisadores que começavam estudos de manuscritos de autores como Marcel Proust, Émile Zola, Paul Valéry e Gustave Flaubert. Nesse contexto cria-se um laboratório no CNRS dedicado exclusivamente aos estudos genéticos literários.

Salles (2008) afirma que a Crítica Genética chega ao Brasil por volta de 1985, por intermédio de Philippe Willemart, que organiza em São Paulo o *I Colóquio de Crítica Textual: o manuscrito moderno e as edições* na Universidade de São Paulo. Uma terceira etapa no amadurecimento das pesquisas em Crítica Genética se dá em 1975, mas é só nos anos 1990 que ocorre uma grande expansão dos estudos genéticos, quando estes adquirem caráter transdisciplinar.

A Crítica Genética, que vinha se dedicando aos estudos dos manuscritos literários, passa, então, a discutir o processo criador em outras manifestações de linguagem. Essa opção metodológica tem em sua natureza a possibilidade de estudar os manuscritos de toda e qualquer forma de expressão artística. Não por acaso, seus estudos avançaram para além da literatura, abrindo possibilidade de pesquisas nas artes visuais, arquitetura, cinema, dança, teatro, música, jornalismo e publicidade.

O pesquisador, inserido no âmbito dessa abordagem metodológica específica, tem por intento compreender a criação em processo e, para isso, passa a conviver com o ambiente do fazer artístico. O crítico genético investiga o processo de criação artística a partir de registros de percurso deixados/guardados/evidenciados pelo artista.

Podemos, através da Crítica Genética, acompanhar a gênese das obras de arte, entendendo seu processo e não apenas buscando um ponto de origem. A sua questão-chave é ‘como é criada uma obra’? É possível o próprio artista refletir sobre o seu percurso genético no processo de criação autoral?

A partir dessa questão vital, Salles aponta que:

Os estudos genéticos nascem de algumas constatações básicas. Na medida em que lidamos com os registros que o artista faz ao longo do percurso de construção de sua

obra, ou seja, os índices materiais do processo, estamos acompanhando seu trabalho contínuo e, assim, observando que o ato criador é resultado de um processo. Sob essa perspectiva a obra não é, mas vai se tornando, ao longo de um processo que envolve uma rede complexa de acontecimentos. (SALLES, 2008, p. 25).

A Crítica Genética será utilizada como metodologia de pesquisa no âmbito da minha produção das artes do vídeo, para tentar estabelecer conexões entre os arquivos de processo e as obras apresentadas/expostas ao público. Essa metodologia torna-se relevante para mim, na pesquisa das artes do vídeo, pela possibilidade que oferece de estudar e refletir sobre os processos criativos de minha produção autoral através dos arquivos de processo. Valorizando o processo de criação, percebe-se a obra em um movimento contínuo – em (re)criação constante – não pensando apenas a obra apresentada ao público como um produto final. Destaco que a obra nem sempre – ou quase nunca – deixa aparente ao espectador seu percurso de criação, os experimentos, os erros, os acertos, os procedimentos, as hipóteses testadas e os materiais de arquivo de todas as etapas. Entretanto, segundo Cecília Salles,

É importante ressaltar que, embora estejamos conscientes de que Crítica Genética não tem acesso a todo o processo de criação - não temos o ato criador nas mãos -, mas apenas a alguns de seus índices, pode-se afirmar, com certa segurança, que vivendo os meandros da criação, quando em contato com a materialidade desse processo, podemos conhecê-la melhor. (SALLES, 2008, p. 26).

O objeto de estudo da Crítica Genética no campo das artes é o processo de criação. Busca-se, através dos arquivos de processo, tentar compreender o percurso do artista na construção da obra. Como demonstra Salles:

Ao nos depararmos com o objeto de estudo da Crítica Genética, estamos, necessariamente, acompanhando uma série de acontecimentos interligados, que levam à construção da obra: estamos diante de um objeto móvel, um objeto em criação. Na relação entre esses registros e a obra entregue ao público encontramos um pensamento em processo. E é exatamente como se dá essa construção que nos interessa. (SALLES, 2008, p. 35).

O percurso feito pelo artista nunca se dá de maneira linear, já que aponta para diversas direções e diferentes possibilidades. O crítico genético vê nos registros e na obra apresentada ao público um único objeto. O processo de criação é estudado a partir dos documentos de processo, expressão que tenta dar conta das variadas materialidades utilizadas pelos artistas como suporte. Os artistas, em seus processos de criação, trazem consigo a

necessidade de fazer registros, seja para reter informações que achem necessárias à construção da obra ou para possíveis concretizações da obra. “Em termos gerais, esses documentos desempenham dois papéis ao longo do processo criador: armazenamento e experimentação” (SALLES, 2008, p. 39). Apesar de ser constantemente empregado, cada artista se vale desse recurso de maneira particular: o que é registrado e como é feito varia, sobremaneira, em cada processo criador.

A função de armazenar dados mostra possíveis reflexões sobre o processo, enquanto o gesto de experimentação nos revela hipóteses de possíveis obras que vão sendo levantadas e testadas.

E em que consistem esses possíveis arquivos de processo?

Os arquivos de processo são diversificados e cada artista traz especificidades em seu processo criativo. Existem registros verbais, visuais, sonoros, mas nem sempre eles possuem a mesma materialidade da obra. Outra característica importante sobre os documentos de processo é que eles carregam um caráter de diálogo interno, no qual “o artista faz reflexões, registros de leitura e discussões acerca de tomadas de decisão. O processo de criação é um ato permanente de tomada de decisões” (SALLES, 2008, p. 48). Os documentos armazenados/arquivados pelo artista são uma fonte indicial inesgotável de pesquisa.

Cada crítico genético – seja este/a o/a próprio/a autor/a da obra artística refletindo sobre ela ou críticos/pesquisadores externos à obra em si – se deterá em aspectos particulares, de acordo com os interesses e focos de pesquisa e investigação. A análise de um mesmo material pode apontar para diversos tipos e formas prismáticas de olhar sobre o objeto/a obra artística ou coletânea de obras artísticas. Destaca-se, entretanto, o fato de estarmos frente a um objeto de pesquisa limitado materialmente e ilimitado nas formas de descrição, análise e interpretação.

Admite-se que o crítico genético precisa respeitar aquilo que o material oferece, não criar especulações. O que pode ser feito é criar hipóteses a partir de um processo específico e testá-las com os documentos. Como destaca Salles, na pesquisa tudo se torna importante: “[...] cada fragmento dos documentos é uma peça de uma rede de caráter intelectual, na medida que cada fragmento foi elaborado pelo artista para a construção de sua obra” (SALLES, 2008, p. 58). Dessa forma, todo e qualquer detalhe que foi importante para o artista no processo constitutivo da obra artística será importante, por consequência, para o pesquisador genético.

E o caráter subjetivo da descrição, análise e interpretação? Como lidar com esses aspectos no decorrer da investigação genética sobre o processo de criação autoral? E um artista/autor poderia proceder a um estudo reflexivo genético sobre sua própria produção? Como inventariar e recortar uma amostragem para estudo genético?

É preciso esclarecer que, na Crítica Genética, “a subjetividade do crítico é inevitável” (SALLES, 2008, p. 63). Para Salles (2008, p. 63),

não se pode negar o fato de que mesmo essa fase de preparação dos documentos já está encharcada do propósito geral da pesquisa. O recorte do material já é feito, de certo modo, em função do que neles procuramos, associado àquilo que somos capazes de ver.

A percepção particular dos documentos se dá através do olhar do crítico genético, que é contaminado por diversas influências. Admito que as influências adquiridas em minha formação como artista pesquisador certamente irão determinar o percurso da investigação.

Ao decidir utilizar essa metodologia para sistematizar, descrever e analisar minha própria atuação no campo das artes visuais e meu próprio processo criativo como artista audiovisual, inegavelmente acredito que essa influência determina os caminhos metodológicos a serem seguidos. Admito, portanto, que é através do que está contido na amostragem documental – pelo viés de meu próprio recorte – que se direciona a pesquisa. Parto dos documentos armazenados para chegar à análise do processo criativo. Tal proceder encontra eco nas palavras de Salles:

A tarefa do crítico genético parte, portanto, dos documentos para chegar ao processo. A Crítica Genética é uma prática fundamentada numa perspectiva que transforma a obra em processo, o produto em produção. Esse percurso leva, assim, o pesquisador a reencontrar a obra sob uma nova abordagem. (SALLES, 2008, p. 71).

Ao considerar a esfera de atuação da Crítica Genética, percebo que estou diante de uma estética do inacabado. Lido aqui com a noção de continuidade dentro do objeto estudado, que possui movimento e heterogeneidade – processos inacabados que trazem informações indiciais sobre o artista que sou e sobre a(s) obra(s) que construo e analiso em seu processo de gênese.

O percurso da criação mostra-se como um emaranhado de ações que, em um olhar ao longo do tempo, deixam transparecer repetições significativas. É a partir dessas aparentes redundâncias que se podem estabelecer generalizações. sobre o fazer

criativo, a caminho de uma teorização. Não seriam modelos rígidos e fixos que, normalmente, mais funcionam como formas teóricas que rejeitam aquilo que nelas não cabem. São, na verdade, instrumentos que permitem a ativação da complexidade do processo. Não guardam verdades absolutas, pretendem, porém, ampliar as possibilidades de discussão sobre o processo criativo. (SALLES, 1998, p. 21).

No encerramento deste subcapítulo, destaco que a Crítica Genética não vem para criar um manual de como produzir uma obra de arte. Essa abordagem não busca uma cronologia histórica da obra, mas volta-se para o seu processo de criação. Esse é o atrativo que me aproxima dessa abordagem.

A criação é, assim, observada no estado de contínua metamorfose: um percurso feito de formas de caráter precário, porque hipotético. É importante fazer notar que a crítica não muda impunemente seu foco de atenção: de produto para processo. (SALLES, 1998, p. 25).

É, portanto, de processo que esta dissertação se nutre. Processo de criação analisado sob o percurso das anotações – diários de bordo – que se tornam documentos tão relevantes quanto as obras em si, colocando o universo de criação do pesquisador- artista que sou, em evidência.

1.2.1 Cecília Salles e a arqueologia do texto autoral: investigando processos de criação

Como mencionado anteriormente, é através da Crítica Genética que busco compreender e analisar o meu próprio processo criativo em todo o seu movimento, incerteza e precariedade.

Busco nas ‘pegadas’ deixadas por mim, nos vestígios indiciais, as conexões que hipoteticamente fazem emergir a obra. Nesse sentido, somos/agimos como arqueólogos, aponta Salles:

Esse trabalho de estabelecer relações entre índices de uma história e adotar o sentido de mudança, na busca pela compreensão do todo, é o mesmo manuseio de rastros feito pelo arqueólogo, o geólogo e o historiador. No estabelecimento de conexões entre as diversas camadas da história da gênese, conhecemos um processo marcado pela estabilidade precária de formas. Pois o ato criador se realiza na ação. (SALLES, 1998, p. 20).

Uma obra de arte carrega em seu movimento criador uma infinidade de possibilidades, metodologias, ideias, incertezas. O produto dado/acabado pelo artista traz consigo um emaranhado de relações, dúvidas, repetições, erros e acertos. Para o artista – e por extensão, o pesquisador genético –, não importa apenas o resultado, e sim todo o processo que envolve o percurso criativo da obra em questão.

Partimos, a seguir, portanto, em busca desse percurso de criação que envolve, num emaranhado de relações, tanto o artista quanto a(s) sua(s) obra(s).



À LONGE
IMENSOS HORIZONTES...
CAMINHOS DIVERSOS...
E TUDO PERMANECE
IMÓVEL...
SILENCIOSO...
OS SEGREDOS SÃO REVELADOS EM DIAS
ACIDENTADOS
SUTIS TRANSPAÊNCIAS NOS CÉUS.

NA TARDE LENTA
PROURO A SUBSTÂNCIA SEGRETA DE TODAS AS COISAS.
ALO PERDIDAMENTE COM DEUS.

PARA ONDE VAMOS AGORA?
COM OS OLHOS DOENTES
A BOCA SILENCIA E NÃO
PODEMOS OUVIR MAIS NADA.
ASSIM LEVAM OS CEGOS
SEUS TORMENTOS / FRENTE
AS IGREJAS, E EM SI-
PLICA MUDA, / UM NO UM-
-BRA DO OUTRO APOIA O
MENTO?

(DIVINA COMÉDIA: PURGATÓRIO
CANTO XIII)
REMONTA TUA IMAGEM NOS
OLHOS DA CRIANÇA. PONTES
SOBRE ANTIGOS PRECÍPICIOS...

MAS SE DEUS É AS ÁRVORES E AS FLORES, E OS
MONTES E O SOL E OLUAR, ENTÃO ACREDITO
NELE,
ENTÃO ACREDITO NELE A TODA HORA,
E MINHA VIDA É TODA UMA ORÇÃO E UMA
MISSA,
E UMA COMUNHÃO COM OS OLHOS E PELOS OUVINDOS

PORQUE A LUZ DO SOL VALE MAIS QUE OS PENSA-
MENTOS DE TODOS OS FILÓSOFOS E DE TODOS
OS POETAS.

A LUZ DO SOL NÃO SABE O QUE FAZ
E POR ISSO NÃO ERRA E É COMUM
E BOA.

(Fernando Pessoa)

A LUZ É COMO A GAVÁ...
CAMINHA POR ESPAÇOS INFINITOS
ATÉ PERDERSE NA ESCURIDÃO...

Essa ação de despir os olhos continuamente
A essência se esgotando dentro de
todas as substâncias, em completo
vazio...

Passagens... Passagens...
segundos, minutos, horas. Dentro
daquele desespero calado verdadeiro
na inconsistência de tempo. Uma
eternidade dura, dolorida. Aliviada
do se entre árvores, florestas e
minutos. Vagando desejo pelo azul
do céu.

invocações desnecessárias, fadigas antes
cujo apenas numéricas desconhecidas.

DEITAMOS
COMEMOS
BRINCAMOS COMO ANTIGAMENTE ESTÁREAS
NA PALMA DA MÃO. HOJE AJUDA CAÇAMOS
TESOUROS PERDIDOS...

Procedemos abrigo na chuva passageira
Futuamos perdidos na leveza de nós
mesmos. Mergulho por entre os céus.

Olhos tão vazios, momentos
sem sentido, distância
calculados, erros exatos.

Cosmo
Calculo
Carne
Sistema negativo demonstrado
Enjoo transparente.

VELEJAMOS ENTRE ESTRANHEZAS
E CONFISSÕES.

ELE É TEU AMOR

ELE É TEU DESTINO

ELE É TEU DESEJO

NA NOITE TODOS PERDEMOS

AS FORMAS. NUBEZ INIMIGA

PRÓPRIA.

E AINDA QUE FUJISSEMOS

POR TANTA ETERNIDADE

O CÍRCULO SEJA COMPLETO.

~~DEUS NÃO TEM FIM.~~

~~DEUS NÃO TEM FIM.~~

DEUS NÃO TEM FIM.

CREPÚSCULO DOS ÍDOLOS

QUANDO CHEGA À TARDE TUDO SE FOI, NÃO

HÁ MAIS NEVSES, NÃO HÁ MAIS ÍDOLOS OU AÉREIS.

É ASSIM QUE O MUNDO SE APRESENTA PARA NÓS, UMA

EMINENTE DECAÊNCIA QUE DECORRE POR SÉCULOS DE
ENGANOS. DESCOBRIMOS QUE ERAMOS INGÊNUOS, QUE
CONHECIAMOS APENAS UMA PARTE DA REALIDADE DA VIDA.
AGORA O QUE FAREMOS? O QUE SE FAZ QUANDO SE
PERDE A INOCÊNCIA?

PRECISAMOS PONER AS RAÍZES PODRES PARA NÃO
ATROFIAR TODO O CORPO DA HUMANIDADE. MORAL,
BELO, FEIO, RELIGIÃO SÃO MUITOS OS FANTASMAS
QUE AINDA ASSOMBRA O HOMEM MODERNO. VIVEMOS
EM UM MAR DE IDEALIZAÇÕES, PROJEÇÕES ENGA-
NADAS, FALSOS IDEAIS. O MUNDO, A VIDA HOJE
NOS EXIGE UMA NOVA CONSCIÊNCIA. UMA APREEN-
SÃO E UMA INTERFERÊNCIA NA REALIDADE EM QUE
VIVEMOS, PORÉM NADA É CONSTRUÍDO OU ADQUIRIDO
DE FORMA ACIDENTAL E SIM ATRAVÉS DE TRABALHO
DE ESFORÇO PRÓPRIO E INDIVIDUAL.

TEMOS QUE LIMPAR A CASTIDADE EMPOLGA-
DA JUNTO AOS LIVROS, DESPIR OS OLHOS DE TODOS
OS ENGANOS SÓ ASSIM ENCONTRAREMOS A PURE-
ZA ORIGINAL. NÃO PODEMOS REJEITAR SOFRIMEN-
TOS, NEGAR NOSSA PRÓPRIA NATUREZA, EIS
O PROBLEMA DO HOMEM QUE NÃO BUSCA A SI

MESMO, QUE NÃO QUER APREENDER SUA
DECADÊNCIA E SUA DEGENERACÃO. SOBRA-
NOS O MARTELO A ESCOLHA ENTRE
A DESTRUIÇÃO E A PERMANÊNCIA DO CAOS.

O DÍO APRECEISA O REAL?

SERIA CRISTO VERBADE OU IRONIA DESPIDA?

TALVEZ APENAS UMA ESPÉCIE DE LOUCURA
SANTA? - NÃO SEI AO CERTO. ADERTO

OS OLHOS PARA VER SALTAR TODA ESCURIDÃO,

EIS A CRIANÇA DIANTE DO ESPELHO...

DEUS ONDE SE ESCONDE EM NÓS?

RASGUEI A NOITE AFETUOSA.

CRESCI PARA ALÉM DAQUELA POSSÍVEL

ESCURIDÃO. AGORA SÓ RESTOS DE ONTEM,

HORROR PINTADO NOS OLHOS. HOJE

RASGUEI O EU E O OUTRO TAMBÉM.

TRÊMULA E ESPUMANTE CORRIA PARA PRÓPRIA
MORTE.

JÁ ERA TARDE...

SENTIU-SE FELIZ PELO QUE ERA NAQUELE
INSTANTE

NUA, DESAGRAVÁVEL...

E POR MAIS QUE AINDA

HOUE SSE BRILHO NOS SEUS OLHOS.

A MORTE ABRACOU-A NAQUELE

INSTANTE.

DE ONDE VIEMOS?

QUEM SOMOS? MEIO GAUGAÏN

PARA ONDE VAMOS? NA TARDE

ENTRE 15:00 E 18:00h

SE HABITAMOS ENTRE SOMBRAAS

E PORQUE UM DIA NASCEMOS NA

NOITE. E MESMO QUE INUTILMENTE

LUTAMOS CONTRA NOSSA ORIGEM. CONSTRUIMOS

NADA ALÉM DE SILÊNCIO COMPLETO.

AVENTES, ANSIOSOS POR AMADURECER.
DENTÃO DOS SONHOS TODAS AS ESPÉCIES
DE LABIRINTOS... POESIA AINDA.

OLHOS MALIGNOS

OLHOS DE DEDAOS

OLHOS AOS BRITOS

PAIXA À TARDE E JÁ

ESTAMOS ENTRE OS

MORTOS, QUIETOS E

AJOELHADOS.

AH!!! ELA DISSE EM EXCLAMAÇÃO. JURO
QUE NUNCA MAIS O PROCURARIA...

SIMPLES RISONHOS

OS MORTOS NOS PROCURAM NA NOITE.

OLHAR O SER HUMANO DEMORADAMENTE
OS OLHOS, OS LÁBIOS, O SEXO...
TODOS ESTÃO PENSANDO.

TODOS ESTÃO EM DÚVIDA
DESAJEITADOS OS CORPOS NÃO ME DISSERAM
NADA. POR ISSO SOFRO, OS AÍDOS
DA MORTE SÃO ASSUSTADORES, EIS QUE
DESCOBRIMOS A INOCÊNCIA.

A ESPERA

VOZES INTUITIVAS MANÇANDO EM
ILUMINAÇÕES.

AGORA FOI O NOU RARO NOS SEUS DIAS?
ESPERAS CALÇADAS EM SEUS OCHOS.

EM ESCURO LÁ DENTRO, VOZES APRESSADAS,
SORRISOS DE IROUJA. QUE PAISAGEM ERA
AQUELA?

~~PROFUNDAS~~
~~QUALIDADES~~ NA FRONTEIRA.
SINOS E FOGOS

~~PROFUNDAS~~ ~~QUALIDADES~~ ~~NA~~ ~~FRONTEIRA~~

ESCURIDÃO MINHA ORIGEM,
AMO-TE MAIS QUE A CHAMA,
QUE É LIMITADA,
PORQUE BRILHA
NUM CÍRCULO QUALQUER
FORA DO QUAL NINGUÉM A CONHECE.

MAS A ESCURIDÃO TUDO ABRIDA,
FIBRAS E CHAMAS, ANIMAIS E A MIM,
E ELA TAMBÉM RETÉM
SERES E PODERES.

E PODE SER UMA FORÇA GRANDE
QUE PERTO DE MIM SE EXPANDE.

EU CREIO EM NOITES.

(MILKE: SENHOR, É TEMPO)

pg. 99, 11/11/17. 2133

GANHAMOS MAIS EM MÍGALHAS,
COISAS DEIXADAS.

QUERO SER FIRME COMO A TERRA.
POR QUE BAZÃO ESTÁ TÃO INQUIETA?
MEUS PÉS ESTÃO PLANTADOS EM UM CA-
MINHO PLANO, COM SEGURANÇA E
SEM PERIGO.

"I WANT SEE MY MOUNTAINS"
(BEUYS)

"ART EQUALS CREATIVITY, EQUALS
HUMAN FREEDOM"
(BEUYS)

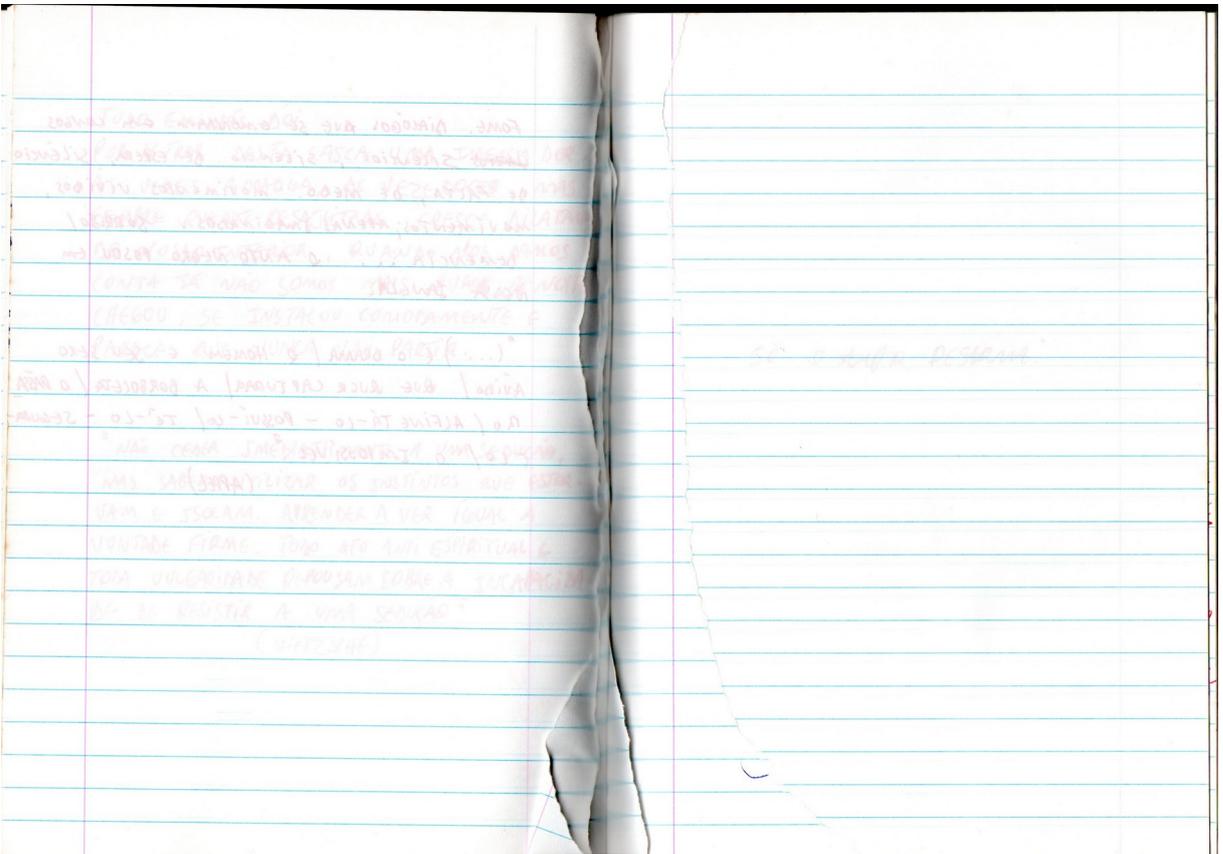
O PRITO ANIMAL
O BIA ESCOTADO DE TONAS AS LEMBRANÇAS
ASCENDO UMA VELA PARA ANECER OS
PÉS. FAIA LAMENTAÇÃO.

LÍNGUAS MANCANDO.
OFENDENDO O CÉU PASMO.

TRISTE NÃO MAIS QUE O
VENTO QUE PASSOU.
AUSENCIA E PORTUNA...

POIS SOU AQUI NA TERRA UM SIMPLES
PEREGRINO. SACRIFÍCIO ANTIGO.

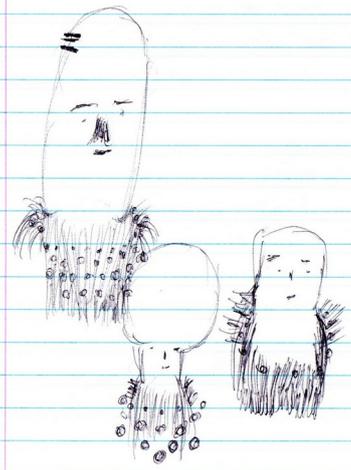
NANA TEMOS ALÉM DE NOS MESMOS.



CAIXAS DE PAPEL
O SÓCIO ESTÁVEL
NA CASA, AGRADO



FORÇA FORTA





148 x 210 mm - 23 PAUTAS
CAPA: PAPELÃO 893 g/m² REVESTIDO POR PAPEL OFF-SET 120 g/m²
FOLHAS INTERNAS: PAPEL APERGAMINHADO 56 g/m²

2 O DESENHO VESTÍGIO: TEXTOS GENÉTICOS E(M) TRAÇOS

Em minha produção artística, a linguagem do desenho ganha destaque: os pequenos desenhos sobre papel vão se desdobrar em animações, vídeos e outros suportes. O desenho, em minha pesquisa, torna-se vestígio de vivências e experiências no mundo e coloca os traços como textos genéticos que permitem uma leitura do percurso dentro de meu processo criativo.

2.1 RASTROS HISTÓRICOS DO DESENHO

O termo *desenho* pode assumir diferentes significados. O desenho possibilita uma infinidade de situações, que vão do esboço à sua concretização como meio de expressão, “gerando uma região espaçosa de possibilidades, arco extenso que vai da ciência à arte” (DERDYK, 2007, p. 18). Dessa forma, como salienta Derdyk, os desenhos assumem múltiplos sentidos:

Projetos, ilustrações, esboços, partituras musicais, poesias visuais, cenografias, coreografias, plantas arquitetônicas, mapas astronômicos, geológicos, anatômicos, equações matemáticas, cartografias ou apenas sinais ‘desinteressados’, que dançam no espaço em branco do papel, sugerem mais um estado do que uma condição para que o desenho possa manifestar-se em plenitude. (DERDYK, 2007, p. 18).

Por meio da linguagem do desenho, acessamos diferentes percepções e experiências de mundo. “[...] Desenhar, portanto, antes de ser uma capacidade de expressão, é um ato de consciência” (RESENDE, 2007, p. 59).

Admite-se que o desenho é uma linguagem tão antiga e tão atual, que atravessa a história da humanidade das cavernas ao digital, permanecendo em constantes movimentações e atualizações. O desenho visto como esboço passa, ao longo do tempo, de estágio preparatório para a produção de obras em outros meios, como pintura, escultura, gravura, arquitetura, e assume no século XX o *status* de linguagem autônoma. De acordo com Resende (2007, p. 67), no século XX “o desenho ganha *status* de linguagem autônoma, embora continue representando um espaço para pensar e projetar, mas se libera dos bastidores da obra, ganhando independência e tornando-se dela o protagonista”.

Para o desenho ganhar esse estatuto de autonomia frente às outras linguagens, houve um longo percurso e, para melhor compreender esse movimento, devemos nos voltar aos anos 60, momento que teve como tendência dismantlar hierarquias, segundo Dexter:

The tendencies to dismantle hierarchies that have been a by-product of avant-garde practice of the past fifty years, such as performance and Conceptual art in the 1960s, and more recently the ascendancy of video and photography within the international art market, have allowed drawing to follow in the slipstream to now find its moment in the sun. Art fairs and biennales in the 1990 were notable for preponderance of video and photography. In the past two years, however, and particularly in the United States, the situation has changed markedly in favor of drawing. (DEXTER, 2005, p. 8).⁴⁸

A partir de meados dos anos 1990 o desenho ganha destaque porque é o meio perfeito para contrastar com a arte que o precedeu e porque muitos artistas passaram a utilizá-lo como principal meio de linguagem. Na época, as exposições de arte eram marcadas pela monumentalidade: contra esse cenário veio a revolução do desenho. Até esse momento, o desenho não havia sido teorizado. Possuía para si um espaço de liberdade, mas outras razões também contribuíram para que se tornasse um meio popular entre os artistas contemporâneos, como destaca Dexter:

Another reason why drawing became popular among contemporary artists in 1990s was the ease with which it could be accomplished. It was art that one could make in bedroom, art one could make inexpensively in the metropolis ... Drawings requires no collaborators, no elaborated fabrication, no negotiation with other, as installation, photography (in terms of printing labs), or even painting (at least monumental painting) does. All drawing requires is imagination, creativity, and skill. (DEXTER, 2005, p. 9).⁴⁹

48 Tradução livre: As tendências de dismantlar hierarquias que foram um subproduto da prática de vanguarda dos últimos cinquenta anos, como a performance e a arte conceitual na década de 1960, e mais recentemente a ascensão do vídeo e da fotografia no mercado internacional de arte, permitiram que o desenho seguisse na esteira para agora encontrar seu momento ao sol. Feiras de arte e bienais nos anos 1990 foram notáveis pela preponderância de vídeo e fotografia. Nos últimos dois anos, no entanto, particularmente nos Estados Unidos, a situação mudou acentuadamente a favor do desenho.

49 Tradução livre: Outra razão pela qual o desenho se tornou popular entre os artistas contemporâneos na década de 1990 foi a facilidade com que poderia ser realizado. Era arte que se podia fazer no quarto, arte que se podia fazer na metrópole de maneira barata... Os desenhos não exigem colaboradores, fabricação elaborada, negociação com outros, como a instalação, a fotografia (em termos de laboratórios de impressão) ou mesmo a pintura (pelo menos pintura monumental) exigem. Tudo o que o desenho requer é imaginação, criatividade e habilidade.

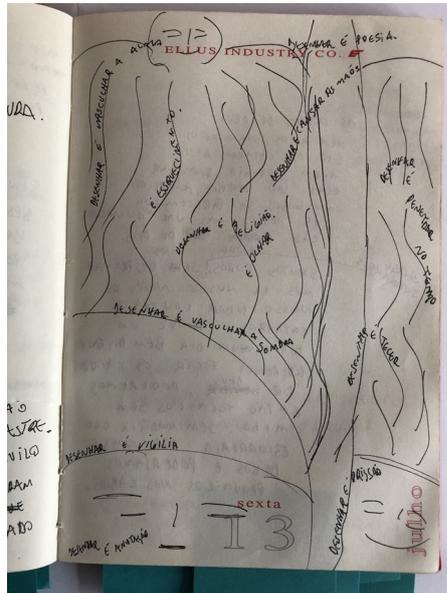
2.1.1 O desenho vestígio de um caminho de infinitas possibilidades

O desenho é um caminho de infinitas possibilidades. Encontrei, em um dos cadernos de anotações vermelhos de 2001 (Figura 1), uma imagem com algumas frases escritas que evidenciam essa percepção da linguagem do desenho. Nessa imagem, temos algumas figuras ao fundo e muitas linhas junto a frases como:

Desenhar é vigília. Desenhar é anotação. Desenhar é prisão. Desenhar é tecer. Desenhar é vasculhar a sombra. Desenhar é religião. É olhar. Desenhar é penetrar no tempo. Desenhar é cansar as mãos. É esquecimento. Desenhar é vasculhar a alma. Desenhar é poesia (ANNES, Agenda vermelha [1], 2001).

Essas frases, escritas no caderno de anotações, reafirmam o desenho e as múltiplas possibilidades de pensamentos e atitudes diante do seu fazer.

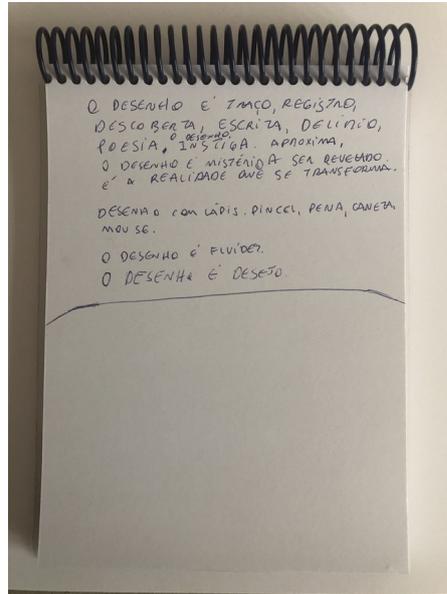
FIGURA 1 – LINHAS DE FUGA E PALAVRAS SOBRE DESENHO



FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

Encontro recorrentes notas sobre o desenho e, entre elas, uma nota no caderno com foto de Nobuyoshi Araki na capa traz reflexões sobre o desenho (Figura 2).

FIGURA 2 – PALAVRAS QUE ‘PENSAM’ SOBRE O DESENHO



Fonte: imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

Destacam-se as frases: “O desenho é traço, registro, descoberta, escrita, delírio, poesia. O desenho instiga, aproxima. O desenho é mistério a ser revelado. É a realidade que se transforma. Desenho com lápis, pincel, pena, caneta, mouse. O desenho é fluidez. O desenho é desejo” (ANNES, *Caderneta*, 200-).

Na busca por recorrência de ideias, pensamentos e influências que cercam a criação/produção de desenhos, deparo-me com um texto que também reflete sobre desenho, publicado na abertura de um livro de minha autoria, intitulado *Tudo pra você* (2018), que traz a compilação de 15 anos de produção de desenhos e textos. Nesse extrato do texto, escrito em 2018, é possível vislumbrar um pensamento de/sobre o desenho enquanto caminho de multiplicidades.

Os desenhos são corpos frágeis, linhas perigosas que seduzem. Tremores, armadilhas para olhos desavisados. Ladrões de inocência. Mapas para fronteiras estrangeiras. Pedacos do sagrado. O desenho é como uma lâmina afiada. Tenha cuidado ao se aproximar dele. Não ouse tocá-lo. O desenho é um ato de fé, é lançar-se ao abismo à espera de asas. O desenho é pura poesia. Desenhar é ser um caçador de corações selvagens. Desenhar é conversar com Deus intimamente. Desenhar é mergulhar em águas desconhecidas. (ANNES, 2018, p. 7).

Como anteriormente mencionado, a minha relação íntima com o desenho se deu na graduação em Pintura na Escola de Música e Belas Artes; já nos primeiros exercícios passei a ter grande apreço pela linguagem, sua simplicidade de materiais e sua complexidade de

significados, a sua rapidez na feitura e sua precariedade no suporte delicado do papel. Todos esses fatores me atraíam e atraem ainda hoje no meu processo em relação ao desenho.

No ano de 2000 escrevi o texto *Só o desenho pode nos salvar*, em que relato minha relação com o desenho. O texto descreve vários aspectos importantes dessa relação e aqui ressalto alguns: “O desenho é como uma excitação, um gesto que se assemelha ao desejo” (ANNES, 2018, p. 8). Como reflexão sobre essa assertiva, admito que o desenho para mim tem relação direta com a ideia de desejo. Desejo de fixar algo antes que se perca. Desejo enquanto anseio que nos move em direção ao outro, desejo de possuir, de completude. Outra característica importante para mim é olhar para o desenho como uma forma de escrita: “É a expressão imediata equivalente ao escrever, à anotação, é uma extensão do pensamento registrando instantes únicos” (ANNES, 2018, p. 8).

A relação entre desenho e escrita, e escrita e desenho aparece constantemente em minha produção. São dois movimentos que se misturam. Há uma ligação direta entre os desenhos e textos que faço, pois em ambos busco a construção da escrita enquanto produtora de imagens e do desenho enquanto produtor de uma escrita.

Ao refletir sobre influências carregadas nessas intencionalidades, percebo que esse processo se assemelha ao utilizado por Jean Cocteau, de acordo com o exposto por Derdyk (2007):

Segundo a experiência criativa do artista, dramaturgo, poeta e cineasta Jean Cocteau, que alavanca um leque amplo de criação, ‘escrever, para mim, é desenhar, entrelaçar as linhas de maneira que se façam escritura, ou desentrelaçá-las de um jeito que a escritura vire desenho’, evidenciando as fronteiras sutis entre desenhar e escrever. Cf. Jean Cocteau *apud* Maria Hirszman. ‘Escrever, para mim é desenhar’, em *O Estado de S. Paulo, Caderno 2*, São Paulo, 11-2-2001. (DERDYK, 2007, p. 23).

O que me desperta interesse no desenho é a possibilidade da criação de imaginários. Territórios movediços e perigosos. Linhas diversas que constroem histórias, narram o vivido e o sonhado, tornam-se o vestígio da passagem de um viajante por terras desconhecidas. O desenho como fuga da efemeridade por meio da permanência do gesto que registra, que deixa no papel sua marca. Fuga do esquecimento. Desenhar é atuar no mundo. Apreensão do fugaz, daquilo que, se não for fixado, se perde. Desenho é desejo. Desenho é devaneio. O desenho é de natureza precária, frágil, delicado. O desenho tem um fluxo contínuo.

A relação entre desenho e fluxo contínuo também é apontada por Derdyk ao refletir sobre o pensamento de Heráclito: “Tal como fluxo contínuo do rio de Heráclito, nunca se

desenha o mesmo desenho, nunca o traço da linha será igual. Em permanente mutação, a natureza do desenho é sempre a mesma e sempre outra!” (DERDYK, 2007, p. 17). Nesse fluxo que o desenho apresenta, acredito que cada desenho é único, assim como cada segundo que vivemos. Desenhar é olhar para o mundo e tentar apreendê-lo.

É nesse contexto de expressão e apreensão das coisas ao redor que se dá o processo de imaginar e desenhar. Essa ‘coleta de impressões’ da realidade onde se move e existe o artista pode ser corroborada como uma das formas de conseguir material para a construção de um estudo crítico e genético da estrutura de criação do próprio artista e de refletir sobre as impressões, sobre os relatos, sobre os traços escritos ou desenhados, extraindo daí informações sobre o processo de criação da(s) obras(s) autorais.

De acordo com Salles (2007),

Devemos ressaltar também a relação do desenho, muitas vezes, com **a coleta que o artista faz do mundo à sua volta**. São inúmeros os exemplos de registros dessas percepções sob essa forma. Poderíamos considerá-los, nesses casos, como meio de refletir sobre a relação sujeito e mundo: como o artista se coloca física e psicologicamente em relação às coisas que o cercam. (SALLES, 2007, p. 40 – grifo meu).

O desenho permite a construção de uma visão de mundo. Um olho que se abre trazendo à visão aquilo que não está sendo percebido. O olhar é experimentação. Olhar o mundo é viver o próprio mundo. O desenho torna-se registro, torna-se testemunho que apreende o entorno do qual nos escondemos. O olho assume o papel de instrumento mutilador, lente de revelações e de enganos. O olhar em uma linha tênue entre delírio e realidade. Estamos cegos, vivemos em estado de cegueira, de atrofia. Uma cegueira tão antiga, uma cegueira que antecede nosso nascimento, que vem com nossos pais e avós. Para onde o olhar pode nos guiar em um estado de doença? Cegueira seria impossibilidade de razão? É preciso admitir: as coisas não andam bem. Tudo isso acaba gerando uma espécie de morte, de degeneração. Visibilidade baixa, a paisagem um tanto caótica, deformada.

O desenho surge então na descoberta do olhar, na descoberta da sua deficiência e do desejo da visão. Da procura por um olhar mais amplo, livre das convenções e das amarras do organismo e da máquina obscura que tenta nos controlar. Precisamos de um olhar ativo. Um olhar que não exclui, mas experimenta. Um provar todos os líquidos, todos os corpos, toda a merda. Ver com o corpo, com o coração, com o cérebro, construindo assim um corpo olho: olho célula, olho audição, olho língua, olho ânus, olho pele, olho desejo. Porém não há um

olhar sem tocar e ser tocado: o olhar requer contato, reconhecimento e requer ainda o despojamento de personalidades, de afetos, de verdades prefixadas ou absolutas. Ampliar o olhar é se constituir de possibilidades transitórias, é se afastar do ajuste dos/ AOS modelos. Criamos assim um olhar alimento, um olhar de assimilação, captura e excreção.

Haveria alguma maneira de fazer um cego ver que não fosse a espera do milagre? Alguma maneira cirúrgica imediata que não a espera do Cristo, do Estado, do outro. Talvez iniciemos assim um novo corpo, um corpo olho, no qual cada célula age na visão, na construção da percepção.

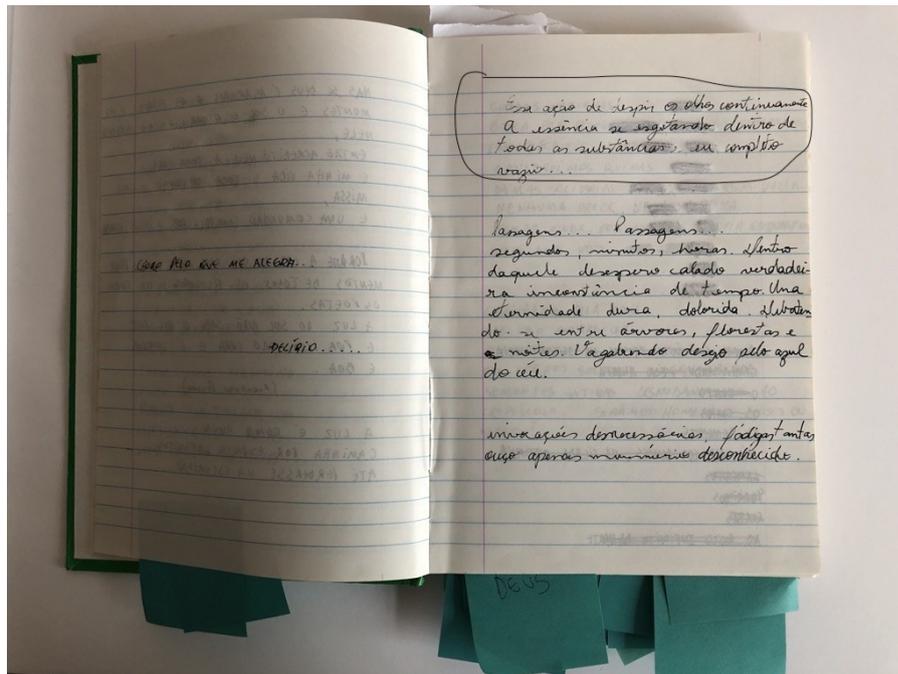
Segue, na íntegra, uma reflexão sobre minha relação com o desenho:

Os desenhos partem do olhar, do toque, das percepções que captamos do mundo através de nossos sentidos. Desenhar é apalpar o mundo, colocar-se em um contato íntimo, pois não há como tocar sem ser tocado, não há como manter-se puro em meio à contaminação do mundo que nos cerca com todos seus apelos, chamados, seduções. O desenho e o mundo são ligados pelo gesto, pelo toque de um corpo que entra em contato com as profundezas da sua natureza. Os desenhos apresentam uma grande variedade de traços e gestos que transitam entre delicadeza, sutileza e um forte impulso de violência, como se cavasse uma ferida aberta, mostrando assim diferentes pontos de vista, diferentes relações com o mundo, um sujeito com seus tremores, medos, ânsias, que está passivo, impotente diante da situação instável que o cerca. Um mundo de perigo, morte, podridão, sujeira, merda, mofo e brilho, tudo misturado em um líquido que escorre. Linhas trêmulas em vermelho vivo, linhas sinuosas em repetições como ondas ou um ritmo interno, contornos negros, adensamentos de linhas formando pelos, cabelos, vegetação. O gesto é uma pulsão, uma repetição, uma insistência em construir e arruinar a própria construção, assim revelando a ruína, a decadência das estruturas ali representadas. O desenho apresenta falhas, erros, enganos, as imagens não são idealizadas puras, perfeitas, pois quando vou por esse caminho nunca alcanço um resultado que me satisfaça. Os desenhos iniciam com ideias gerais como a figura, o traço e o papel usado, mas daí vou improvisando, gosto do branco do papel, da precariedade, de alterar escolhas, então se algo dá errado, aproveito, transformo, então muitas vezes fica melhor do que eu imaginava, se não dá certo ou não gosto do resultado, descarto e pronto. É preciso ter um certo senso crítico, não são todos os desenhos que são significativos para mim, jogo coisas fora com frequência. Guardei poucas coisas do início, muitas pinturas, gravuras e desenhos foram destruídos. Vou produzindo e depois escolho o que é mais interessante. (ANNES, 2018, p.149 -150).

A propósito dessa reflexão sobre o olhar, no Caderno verde encontrei uma compilação de escritos esclarecedores que falam sobre a visão (Figuras 3 e 4). Destaca-se o trecho: “Essa ação de despir os olhos continuamente. A essência se esgotando dentro de todas as substâncias e eu completo vazio” (ANNES, Caderno verde, 1999-2000, p. 7). E um outro trecho: “Olhos tão vazios, movimento sem sentido, distâncias calculadas, erros exatos” (ANNES, Caderno verde, 1999-2000, p. 23). Ao evidenciar essas passagens, que trazem algumas reflexões sobre o olhar, revela-se a importância das impressões sensoriais do artista

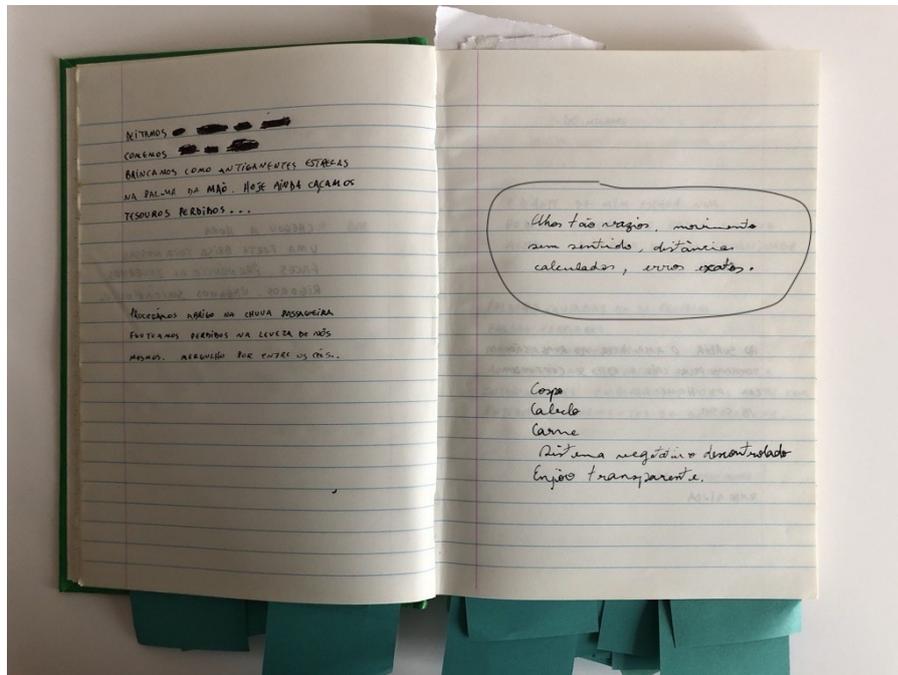
na construção da obra. É através do olhar para o mundo que eu, como artista, posso perceber e refletir sobre aquilo que me cerca. Com esse olhar desenvolvido posso então concretizar, por meio de imagens, aquilo que vejo. Não apenas aquilo que é palpável e concreto, mas também aquilo que se relaciona com meu eu enquanto sujeito, meus desejos, sonhos, minha imaginação (Figura 5).

FIGURA 3 – ANOTAÇÕES SOBRE O OLHAR E A VISÃO



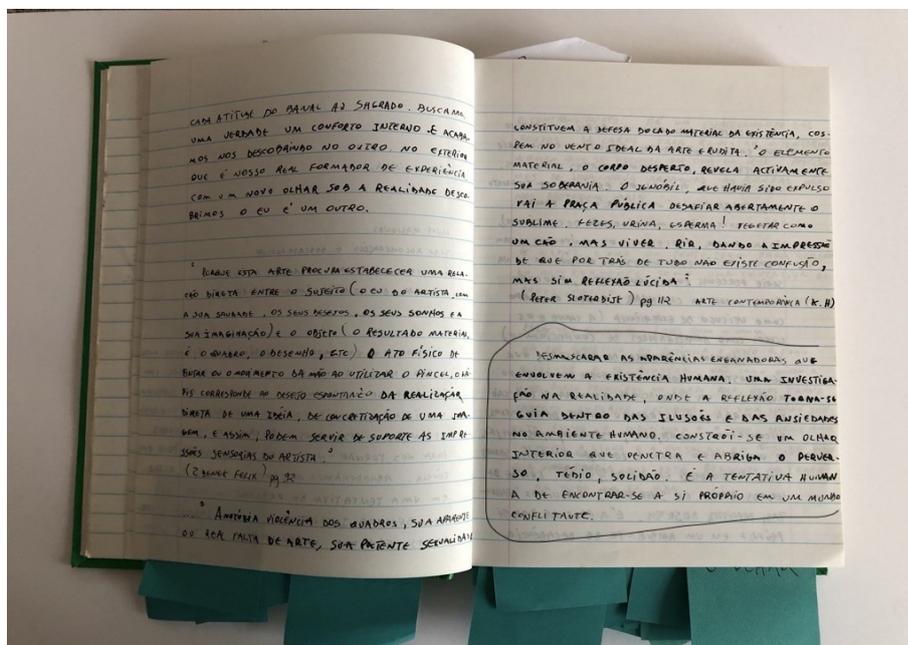
Fonte: imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

FIGURA 4 – ANOTAÇÕES SOBRE O OLHAR E A VISÃO



FONTE: imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

FIGURA 5 – ANOTAÇÕES SOBRE O DESENHO



FONTE: imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

Procuo olhar para o mundo como um estrangeiro que visita terras desconhecidas.
 Um olhar atento daquele que vislumbra o horror e a beleza da vida.

Desmascarar as aparências enganadoras que envolvem a existência humana. Uma investigação na realidade, onde a reflexão torna-se guia dentro das ilusões e das ansiedades no ambiente humano. Constrói-se um olhar interior que penetra e abriga o perverso, tédio, solidão. É a tentativa humana de encontrar a si própria em um mundo conflitante. (ANNES, *Caderno verde*, 1999-2000, p. 29).

Carrego comigo memórias, histórias e sonhos. Meus cadernos de anotações carregam os desenhos e escritos, e assim se tornam vestígios dessa passagem de vida; tornam-se registro de um percurso de criação. Nas palavras de Salles (2017, p. 45),

os registros do percurso são feitos na linguagem mais acessível naquele momento, seja escrita, oral ou visual. O pensamento em criação se dá em um contínuo movimento tradutório de linguagens como, por exemplo, palavras e imagens que se transformam em ação.

Nesse sentido, meus desenhos são verdadeiras e acessíveis impressões; são marcas do vivido e do sonhado. E também são documentos e registros vestigiais/indiciais para se poder realizar os estudos de uma Crítica Genética do processo de criação.

2.1.2 Anotações e escritas de um viajante: 2000-2004

Neste subcapítulo, tenho a intenção de empreender uma jornada, metaforicamente associada à imagem de um ‘viajante’ em busca de suas anotações, diários de bordo ou registros vestigiais. Os diários são os cadernos de anotações que trago comigo nessa jornada e que constituem, nessa investigação, fontes primárias de coleta de dados para proceder a uma Crítica Genética sobre os processos de criação artística de minha autoria.

O hábito de carregar comigo algo para tomar notas e fazer desenhos me acompanha desde quando iniciei minha formação em Pintura, em 1999, na Escola de Música e Belas Artes. Esse gesto me possibilitou juntar - ao longo dos anos de minha produção - agendas, blocos, cadernos, papéis avulsos, arquivos de texto no computador, notas no celular. A utilização da Crítica Genética permite que esse material, rico de referências e muitas vezes apenas guardado em arquivos ou gavetas, venha a fazer parte da compreensão da obra como um todo, conforme observa Salles: “com a dilatação das fronteiras desses estudos, amplia-se o significado de manuscrito. Lida-se, assim, com índices de materialidades diversas: rascunhos, roteiros, esboços, plantas, maquetes, copiões, ensaios, *storyboards* e cadernos de artistas” (SALLES, 1998, p. 15).

Os cadernos de anotações, como os denomino, possuem diversos formatos, cores, tipos de papel. Não há uma característica especial para eles. Preciso apenas que sejam portáteis, que caibam no bolso ou em uma pequena mochila, que permitam grande liberdade de locomoção.

O conteúdo dos cadernos de anotações é bastante diferenciado. Neles observo desenhos, expressões de pensamentos de diversas ordens, que vão desde o processo criativo até notas de referências da história da arte. Há também uma ampla variedade de notas e citações diretas de assuntos como literatura, poesia, filosofia. Nas notas, temos ainda falas de filmes, listas, sonhos. Não há um sistema rígido para a construção dos cadernos, pois eles são feitos ao longo do tempo, sem fixar local ou data para a escrita. Algumas vezes, é possível observar a indicação do ano impresso nas agendas com calendário, mas ela não corresponde exatamente ao período de escrita.

Essas anotações diversas dão pistas, deixam rastros do processo criativo. Somam-se à produção de textos, desenhos e vídeos, estabelecendo um corpo único, uma espécie de teia onde tudo se conecta em diferentes relações, sem hierarquias – uma teia móvel que se expande, criando novas tramas, cada vez mais complexas.

Quer nos desloquemos verdadeiramente ou em imaginação, quer partamos para o mundo com a mente e o coração de um peregrino ou confiemos na pretensão de a biblioteca (nas palavras de Borges) ser outro nome do Universo, somos animais migratórios. Estamos condenados a deambular. Algo nos atrai para o outro lado do jardim, da rua, do rio, da montanha – como se o que temos aqui fosse apenas causa (ou consequência) do que está além, e ainda mais além. (MANGUEL, GUADALUPI, 2013, p. XV).

A imagem do viajante, daquele que percorre terras desconhecidas e traz consigo imagens, lembranças e histórias, me instiga. Uma nota na *Agenda vermelha* (2001) ressalta o entendimento dos desenhos e anotações como experiências de uma dada realidade. “Gosto de pensar os desenhos como testemunho. Como vivências do olhar.” (ANNES, *Agenda vermelha*, 2001, s/p).

O viajante é a testemunha de um tempo, dos lugares em que passou, das pessoas com quem cruzou em sua jornada. Ele empresta material desse cotidiano e cria suas ficções, narrando a sua vivência de um ponto de vista subjetivo. Por meio dos desenhos, constrói-se uma identidade.

A consciência de um sujeito, a construção de si acontece também através do desenho. O desenho torna-se instrumento de autópsia, de investigação. O meu próprio corpo é colocado como objeto de observação, de criação. O corpo como material para os desenhos revela essa convivência e descoberta do próprio eu, suas diferenças, nuances, transformações, sejam orgânicas, físicas ou psicológicas. Pele, sangue, pelos, fluidos, visões internas, como vísceras, veias, coração, tornam-se fontes de interesse. Essa convivência diária com um corpo, suas oscilações, tormentos, desejos, e todas as experiências de contato com o mundo através dos sentidos revelam um sujeito e suas dores, sonhos, fantasias, pensamentos. Ainda assim os desenhos não são para mim autorretratos ou autobiográficos, são apenas a visão de um sujeito sobre o mundo, com suas verdades, mentiras e enganos. (ANNES, 2018, p. 147-148).

Quando penso na figura do viajante, associo sua imagem com o deslocamento do indivíduo para outras terras - que remete muitas vezes à viagem física, ao cruzar fronteiras, estradas, oceanos. Coloco-me aqui como aquele que viaja para além do mundo concreto e físico - uma viagem feita por meio da imaginação.

Manguel e Guadalupi (2013) nos falam da cartografia da imaginação como uma geografia infinitamente vasta:

Mas ainda havia a cartografia da imaginação. A nossa geografia imaginária é infinitamente mais vasta do que a do mundo material. Esta observação, por muito banal que seja, permite-nos detectar a generosidade imensa de uma função humana vital: a de dar vida ao que não pode reclamar presença no mundo do volume e do peso. Como os habitantes angélicos cujas hierarquias nossos antepassados debatiam, como o unicórnio e a manticora, como os conceitos de democracia perfeita e da boa vontade para com todos os homens, os lugares imaginários da mente não carecem de materialidade para existir na consciência. (MANGUEL; GUADALUPI, 2013, p. XII).

Em meu processo criativo, o vivido e o sonhado ganham o mesmo espaço de fala. Não se trata de uma obra autobiográfica, mas, sim, de retirar do cotidiano pessoal material para criação. Destaco, a seguir, algumas impressões anotadas no ano de 2018:

Penso que a minha poesia seja fruto direto da experiência dos meus sentidos e da minha emoção, mas devo dizer que não posso ter simpatia por aquele grito do coração... Creio que se deva saber controlar, manipular as experiências, até as mais terríveis, como a loucura, a tortura... E se deva saber manipular com uma mente lúcida que lhe dê forma...[...] Sylvia Plath, para mim, esclarece a possibilidade de se trabalhar com conteúdos e experiências íntimas e pessoais em uma abordagem que não a autobiográfica ou a de diário pessoal. Não vejo meus desenhos por esse olhar. Estou mais preocupado com a transmissão de uma ideia, o registro de um instante, de um pensamento. Parte de acontecimentos pessoais, coisas banais muitas vezes do meu cotidiano, mas também do olhar para fora de si, um olhar investigativo da paisagem, dos corpos, do outro, do céu, da rua, da terra, da água. O desenho como experiência dos sentidos. (ANNES, 2018, p. 145).

Gosto de narrar coisas que nem sempre são pessoais, partem de uma pequena coisa pessoal e daí adoro inventar, fantasiar, criar novos rumos, muitas vezes fora do convencional, do que seria possível dentro da nossa realidade, por isso admiro o universo dos desenhos animados, onde tudo é possível, um objeto qualquer pode tomar vida, o corpo pode assumir diferentes formas, tamanhos, cores e também a capacidade infantil de se concentrar em coisas muito simples e transformar em um universo todo pessoal [...]. Então percebo o pessoal, o sujeito em formação, o desenho como construção desse sujeito para mim acontece fora de uma visão autobiográfica. Tomando emprestado novamente o ensaio crítico sobre a poesia de Sylvia Plath, roubo a citação feita sobre Paulo Leminski em seus *Anseios cripticos*: ‘Sinceridade é só uma jogada de estilo’, um recurso que possibilita partir do confessional para desaguar no ficcional, palavras de Rodrigo Garcia Lopes no seu ensaio ‘Sylvia Plath: delírio lapidado’. (ANNES, 2018, p. 146-147).

A viagem imaginária, o sonho, o delírio possibilitam conhecer um mundo sem fronteiras, que permite a livre criação. Lugares que ocupam espaços ilimitados, onde tudo é possível, sem que se precise obedecer a regras rígidas. Abrem-se assim portas para novas percepções acerca da vida, e assim tenho a possibilidade de criar livremente a partir da minha própria geografia.

Nesse sentido, Manguel e Guadalupi nos mostram que a viagem imaginária não se limita a permitir que o viajante permaneça em casa, pois, para os autores,

[...] o lugar de exploração também pode estar contido em um espaço microcômico. O seu âmbito é o universo e mais além, mas também o *status quo*, o próprio lugar onde nos encontramos: a nossa mente, o nosso corpo, o nosso quarto, a nossa casa, tudo o que parece impossibilitar a viagem porque nos contém, porque nos limita, como a nossa pele. (MANGUEL; GUADALUPI, 2013, p. XXVIII).

2.1.3 Corpo, erotismo, o eu e o outro: a busca pelo sagrado no traço/desenho

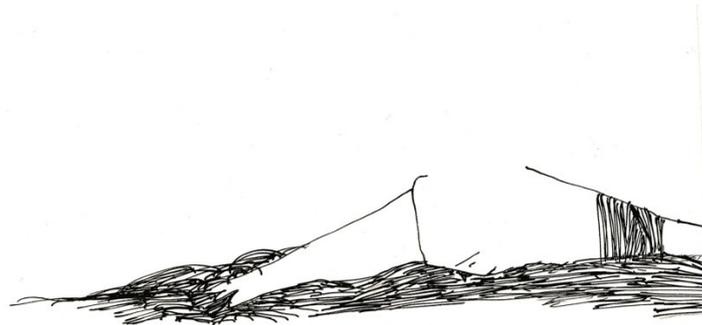
Vasculhando os meus arquivos de processo, especialmente minhas agendas e cadernos de anotações, entrei em contato com uma série de temas explorados nas mais diversas formas. Percebi, no grande emaranhado de notas, a recorrência de assuntos que permeiam minha produção de textos, desenhos e vídeos: corpo, erotismo, o eu e o outro, a busca pelo sagrado.

2.1.4 O corpo

Em meu processo de pesquisa, estudo e criação, destaca-se o corpo como o foco principal. O corpo é o ponto de partida e o ponto de retorno ao trabalho de criação em constantes movimentações de linguagens. Inicialmente, se estabelece um interesse no corpo solitário do indivíduo. É possível perceber em desenhos de distintas séries a figura do personagem solitário (figuras 6, 7 e 8).

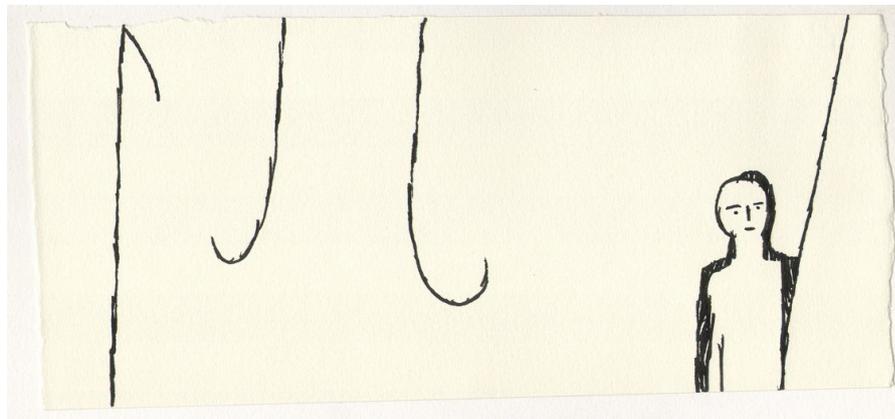
A nudez é como um rito que propõe uma comunicação do homem com o sagrado, com um estado de pureza. Essa preocupação em colocar o corpo nu, sem proteção, sem disfarces, é um modo de reflexão acerca de quem e do que somos. Encontro no *Caderno verde* uma nota que propõe essa percepção: “a nudez como ponto zero para reflexão do que realmente somos. Uma tentativa de renascimento” (ANNES, *Caderno verde*, 1999 – 2000, s/p).

FIGURA 6 – DESENHO DA SÉRIE O HOMEM PERMANECIDO



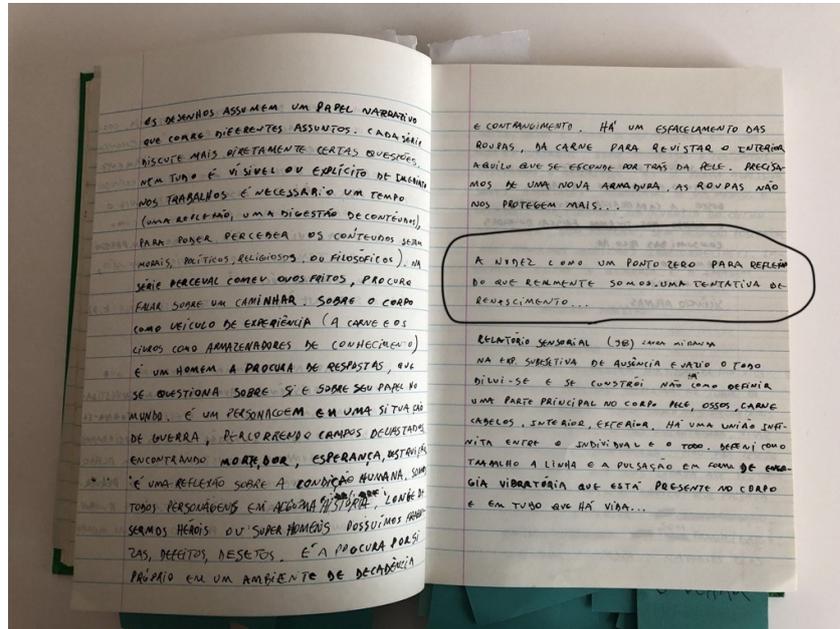
FONTE: Acervo do autor

FIGURA 7 – DESENHO DA SÉRIE MERGULHO



FONTE: Acervo do autor

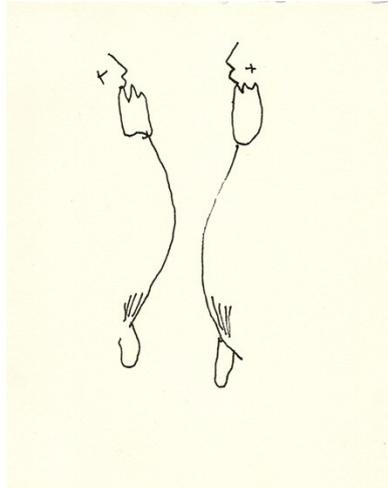
FIGURA 8 – ANOTAÇÕES SOBRE O CORPO E A NUDEZ



FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

Tanto nos desenhos como nos materiais audiovisuais, interesse-me ainda pelas transformações do corpo enquanto um organismo que se deteriora. Os desenhos passam então a investigar as relações do sujeito com o corpo do outro: o outro é reflexo e diferença, tornando-se, por meio de diferentes percepções, um modelo de construção do sujeito e da sua identidade. Observo nos desenhos da série *O eu é um outro* a identificação com esse pensamento. É possível vislumbrar esses aspectos na maioria de meus desenhos (figura 9), assim como essa relação de troca e de espelhamento.

FIGURA 9 – DESENHO DA SÉRIE O EU É UM OUTRO



FONTE: acervo do autor

Posteriormente, esse sujeito alcança a visão de um corpo coletivo no qual se misturam homens, animais, paisagens, restos e detritos humanos em constantes mutações, um corpo onde as relações estreitam-se e há uma integração de tudo. Observamos na série de desenhos *Os cântaros de Deus* (figura 10) a mistura de corpos diversos unindo-se em um corpo maior, como nas figuras.

FIGURA 10 – SÉRIE DE DESENHOS DA SÉRIE OS CÂNTAROS DE DEUS



FONTE: Acervo do autor

O corpo é percebido em minha produção de desenhos e vídeos além da anatomia. A diferença entre os sexos é vista como campos de força, campos de emanção de energia. O corpo torna-se uma paisagem, um território aberto e sem limites definidos.

Em muitos desenhos, falos, vaginas, esperma aparecem em diferentes ambientes e situações. A sexualidade se espalha como uma força transbordante, a força da matéria em busca da perpetuação da vida, vontade de existência, de permanência, mesmo diante da transitoriedade. Sobre esses aspectos, destaca-se a citação de Sloterdijk (1994):

[...] O elemento material, o corpo desperto, revela ativamente sua soberania. O ignóbil, que havia sido expulso, volta à praça pública desafiar abertamente o sublime. Fezes, urina, esperma! Vegetar como um cão, mas viver, rir, dando a impressão de que por trás de tudo não existe confusão, mas, sim, reflexão lúcida. (SLOTERDIJK *apud* HONNEF 1994, p. 112).

O corpo humano tem sido objeto de interesse por séculos; é através dele que entramos em contato com o mundo ao nosso redor e estabelecemos as mais diversificadas relações. Ele não é apenas um organismo complexo visto pela ciência; sempre gerou curiosidade, o que o levou a ser objeto de estudo por diversas áreas do conhecimento. Desse modo, não podemos deixar de vê-lo como um entrelaçamento entre o orgânico e o cultural, posto em questão na saúde, na filosofia ou na cultura. Sob tal enfoque, Adauto Novaes faz a seguinte reflexão em seu livro *O homem-máquina: a ciência manipula o corpo* (2003):

O corpo, sabe-se, percorre a história da ciência e da filosofia. É, por isso, um conceito aberto. De Platão a Bergson, passando por Descartes, Espinosa, Merleau-Ponty, Freud e Marx, a definição de corpo sempre pareceu um problema: para alguns, ele é ao mesmo tempo enigma e parte da realidade objetiva, isto é, coisa, substância; para outros, signo, representação, imagem. Ele é também estrutura libidinal que faz dele um modo de desejo, corpo natural que passa a outra dimensão ao se tornar corpo libidinal para outro, uma elevação em direção a outrem: o Eu do desejo é evidentemente o corpo, diz a psicanálise. (NOVAES, 2003, p. 9).

As práticas humanas obedecem a regras, exigências naturais e cerimoniais que vão se construindo e se modificando com o passar do tempo, conforme a estrutura e os interesses vigentes no poder social. A repressão se faz presente em diferentes campos da vida humana e atua das mais variadas formas, muitas vezes de maneira imperceptível. O corpo e a sexualidade humana são alvos constantes da repressão social. Dentro do contexto sociocultural, o corpo e a sexualidade são controlados por meio dos mecanismos de repressão sexual e pelos modelos de comportamento ditados pela indústria cultural. Tem-se visto, nos últimos anos, na cultura ocidental, uma valorização excessiva do corpo pela moda e pelas mídias em geral.

Como define Paz (1994):

A sociedade capitalista através das leis de mercado e das técnicas de produção em massa faz da vida erótica um negócio lucrativo. Os corpos são alugados, vendidos, perdendo-se a relação com o sagrado, tão comum nos povos primitivos. O corpo passa a ser instrumento de propaganda. A todo momento surge nos meios de comunicação a imagem de corpos *seminus* sempre associados aos produtos vendidos, seja um carro ou uma marca de cerveja. São destruídas as noções de identidade e individualidade para dar lugar a distorções e estereótipos de beleza. (PAZ, 1994, p. 143).

O desejo e a sexualidade são incorporados nas estratégias econômicas e políticas, como estímulo ao consumo. O corpo é exposto como mais um produto a ser adquirido. Para possuir esse novo corpo, geram-se mais e mais produtos, criando-se uma indústria e uma massa de consumo sem fim. Nessa busca por um corpo utópico, a sexualidade está sendo abordada apenas como uma ciência orgástica na busca do prazer imediato e das satisfações estéticas. Prevalece, diante da sexualidade, um olhar focado na saúde, nas doenças sexualmente transmissíveis, nos problemas e disfunções sexuais, deixando-se de lado o contexto sociocultural e político.

Nesta investigação procuro reconhecer e ampliar formas de compreensão sobre o corpo e a sexualidade, retomando, por meio do erotismo, a sua ligação com o sagrado. Coloca-se, assim, o erotismo em oposição aos meios de comunicação de massa e às estratégias de repressão que transformaram a compreensão do corpo e a sexualidade em objetos de consumo.

Contrariando o pensamento que a sexualidade está apenas ligada ao ato sexual enquanto função procriadora e o corpo é encarado como mais uma categoria dentro dos produtos de consumo, a arte vai explorar conteúdos contrários às formas repressivas estabelecidas e colocar o indivíduo em questionamento, denunciando a hipocrisia social e sexual em que se vive. A arte vai propor uma sexualidade liberada, prazerosa e que vai ao encontro da felicidade, opondo-se a uma sexualidade culposa, dominada pelos valores religiosos e pela sociedade de consumo.

De acordo com Paglia (1982),

a arte é ordem. Mas a ordem não é necessariamente justa, bondosa ou bela. Pode ser arbitrária, dura e cruel. A arte nada tem a ver com moralidade. Pode haver temas morais, mas não incidentais, apenas fixando uma obra de arte em um tempo e lugar. (PAGLIA, 1982, p. 38).

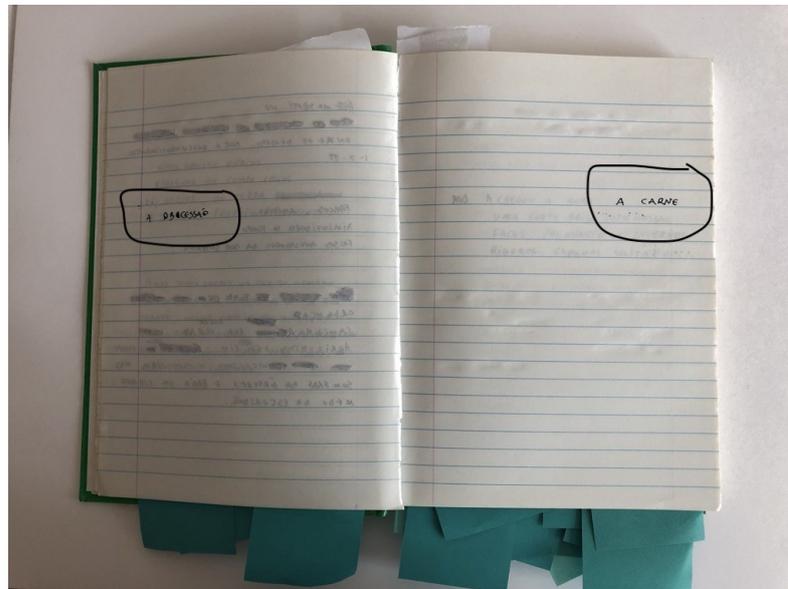
Com a arte podemos resgatar nossas fantasias e aprimorar nossa visão crítica do mundo.

Desse modo, é possível, por meio da arte, esclarecer os mecanismos de repressão sexual e promover um resgate das capacidades críticas e criativas do homem, estabelecendo um olhar livre sobre o corpo e a sexualidade. Ao refletir sobre corpo e sexualidade, trago, mais uma vez, a palavra de Artaud:

Enquanto não mudarmos a anatomia do homem atual, nada poderá ser feito nem pela poesia, nem por nenhuma espécie real e CORPORAL DE LIBERDADE!! Mas para remediar isso [...] é preciso uma guerra de verdade, com armas, munições e homens decididos a tudo. (ARTAUD *apud* LINS, 1999, p. 23).

Em meu caderno de anotações verde, logo no início, nas primeiras páginas, encontro uma nota que reverbera por toda a minha obra. Nela, apenas duas palavras, que vão demonstrar escolhas e percursos de trabalho. Na página à esquerda está escrito *A OBSESSÃO* e na sequência, na página direita, está escrito *A CARNE*. Essas poucas palavras revelam meu interesse pelo corpo humano. Que ora é um pedaço de carne, ora é paisagem, em outros momentos é desejo, campo de batalha, território vasto a ser explorado (figura 11).

FIGURA 11 – ANOTAÇÕES SOBRE PALAVRAS/ESCOLHAS E PERCURSOS DAS CRIAÇÕES

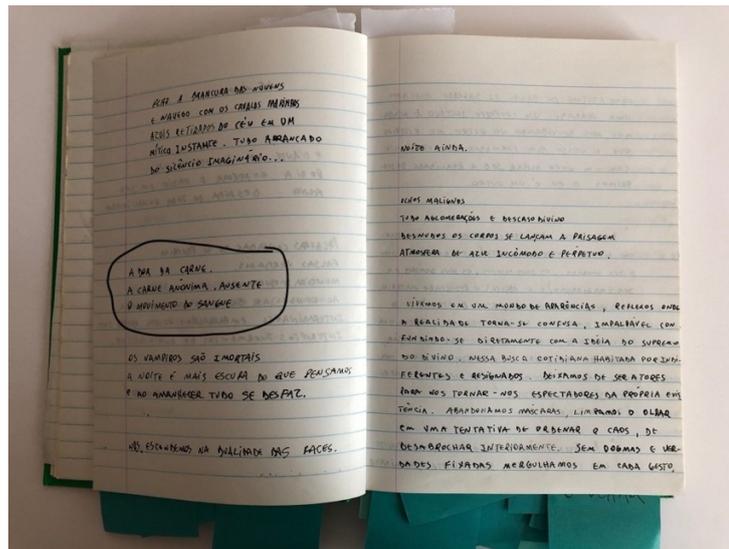


FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

Em outra nota um pouco mais à frente no *Caderno verde*, temos a seguinte reflexão: “A dor da carne. A carne anônima, ausente. O movimento do sangue.” (ANNES, *Caderno verde*, 1999-2000, s/p). Essa nota aponta para um recorrente olhar para o corpo e a

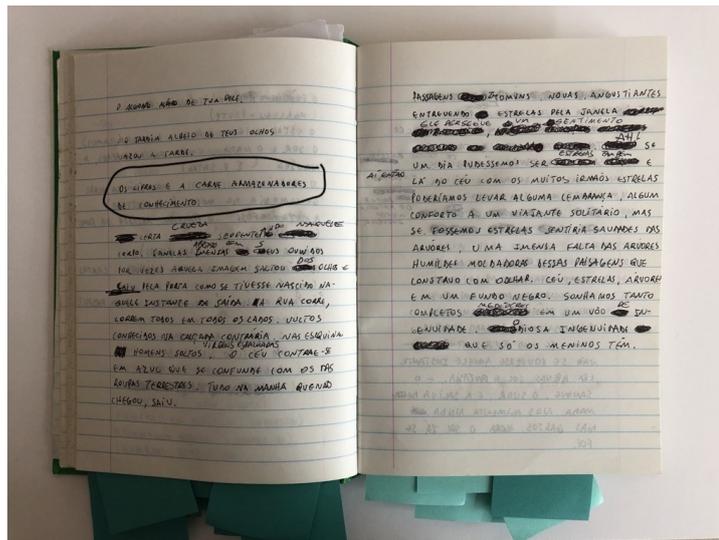
necessidade de observá-lo, dissecá-lo, investigá-lo em todos os seus aspectos e nuances. Penso no corpo e na carne como armazenadores de conhecimento. Essa reflexão aparece em uma nota no caderno verde, que aproxima a carne e os livros como armazenadores de conhecimento (figuras 12 e 13). (ANNES, *Caderno verde*, 1999 – 2000, s/p).

FIGURA 12 – ANOTAÇÕES SOBRE PALAVRAS/ESCOLHAS E PERCURSOS DAS CRIAÇÕES



FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

FIGURA 13 – ANOTAÇÕES SOBRE PALAVRAS/ESCOLHAS E PERCURSOS DAS CRIAÇÕES



FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

No período compreendido entre 1999 e 2000, junto com as notas e essas reflexões, produzi alguns desenhos em grafite e acrílica sobre papel da Série *Apóstrofe à carne*. Na série

há a busca de um olhar para a anatomia humana – corpo como um pedaço de carne (figura 14).

FIGURA 14 – DESENHO DA SÉRIE *APÓSTROFE À CARNE*



FONTE: Acervo do autor

2.1.4.1 O erotismo

Na busca pelo entendimento dos processos genéticos na criação artística, trago, neste momento da reflexão, alguns aportes sobre a influência conceitual de um suposto ‘erotismo’ presente nas minhas obras autorais.

Minhas influências nessa seara vêm, na sua maioria, do conceito de erotismo segundo o autor francês Georges Bataille, para quem o erotismo é visto sob uma perspectiva de completude e valorização dos aspectos interiores e subjetivos do homem. Desse modo, acentua-se o enfoque sobre a afetividade em relação ao corpo, visão oposta à científica e à mercadológica.

Georges Bataille, em seu livro *O erotismo* (1987), afirma que “o erotismo é um tema de difícil abordagem. Por razões que não são apenas convencionais, ele é definido pelo secreto. Ele não pode ser público” (BATAILLE, 1987, p. 234). Esse caráter do ‘velado’ interessa sobremaneira em minha obra. Bataille diz que o erotismo é a aprovação da vida até na morte. E que, para construir uma reflexão sobre o erotismo, seria necessário partir de um pensamento acerca da atividade sexual reprodutiva, vista de forma particular. Para o autor, o

que diferencia o erotismo da atividade sexual simples é o fato de que a primeira é também uma procura psicológica independente do fim natural encontrado na reprodução.

Bataille apresenta em sua obra três formas de erotismo: o erotismo dos corpos, o erotismo dos corações e, por último, o erotismo sagrado. O autor deixa claro que “nelas o que sempre está em questão é substituir o isolamento do ser, a sua descontinuidade, por um sentimento de continuidade profunda” (BATAILLE, 1987, p. 15). Admite que o erotismo sagrado está ligado a uma experiência mística, a uma possibilidade de superação de nossos limites individuais e ao encontro com a completude. Afirma ainda que:

A experiência mística, na medida em que temos em nós a força de operar uma ruptura de nossa descontinuidade, introduz em nós o sentimento da continuidade. [...] Essa experiência introduz num mundo que é dominado pelo pensamento ligado à experiência com os objetos, um elemento que não ocupa lugar nas construções do pensamento intelectual. (BATAILLE, 1987, p. 22).

Desse modo, o que interessa destacar acerca do pensamento de Bataille, em relação à ideia de erotismo que contamina minha produção artística, é a proposição de tal conceito enquanto possibilidade de o homem encontrar a sua continuidade, de superar a sua individualidade e ir ao encontro do outro.

Branco (1987) também reforça essa ideia de continuidade. Para o autor, o erotismo aparece no discurso de poetas, artistas e sexólogos. Enquanto negação da morte, pressupõe o impulso erótico na busca de completude e da união; não é apenas a união dos corpos no ato sexual ou ligado ao amor, mas uma ideia de conexão, de religar-se com algo maior, como a vida, a morte e com o cosmos (ou com Deus, para os religiosos). Por essa vertente, temos a clara oposição ao pensamento científico que reduz o corpo ao estudo biológico, físico e comportamental, criando diferentes estratégias para controlar o impulso sexual. Nossa concepção de corpo é cultural; recebe influência da sociedade e da cultura na formação dos modelos de comportamento sexual, confrontados com uma visão científica e mercadológica do corpo.

No livro *A história da sexualidade I: a vontade de saber* (1977), Michel Foucault realizou um estudo acerca da sexualidade ocidental moderna, mostrando que a nossa cultura vai desenvolver um pensamento que o autor designa como *scientia sexualis* (ciência sexual); temos aqui uma ciência sexual que nasce com os estudos científicos do século XIX e desenvolve-se no século XX. Trata-se de um conjunto de disciplinas científicas e técnicas

relativas ao comportamento sexual, entre elas a pedagogia, a medicina, o direito, a economia, a demografia, a psiquiatria e a psicanálise.

Para Foucault (1977), a ciência sexual estaria em oposição a uma *ars erotica* (arte erótica) existente nas culturas orientais, nas quais o sexo é visto como algo integrante e vivo no cotidiano do homem. Na arte erótica, o sexo é que leva o homem à plenitude e felicidade, sendo o prazer uma forma de escapar da morte. Nessa proposição de arte erótica, Foucault vai ao encontro da visão de Bataille, que mostra a sexualidade como uma possibilidade de completude no homem. A partir dessa reflexão acerca da sexualidade e do corpo, sob o viés de Bataille, temos a concepção de que esses elementos fazem parte de aspectos interiores e, “se quisermos, da vida religiosa do homem” (BATAILLE, 1987, p. 29) - vida religiosa independente da história das religiões, independente de dogmas, num abandono da objetividade da ciência.

O erotismo, nessas referências, é um impulso que nos move em direção à completude, que, segundo Bataille, é parte integrante da vida do homem em diversos campos da existência e não somente uma questão isolada, como é tratado pela ciência.

De acordo com Bataille,

[...] o erotismo tem para os homens um sentido que a abordagem científica não pode alcançar. O erotismo só pode ser objeto de estudo se, em sua abordagem, for o homem abordado. Especialmente, ele não pode ser abordado independente da história do trabalho, independente das religiões. (BATAILLE, 1987, p. 8).

Sendo assim, o erotismo vincula-se a uma experiência de vida, voltado para a paixão, contemplação e a poesia. Abre-se, então, uma nova perspectiva para a sexualidade, pois ela passa a ser encarada como um aspecto da vida interior humana.

E qual a relevância de trazer o assunto/tema *erotismo* em uma investigação sobre Crítica Genética dos processos criativos em minha obra?

Destaco que essa temática também é recorrente em minha produção artística. É possível perceber nos desenhos e vídeos muitas vezes um indivíduo de sexo masculino em contato com o seu pênis. Esse sujeito aparentemente está buscando a realização do prazer por meio do autoerotismo (figura 15).

FIGURA 15 – DESENHO DA SÉRIE OS *DRAGÕES NÃO CONHECEM O PARAÍSO*

Fonte: acervo do autor

2.1.4.2 ‘O eu é o outro’ e a busca pelo sagrado

A partir de sugestões e diálogos com a artista-pesquisadora Raquel Stolf fui apresentado à obra do filósofo coreano fixado na Alemanha Byung-Chul Han, em específico ao seu livro *Agonia do eros* (2019). Essa leitura contribuiu com reflexões sobre a alteridade; o teor do texto me fez questionar sobre o fato de possivelmente estarmos (in)conscientemente causando uma erosão do outro. Essa reflexão sobre o outro já estava presente em minha produção, e a leitura acabou ampliando minha capacidade de perceber o outro e sua importância na construção do eu.

De que formas percebo o eu e o outro no processo de estudo, pesquisa e criação artística? Admito o ‘outro’ como formador de nossas experiências no mundo. Duplo, simetria, fusão, temas que reverberam na relação do eu e o outro. O outro é aquele que nos escapa, que não dominamos, que não podemos consumir.

A nossa sociedade atualmente busca fixar-se na centralização do eu. Nesse anseio por igualdade, acabamos nos afastando do outro. Nesse sentido, Byung-Chul Han esclarece:

O eros aplica-se em sentido enfático ao outro que não pode ser abarcado pelo regime do eu. No inferno do igual, que vai igualando cada vez mais a sociedade atual, já

não mais nos encontramos, portanto, com a experiência erótica. Essa experiência pressupõe a assimetria e exterioridade do outro. (HAN, 2019, p. 8).

Na contemporaneidade, os sujeitos voltam-se em demasia para a tecnologia e para uma busca desenfreada pelo consumo; estamos tornando o outro cada vez mais próximo. O outro deixa de ser mistério, pois tornamos tudo e todos quase que iguais, réplicas, simulacros. O erotismo deixa de ser devaneio, excesso, para tornar-se uma experiência empobrecida.

Han nos explica que, por meio dos dispositivos digitais, hoje, “tentamos aproximar o outro o máximo possível, buscando eliminar a distância em relação a ele, produzindo proximidade. Mas, com isso, já não temos mais o outro, antes, fazemo-lo desaparecer” (HAN, 2019, p. 28). A partir dessas questões assertivas, eu me questiono aqui: o que é estar próximo realmente? Como perceber o outro e reconhecer sua alteridade? A resposta para tais perguntas estaria em abandonar a si mesmo, fugir do sujeito narcísico. O erotismo abre espaço para a vivência no outro. Isso seria possível? “O eros arranca o sujeito de si mesmo e o direciona para o outro” (HAN, 2019, p. 10). Nesse sentido, acredito que seria prudente abandonarmos nossa cegueira, fugir ao mero viver incitado pelo capitalismo e buscarmos o bem viver. O pensamento de Han – esta espécie de bem viver – aproxima-se, a meu ver, da ideia de completude de Bataille, buscando uma experiência que não exclui a negatividade do eros e da morte.

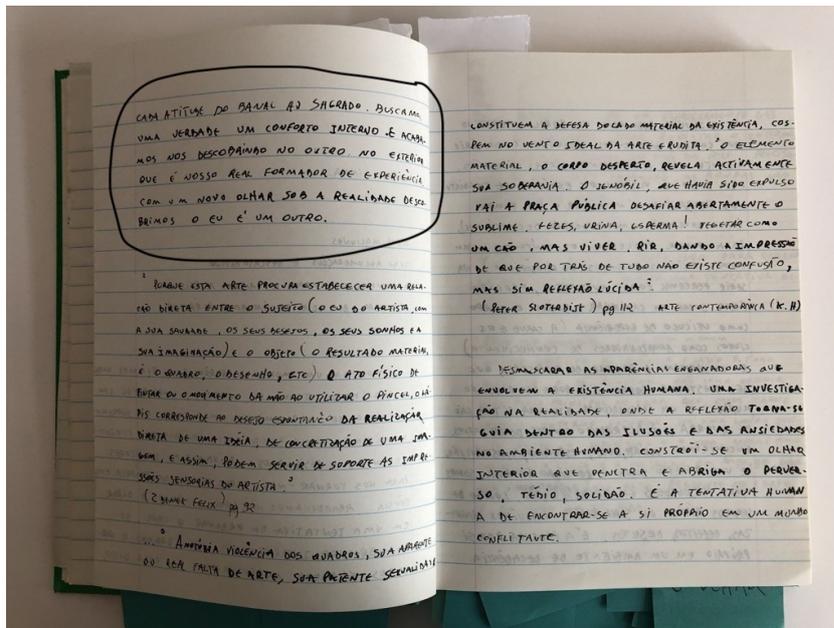
A frase *‘Eu é um Outro’* – no título deste subcapítulo – é tomada de empréstimo do escritor francês Arthur Rimbaud, que a empregou em uma carta escrita a Paul Démeny (Charleville, 15 de maio de 1871). Essa frase vai ecoar profundamente em meu imaginário, aparecendo com frequência em minha produção plástica e poética.

No começo dos anos 2000 dei início à série de desenhos que leva o título de *O Eu é o Outro*, mostrando um personagem e seu duplo em constantes trocas. Não fica claro ao espectador se ali há um reflexo do eu ou seu duplo - ou se o outro é um indivíduo que se depara com outro ser. A partir dessa série e da reflexão acerca da posição de Rimbaud em vários momentos vou me debruçar sobre esse tema. A relação do eu e o outro aparece em múltiplos desenhos, das formas mais variadas. O eu se forma e se relaciona com diferentes outros - seja a paisagem, o duplo, o extraterrestre ou o sagrado.

Vasculhando sobre o tema em minha produção artística, encontro anotações – no *Caderno verde* e na *Agenda vermelha* – que atestam essa busca pelo entendimento da relação entre eu e outro (figuras 16, 17 e 18):

Cada atitude do banal ao sagrado. Buscamos uma verdade, um conforto interno e acabamos nos descobrindo no outro. No exterior que nosso real formador de experiência. Com um novo olhar sob a realidade descobrimos o eu é um outro” (ANNES, *Caderno verde*, 1999-2000, s/p).

FIGURA 16 – ANOTAÇÕES SOBRE A EXPRESSÃO ‘O EU É O OUTRO’

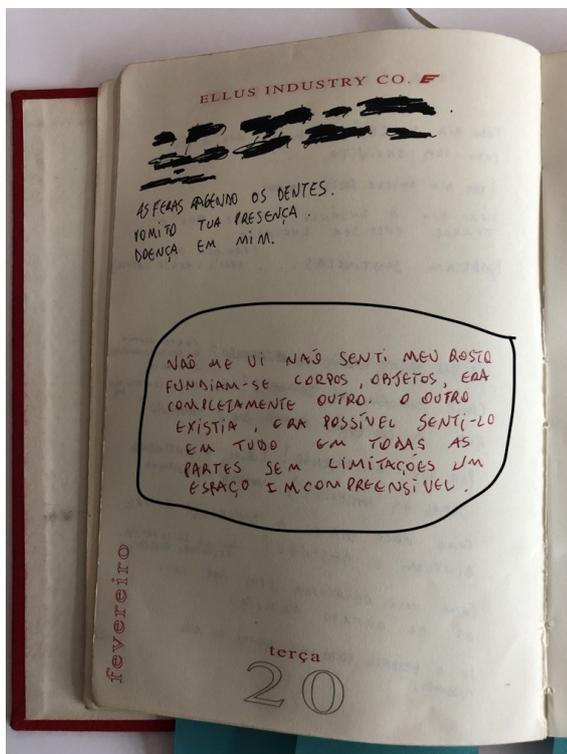


FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

Destaco que, em duas passagens dos cadernos vermelhos, também ocorrem menções a essa expressão particular:

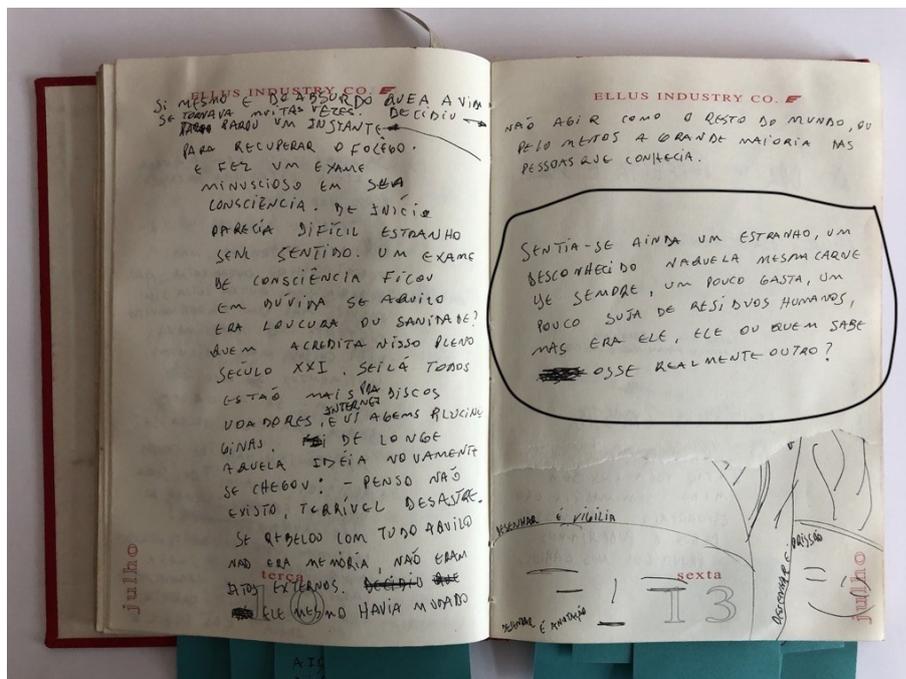
Não vi, não senti meu rosto. Fundiam-se corpos, objetos, era completamente outro. Existia, era possível senti-lo em tudo, em todas as partes sem limitações. Um espaço incompreensível [...]. Sentia-se ainda um estranho, um desconhecido naquela mesma carne de sempre, um pouco gasta, um pouco suja de resíduos humanos, mas era ele, ele ou quem sabe fosse realmente outro? (ANNES, *Agenda vermelha*, 2000, s/p).

FIGURA 17 – ANOTAÇÕES SOBRE A EXPRESSÃO 'O EU É O OUTRO'



FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

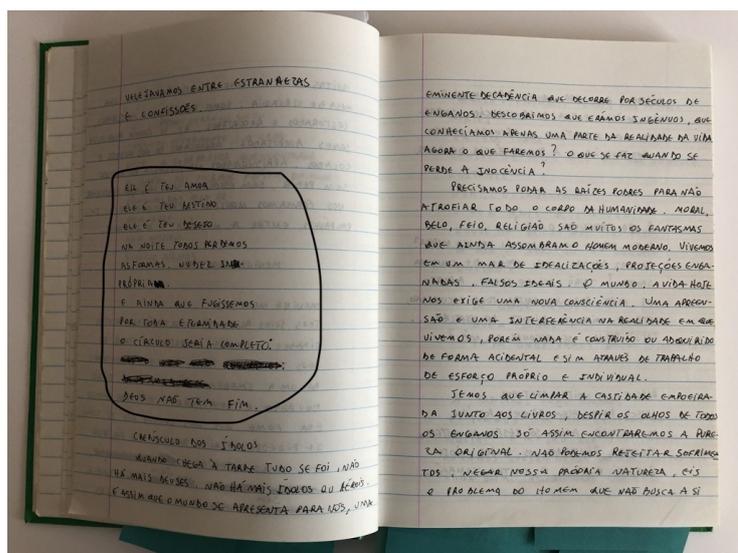
FIGURA 18 – ANOTAÇÕES SOBRE A EXPRESSÃO 'O EU É O OUTRO'



FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

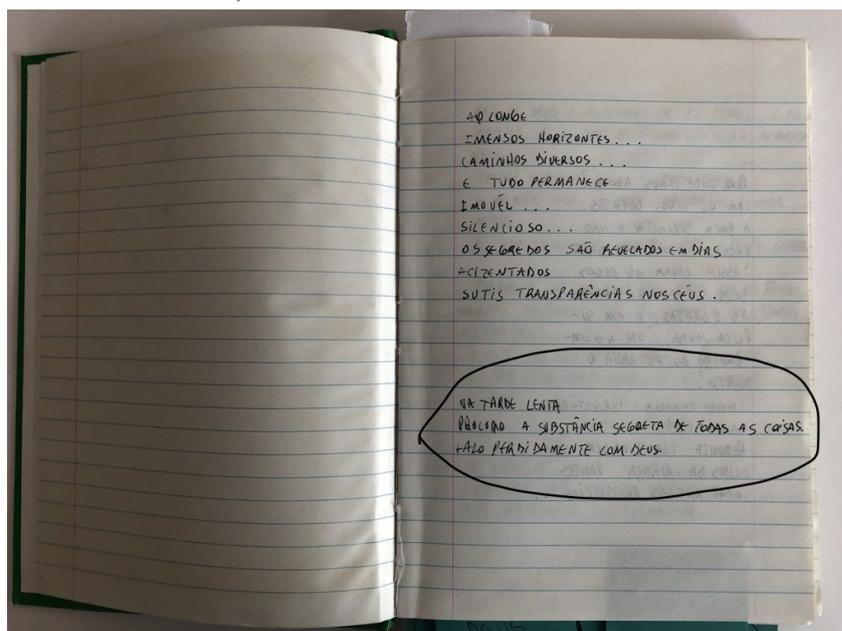
Quanto à suposta busca pelo sagrado, pelo divino, aparece constantemente em várias citações dentro dos cadernos de anotações (figuras 19, 20, 21 e 22). Autores como Fernando Pessoa, Rainer Maria Rilke e Georg Trakl refletem, em suas poesias, sobre a busca por comunicação com Deus.

FIGURA 19 – ANOTAÇÕES SOBRE A BUSCA DE UM SUPOSTO ‘SAGRADO’



FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

FIGURA 20 – ANOTAÇÕES SOBRE A BUSCA DE UM SUPOSTO ‘SAGRADO’



FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

Nas anotações, merecem destaque estas passagens particulares:

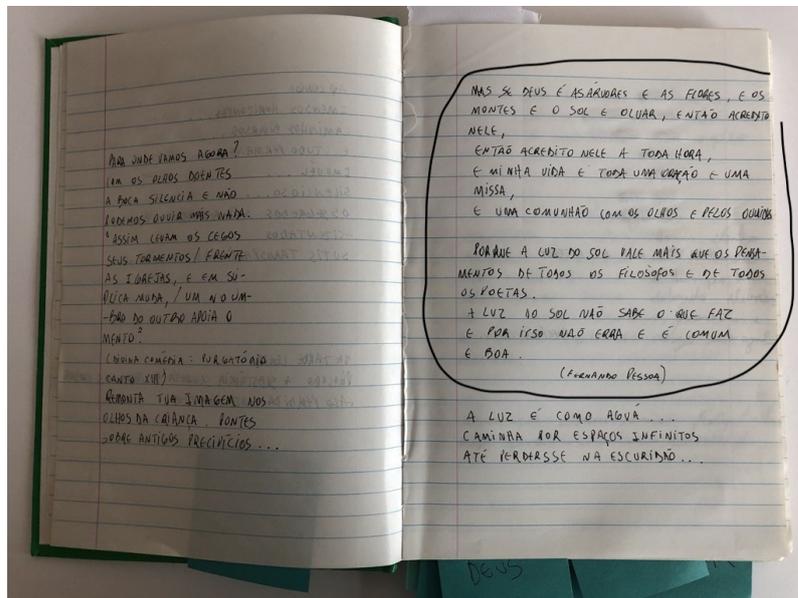
Ele é teu amor.
 Ele é teu destino.
 Ele é teu desejo.
 Na noite todos nós perdemos as formas. Nudez imprópria.
 E ainda que fugíssemos por toda a eternidade o círculo seria completo:
 Deus não tem fim.

Na tarde lenta procuro a substância secreta de todas as coisas.
 Falo perdidamente com Deus.
 (ANNES, *Caderno verde*, 1999-2000, s/p)

Em outras passagens, merecem destaque menções a poetas que me influenciam:

Mas se Deus é as árvores e as flores, e os montes, e o sol e o luar, então acredito nele. Então acredito nele a toda hora, e minha vida é toda uma oração e uma missa, e uma comunhão pelos olhos e pelos ouvidos [figura 20]. Porque a luz do sol vale mais que os pensamentos de todos os filósofos e de todos os poetas. A luz do sol não sabe o que faz e por isso não erra e é comum e boa (Fernando Pessoa *apud* ANNES, *Caderno verde*, 1999-2000, s/p).

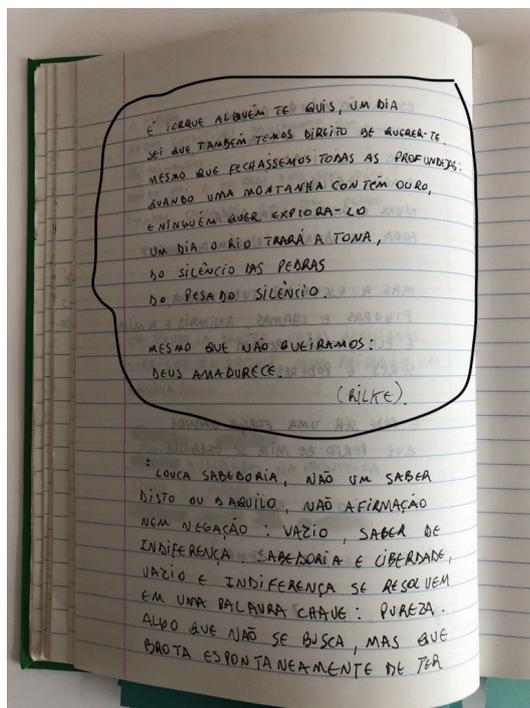
FIGURA 21 – ANOTAÇÕES SOBRE A BUSCA DE UM SUPOSTO ‘SAGRADO’



FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

É porque alguém te quis, um dia. Sei que também temos direito de querer-te. Mesmo que fechássemos todas as profundezas: Quando uma montanha contém ouro, e ninguém quer explorá-lo. Um dia o rio trará à tona, Do silêncio das pedras. Do pesado silêncio. Mesmo que não queiramos: Deus amadurece. (RILKE *apud* ANNES, *Caderno verde*, 1999-2000, s/p).

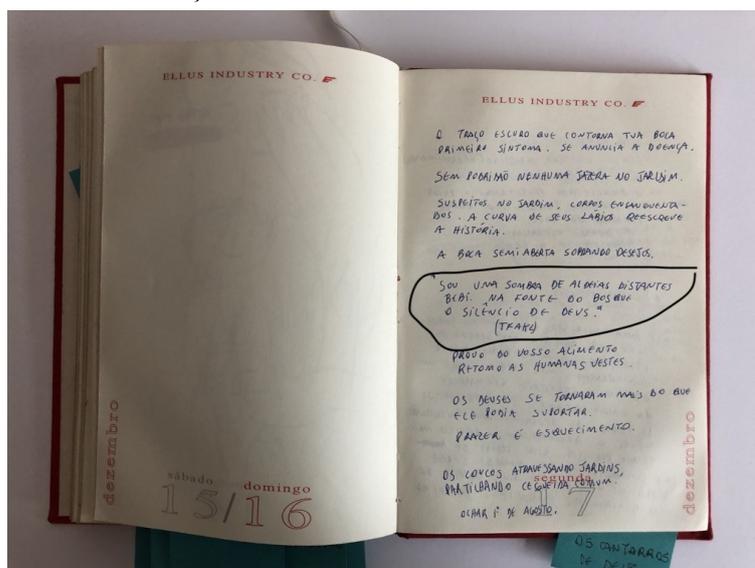
FIGURA 22 – ANOTAÇÕES SOBRE A BUSCA DE UM SUPOSTO ‘SAGRADO’



FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

E na *Agenda vermelha A* também é possível reconhecer uma passagem (figura 23) que remete a essa busca pelo sagrado. “Sou uma sombra de aldeias distantes. Bebi na fonte do bosque o silêncio de Deus” (TRAKL *apud* ANNES, *Agenda vermelha*, 2000, s/p).

FIGURA 23 – ANOTAÇÕES SOBRE A BUSCA DE UM SUPOSTO ‘SAGRADO’



FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

2.1.5 O desenho e a criação de narrativas não tradicionais

As formas narrativas são transmitidas de geração a geração e vão sendo alteradas com o passar do tempo. Da tradição oral, passando pelo surgimento da imprensa, ao desenvolvimento das novas tecnologias, temos um longo caminho de desenvolvimento das formas de narrar. A nossa vida assume um sentido narrativo, pois temos um começo, meio e fim traçados desde o nascimento até a morte. Cada indivíduo tem sua história.

‘A vida humana possui uma forma determinada [...]’, como explica Alasdair MacIntyre, ‘[...] a forma de um certo tipo de história. Não apenas porque os poemas e as sagas narram o que acontece aos homens e às mulheres, mas também porque em sua forma narrativa os poemas e as sagas capturam uma forma que já estava presente nas vidas que relatam’. (MACINTYRE *apud* KEARNEY, 1981, p. 117).

De acordo com Culler (1999), a cultura ocidental tem acompanhado, ao longo do tempo, o desenvolvimento das formas narrativas e o grande apreço por elas.

As teorias literária e cultural têm afirmado cada vez mais a centralidade cultural da narrativa. As histórias, diz o argumento, são a principal maneira pela qual entendemos as coisas, quer ao pensar em nossas vidas como uma progressão que conduz a algum lugar, quer ao dizer a nós mesmos o que está acontecendo no mundo. A explicação científica busca o sentido das coisas colocando-as sob leis - sempre que a e b prevalecerem, ocorrerá c - mas a vida geralmente não é assim. Ela segue não uma lógica científica de causa e efeito mas a lógica da história, em que entender significa conceber como uma coisa leva a outra, como algo poderia ter sucedido: como Maggie acabou vendendo software em Cingapura, como o pai de Jorge veio a lhe dar um carro. (CULLER, 1999, p. 84)

Vislumbro, em minha produção de desenhos e posteriormente nos trabalhos audiovisuais, a necessidade de contar pequenas narrativas. Influenciado pela literatura, poesia, quadrinhos, desenhos animados, filmes e *games*, me vejo mergulhado em um mundo onde as histórias ganham cada vez mais espaços e suportes diferenciados, expandindo e alterando as noções de uma narrativa tradicional. O que busco é fugir ao modelo que adota certas características como desenvolvimento cronológico e enredos lineares, tentando reforçar um mundo estável e decifrável. Busco em minhas narrativas um estado de suspensão em que se retira o solo estável debaixo de nossos pés para criar tensão, perigo, medo. O perigo, o medo, o instável tornam-se elementos importantes em minhas histórias, pois são sentimentos e situações que vemos os personagens enfrentando. Espinhos afiados, anzóis, uma gosma

líquida, a queda no abismo, a sala sem saída são elementos que aparecem em desenhos e vídeos, criando esse estado de suspensão.

Nos desenhos e nos vídeos as narrativas são abertas, fragmentadas, feitas de repetições: não seguem uma ideia de linearidade, levando a perspectivas e percepções inacessíveis da vivência ordinária. Busco dessa maneira construir uma atmosfera de sonho, de devaneio. Tais narrativas alteram nossas concepções, permitindo vivenciar outras experiências. Elas se colocam em relação direta com o conceito de “narrativas enviesadas”, proposto pela pesquisadora Katia Canton (2009). A partir desse conceito, Canton sugere uma forma particular e contemporânea de contar histórias.

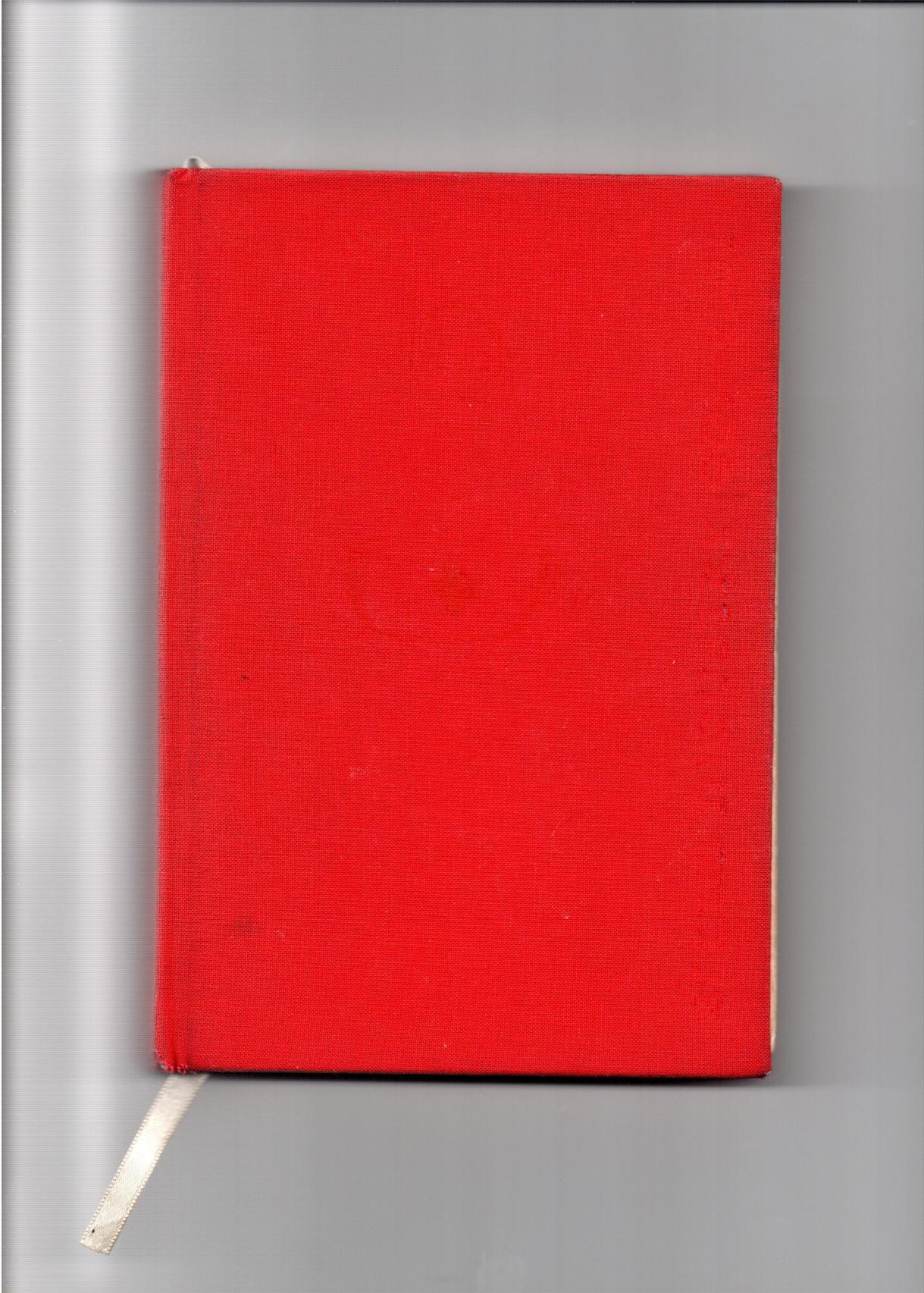
As narrativas enviesadas contemporâneas também contam histórias, mas de modo não linear. No lugar de começo – meio – fim tradicional, elas se compõem a partir de tempos fragmentados, sobreposições, repetições, deslocamentos. Elas narram, porém não necessariamente resolvem suas tramas. (CANTON, 2009, p. 15).

A narrativa e o ato de contar histórias nos falam de comunicação, de compartilhamento, da relação entre aquele que narra e aquele que ouve. Atualmente estamos cercados por imagens e narrativas o tempo todo: *games*, publicidade, cinema, quadrinhos, vídeo, literatura, TV, web.

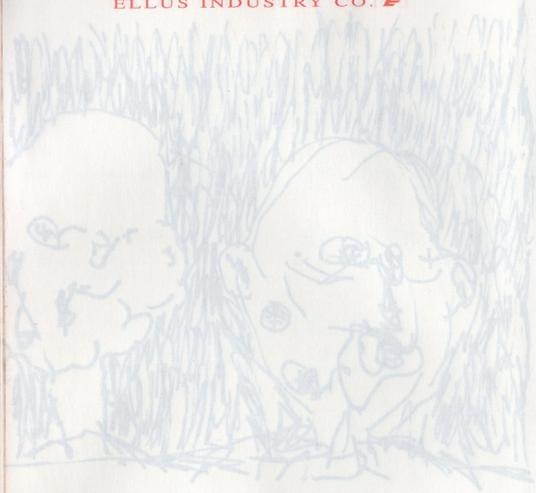
A cultura propagada pelas mídias nos apresenta os mais diversos tipos de narrativas. Nesse ambiente de dispersão e caos, contar histórias nos aproxima uns dos outros. “No momento em que se perde a confiança no excesso de imagens que varre o mundo, contar histórias se transforma em um jeito de se aproximar do outro e, na troca entre ambos, de gerar sentido em si e nesse outro” (CANTON, 2009, p. 37).

Artistas contemporâneos “buscam sentido para as suas obras” - é o que enfatiza Canton (2009, p. 35). A arte contemporânea, em uma tentativa de penetrar nas questões do dia a dia, espelhando a vida, traz em seus temas conceitos como tempo, movimento, memória, corpo, identidade, erotismo, espaços e lugares de representação, que sempre foram temas ou ideias que me interessaram.

Em minhas narrativas – nos desenhos sobre papel, mas acima de tudo nas produções audiovisuais –, incorporo elementos como sobreposição, fragmentação, repetição ou, como atesta Canton (2009, p. 37 – grifo meu), “todo o jogo que pode fornecer elementos para a criação de uma obra de sentido aberto, que se constrói durante **a relação com o outro**”. É nesse cruzamento enviesado – espaço-tempo – que minha obra existe/resiste.



ELLUS INDUSTRY CO. *F*



janeiro

sábado *06* domingo *07*

ELLUS INDUSTRY CO. *F*

TODO DESCONFORTO.

AUSÊNCIA E ILHA.

segunda *08*

janeiro

1917 JAN 25
 1917 JAN 25

janeiro

quinta

25

um olhar não se ausenta de
 repugnância.
 um olhar, se ausenta de si
 próprio; apenas um olhar
 simples, puro, um olhar
 aberto a qualquer coisa
 aberto a qualquer um.
 um olhar que não exclui
 não investiga, penetra
 simples, puro. Sem mai-
 nestos olhos, permitindo
 se um simples olhar
 se e abrir - se

segunda

29

janeiro

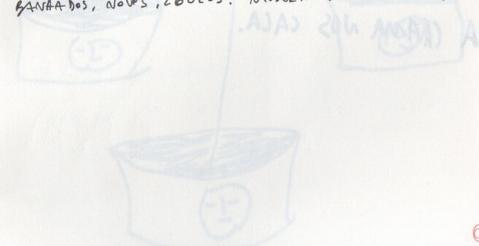


fevereiro

sábado 10 / domingo 11

AS SERPENTES AEROSAM NO CASTELO.

SINTIAM COM A SEUS CRALÕES ~~ESTE~~ E OLHOS
FOSSEM EXPLOSA. UMA EXPLOSAO EM UMA
IMANSA LAGRIMA OU UMA IMANSA GOTA DE
SANGUE RUE TU BO A LAGRIMA. INVADIA SEM
LICEVA AS CASAS, OS CAMPOS, OS CRALOS. TEMOS
BANHADOS, NOVES, LUCOS. NASCEMOS ENTÃO...



AS COIS FEITAS EM DURADO E
PRATA ... segunda 12

fevereiro

~~_____~~
~~_____~~
~~_____~~

AS FERRAS ARDENHO OS DENTES.
VOMITO TUA PRESENÇA.
DOENÇA EM MIM.

NÃO ME VI NÃO SENTI MEU ROSTO
FUNDIAM-SE CORPOS, OBJETOS, ERA
CONCRETAMENTE OUTRO. O OUTRO
EXISTIA, ERA POSSÍVEL SENTI-LO
EM TUDO EM TODAS AS
PARTES SEM LIMITAÇÕES UM
ESPAÇO EM COMPRENSÍVEL.

fevereiro

terça

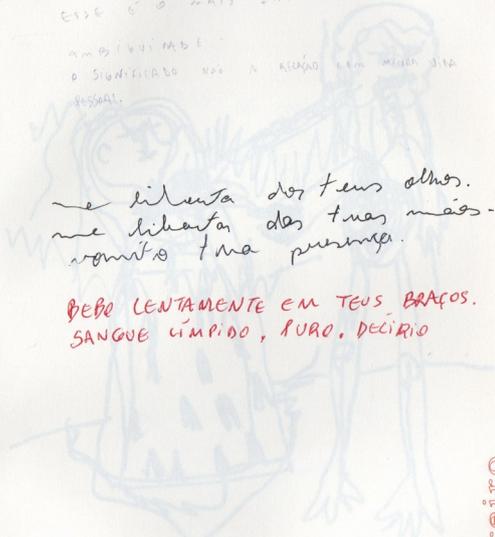
20

SENSO NA ANIMA O QUE QUERO EXPRESSAR
ESSE É O MAIS IMPORTANTE NO TRABALHO

AMBIENTE
O SIGNIFICADO DO A ALGO COM MEU DIA
PASSAR.

me liberta dos teus olhos.
me liberta das tuas mãos -
vomito tua presença.

BEBO LENTAMENTE EM TEUS BRAÇOS.
SANGUE LIMPIO, PURO, DECÍPIO



quarta

21

fevereiro



março

terça

13

quarta

14

março



abril

terça

3 0 3



quarta

1 1

abril

CORPO MEDIATIVO,
MEMÓRIA SANGUÍNEA

O MUNDO EM RETRATA,
CÁDIA DE RECUSA.

MEU ROSTO EMPRESTA
UM TRAÇO AO TEU.
TEU ACHO ME
CUIANDO. ~~MEU~~

~~MEU~~ NA ESCU-
Ridão DA NOITE.

QUEM IRÁ DETER
A LAURENTEZA
QUE NOS LEVA?

JÁ NÃO SOMOS
EU OU OUTRO.

JÁ NÃO HÁ NEVIÇÕES
PARA OS CORPOS

maio

CANSEI. CANSEI DE

TOMAR MÚLTIPLAS VOZES
NA CALETA. ~~DE~~ TODAS

AS VERDADES ENGORGANAS
PELO TEMPO TETANADO
DOS RELOJOS. HAS

VEIAS ALGUMAS SUO
OVARIA ME DIZEM.

AGORA NÃO HÁ MAIS
ROSTOS CÍRCULOS. ~~RETRATOS~~

CRESCEMOS EM UM

NOVO TAMBÉM. ~~SE~~ ~~OS~~

PARADISO? DOR? A VIDA

DESAPARECE AGORA.

SEM CONTOURNO NÃO
HÁ DOR.

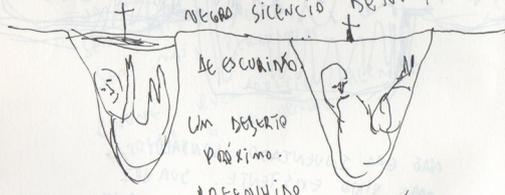
sexta

04

maio

BOM DIA A NOITE.
O SONO NAO VEEM
E OS MENINOS SE LEVANTAM. ~~CAMAS~~

ESTABAMOS
INUMEROS
OS NOMES DE DEUS, ~~INUMEROS~~
CALARAM-SE EM SEUS LABIOS
EM SUAS ALMAS.
LONGAS LAGRIMAS
LONGAS ORACOES
PELOS QUARTOS VAZIOS ERA
A DIMINUIÇÃO DO SILÊNCIO.
NEGRO SILÊNCIO DE NOITE



DE ESCURIMOS
UM DESEJO
PRÓXIMO.
PREENHIDO
DE SERPENTES, DE RAISXAOJ.
quinta SENTIAM O SAO GLOVE
14 NAS ORELHAS,
NAS DEBOS,
NOS PULSO.

~~RECORRENDO~~
~~SUBITO~~ ~~RECORRENDO~~ ~~CAMAS~~, ~~DE~~
MEMÓRIAS DILATADAS.
~~RECORRENDO~~ LONGOS ~~RECORRENDO~~ POR TERRA, POR MAR,
PELOS INVENIS.

AS CAMAS
OU NOS
OBJETOS.

AS CAMAS
JÁ NAO NOS
ESCONDEM EM
ACONCHAM, UTENSÍLIOS
OBSESSIVOS



sexta
15

A NOITE QUE CHEGA E TRAZ OUTROS CONVITES. A NOITE ROMPENDO O LIMITE DIURNO DAS CRIATURAS.

O SONO MALDITO. MALDITO VENENO O SONHO É A PIOR DAS COCAÍNAS.

INSÔNIA SERIA SEGURO ESTAR DE OLHOS ABERTOS NOITE. UM TERRENO DESCONHECIDO UM CAMPO DE CONFLITO QUE NÃO SE DEFINE EM CORTO OU PAISAGEM, ENTRE INTERIOR E EXTERIOR. OS OLHOS AVEEM ALEM BUSCAR UMA CONTINUIDADE UM DEFINIÇÃO DE ESPAÇO DE ~~SEGUNDA~~ ~~SEGUNDA~~ MAS POR MAIS QUE ~~AS~~ ~~AS~~ ABERTOS, VIGILANTES NÃO HÁ DEBILIDADE NÃO HÁ INTERMENTO OU DEFINIÇÃO. PERMANECEREMOS ATENTOS DIANTE DE TANTO HORROR, DE TANTO VÍCIO, VÍCIO DE CONFORTO, DE AFETO DE DESEJOS REALIZADOS. AS CAMAS

JÁ NÃO NOS ESCONDEM OU ACOMODAM ~~UTENSÍLIOS DOS OBJETOS~~. É IMPOSSÍVEL ~~3~~ ~~3~~ FUGIR. É IMPOSSÍVEL REPOUSAR.

junho

3 / 01



DENTRO DELE NADA DORMIA.

segunda

02

julho

UM TÊNIO VÍSCOSO APODEA-SE
DA SUA ALMA, DESEJO REPRIMIDO
ANOSIA ERA FAIA E LONGA
A NOITE, SEM ESTRELAS
SEM CELESTIAIS. IMPRIMIU-SE
EM SUA FACE UM
OVLTO EMPANADO DE
IMAGENS, SOLTAS ESCORR-
CADIAS...

agosto

sábado domingo
25/26

REPETIÇÕES VULGAR-
RES ESCASSAS DE
SENTIDO. ERA QUASE
COMO VANDU REPETIA
UM A ORACAO SÓ
POR MEMORIA SEM
NENHUM SENTIMEN-
TO. QUESTINOU A TUDO
E A TOGOS INCLUSE
SUAS ACOES MINIMAS
COMO DORMIR, ACORDAR
FAZER AS REPETIÇÕES.
ESTUPIDAS REPETIÇÕES

segunda
27

agosto



outubro

quinta
04



13 Junho
CERESIAO
PAULO
8 NOV - 4 16 NOV - 940
FEAR ATC 6 14 MAR

outubro

quinta sexta
~~7~~ 05 0

ELLUS INDUSTRY CO. F

O SANGUE VERTIDO

663 (O INMIGRADO)
REACTIVO



DOENÇA
OBSESSIVA

TRAMA



COPIA
DE UM
DESA

novembro



A FIGURA QUANDO DEU LUGAR OS OLHOS
SOBRE O ARUZEIRO
LEMBRANÇA
OS DENTES NA CADEIRA RANGENDO
RANGENDO E MUITO RUÍDO PERTURBADOR
PARANORMAL. O BARCO QUE CRUZA AS
RAÍNAS SEBOSAS. É AO TRÁSTE, TRISTÍSSIMO
OS MENINOS ABRACADOS EM UM
ALENO. AS DESPEDIÇAS SÃO INÚTEIS.
INÚTI L CAMINHAR EM CÍRCULOS
EM TERNO DO CORPO AINDA MORNQ.
DOURADO SANGUE QUANDO OS PÉS CORREM
CAINDO, DEIXANDO SE. MORTE ~~DE~~
MORTE PALISA

novembro



3 AS ARTES DO VÍDEO E A ANIM(AÇÃO) SERIADA

O interesse por produtos culturais do universo do audiovisual, como cinema, animações, videoclipes, fez com que minha produção em desenhos fosse influenciada por essas linguagens em seus aspectos narrativos e estéticos. É, porém, ao iniciar a criação de obras em animação que me insiro no universo das artes do vídeo.

3.1 AS ARTES DO VÍDEO

Neste momento da dissertação, torna-se necessário refletir criticamente sobre o meu processo de criação artística, que culminou na passagem do traço sobre o papel para as artes do vídeo. Na expectativa de um mergulho na metodologia da Crítica Genética, é necessário levantar as seguintes especulações: 1) De que forma e com que meios as influências do desenho, seus temas, características, conceitos, estrutura interferem no meu processo de criação de matrizes audiovisuais? 2) Como se dá a passagem de um *medium* para o outro? 3) O que se ganha e o que se perde em termos de (in)formação estética na passagem do *medium* impresso para o *medium* digital?

Inicio o processo de investigação – neste subcapítulo – pela elucidação e explanação dos principais aspectos que envolvem o pensar-fazer da forma de linguagem videográfica.

As artes do vídeo encontram-se na convergência entre um produto midiático e um produto artístico – habitando a esfera das artes e das comunicações –, coerente com a contemporaneidade, que surge da necessidade de encontrar “novas formas de expressão e linguagem, inserindo-se num século em que a emergência das avançadas tecnologias de comunicação imprime um caráter intenso de pesquisa, hibridismo e desterritorialização das fronteiras entre as artes” (WOSNIAK, 2006, p. 69).

De acordo com Christine Mello,

No século XXI, o vídeo é apresentado em suas extremidades como uma trajetória inacabada, em movimento, como vértice criativo de variadas práticas. A visão das extremidades implica em analisar menos as especificidades do vídeo como linguagem e mais os modos como a estética contemporânea dele se apropria. Por essa visão, importa mais ampliar sua análise do que reconhecer suas singularidades no campo da comunicação e da arte. (MELLO, 2008, p. 25).

É nesse sentido que me aproprio dessa ‘forma em movimento’ em minha produção artística. Interesse-me menos pelos conceitos e balizamentos territoriais e mais pelas fronteiras borradas entre linguagens simbióticas. Meus desenhos se transformam em movimentos sequenciais e animados pela mediação da tela videográfica. Esse fenômeno é comunicacional, sem dúvida, mas o interesse da reflexão pauta-se nas frestas dos processos de criação em ambas as estruturas - do desenho no papel para o desenho audiovisual -, ou seja, nas transições intermediáticas.

As artes do vídeo surgem em um contexto histórico radicalmente diferente do cinema. Em meados da década de 60, buscava-se nas artes a ruptura de fronteiras, novos parâmetros de comportamento, novas linguagens, ou seja, uma intensa renovação de estilo pela fusão, pelo *collage*, pela participação e interação do público.

O vídeo, em si, foi bem recebido pelas artes visuais e também pelas artes performáticas, tendo sido utilizado, num primeiro momento, como registro/suporte das ações performáticas.

Em *A arte do vídeo*, Arlindo Machado (1997) menciona que foi preciso aguardar até meados dos anos 50, quando surgiram as câmeras portáteis, leves e facilmente manuseáveis, além do videocassete, em meados dos anos 70, para que as possibilidades da televisão enquanto sistema expressivo viessem a ser exploradas por uma geração de videoartistas “disposta a transformar a imagem eletrônica num fato da cultura do nosso tempo” (MACHADO, 1997a, p. 9). Hoje, essa forma videográfica habita os territórios dos computadores e das telas dos *smartphones*.

Em sua obra *Pré-cinema e pós-cinemas* (2002), Machado aponta que, após o primeiro impacto das artes videográficas, já nos anos 80 essa forma artística deixa de ser apenas um registro e documentação de atos performáticos e começa a ser vista “como um sistema de expressão pelo qual é possível forjar discursos sobre o real. Em outras palavras, o caráter textual, o caráter de escritura do vídeo, sobrepõe-se lentamente à sua função mais elementar de registro” (MACHADO, 2002, p. 188).

É Philippe Dubois que se dedica a delinear algumas diretrizes sobre o vídeo como forma de pensamento e arte. Atesta o autor, em *Por uma estética da imagem do vídeo* (2004), que “o vídeo ocupa uma posição difícil, instável, ambígua: ele é a um só tempo objeto e processo, imagem-obra existente por si mesma e meio de transmissão, dispositivo de

circulação de um simples sinal, [...] tudo isto sem jamais ser nem um nem outro” (DUBOIS, 2004, p. 78).

Desde seu surgimento, portanto, o vídeo propôs questões na busca de uma identidade ou especificidade: forma de arte ou comunicação? Imagem ou dispositivo? Obra-produto ou processo? Técnica ou linguagem?

Philippe Dubois é levado a afirmar: “o vídeo é e continua sendo, definitivamente, uma questão. E é neste sentido que é *movimento*” (DUBOIS, 2004, p. 23).

Dubois coloca ainda o vídeo como forma de imagem e de pensamento, não só processo, mas como um ‘estado do olhar’ e do visível, uma maneira de ser das imagens: “o ‘vídeo’ não é um objeto (algo em si, um corpo próprio), mas um estado. Um estado da imagem. Um estado-imagem, uma forma que pensa”. O autor afirma ainda: “O vídeo pensa (ou permite pensar) o que as imagens são (ou fazem). Todas as imagens.” (DUBOIS, 2004, p. 23).

E em relação ao corpo? Como os desenhos e traços sobre os corpos presentes e tematizados em minhas obras impressas seriam passíveis de adquirir outras corporeidades animadas? O desenho do corpo – agora em movimento – seria coerente nessa nova possibilidade de articulações espaçotemporais?

Possíveis respostas a essas questões podem ser encontradas em Roy Arnes (1999). O autor atenta para o fato de que hegemonicamente as imagens no cinema são filmadas para serem projetadas em telas grandes (imagens dos corpos, neste caso, maiores do que a vida real), enquanto que no vídeo a escala do ‘desenho e dimensão corporal’ as posiciona em tamanho menor do que as dimensões humanas. Tal fato alteraria o meu processo de criação? A escala dimensional e desenhos sobre o papel não são pequenos? Essa dimensão seria equivalente na transposição do desenho impresso para a tela videográfica?

Dubois, ao refletir sobre o dimensionamento de imagens no vídeo, pondera que a ideia/o conceito de corpo sempre será afetada:

O que é afetado nestas escalas e dimensões é o próprio corpo, ou seja, a noção de representação do corpo: passamos a lidar com um corpo que é imagem(s), e apenas imagem: podemos despedaçá-lo, furá-lo, queimá-lo como imagem, e ele jamais sangra, pois é um corpo superfície, sem órgão; ao mesmo tempo (e esta é a força da reversibilidade da figura), é a própria imagem que se apresenta plenamente, organicamente, como um corpo. (DUBOIS, 2004, p. 89 – grifo meu).

No que se refere ao processo de edição das imagens nessa forma midiática, Dubois ainda destaca que a maioria dos parâmetros usados para definir a imagem cinematográfica (escala de planos, montagem, profundidade de campo) são inteiramente deslocados no âmbito estético do *medium* vídeo. “O vídeo instaura novas modalidades de funcionamento do sistema de imagens. Com ele, estamos diante de uma nova linguagem, de uma nova estética” (DUBOIS, 2004, p. 95). Uma forma ‘artística’, portanto.

A aplicação do vídeo para fins estéticos e artísticos precisa de esclarecimentos e diferenciações quanto ao seu uso meramente comercial. De acordo com Michael Rush (2006), “o vídeo, como forma de arte, deve ser distinguido dos usos de vídeo, mesmo os executados de modo artístico, em documentários, notícias e outros campos significativos, ou seja, adaptados” (RUSH, 2006, p. 81).

Em *Novas mídias na arte contemporânea*, Rush declara que “arte e artístico são termos distintos, embora ligados, que existem nos ajudar a diferenciar o que pode, ou não, ser considerado arte” (RUSH, 2006, p. 81).

Um vídeo de animação seriada seria considerado, no caso desta investigação, arte ou entretenimento? Na concepção de Rush, os vídeos interativos (substratos de *games*) seriam descartados em seu elemento ou código artístico? Mesmo sendo provenientes de uma matriz artística como o desenho impresso sobre papel?

Tomo de empréstimo uma reflexão de Machado em *Arte e mídia* (2007): “a arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo” (MACHADO, 2007, p. 9). Dessa forma, compreendo que, se os meios digitais do século XXI estão disponíveis, assim como suas programações de software, permitindo interações, novos suportes, edições aprimoradas, esse fato não implica em não autorizar as novas mídias a convergirem com os novos conceitos de ‘arte’. É possível imaginar o universo cultural plenamente contaminado e em convergências intermediárias. Os conceitos de ‘arte e artístico’ adquirem constantemente novos paradigmas e, nessa esfera, as frestas e as brechas entre as linguagens contribuem para o alargamento de sentidos e significados estéticos.

Lúcia Santaella defende essa ideia em sua obra *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* (2005, p. 7) ao afirmar que “convergir não significa identificar-se. Significa, isto sim, tomar rumos que, não obstante as diferenças, dirijam-se para a ocupação de territórios comuns, nos quais as diferenças se roçam sem perder seus contornos próprios”.

Diante do exposto, a ideia de vídeo aqui defendida se alinha fortemente aos conceitos propostos por Santaella, ou seja, a ocupação dos desenhos sobre o papel e sua tradução intersemiótica para plataformas digitais tornam-se novas possibilidades artísticas a ocupar territórios comuns, sem, contudo, perder seus contornos próprios.

3.2 A ANIMAÇÃO NAS ARTES DO VÍDEO

Animação é uma simulação de movimentos criados a partir da exposição de imagens em sequência. Diversas são as técnicas utilizadas para a criação desse movimento. A técnica tradicional em 2D, quadro a quadro, consiste na elaboração do desenho de uma das fases do movimento. No *stop motion*, por sua vez, é a animação feita com objetos reais, sejam bonecos de massinha ou qualquer outro objeto fotografado quadro a quadro. O método conhecido como *cutout* é a animação feita de recorte de papel. Temos ainda a técnica 3D, em que as animações são feitas diretamente com programas e softwares de computador. As técnicas de animação abrem para possibilidades criativas ilimitadas, como destacam Alison e Pardo (2013):

O poder e o potencial da animação têm inspirado artistas e cineastas desde o fim do século XIX. Sob a aparência de pesquisas pseudocientíficas, pioneiros da era pré-cinema como Eadward Muybridge e Étienne-Jules Marey fizeram grandes avanços no desenvolvimento da mídia nascente, seguidos rapidamente no começo do século XX por figuras dissidentes do primeiro cinema como Winsor McCay e os irmãos Lumière. Esse fascínio pelas possibilidades ilimitadas da animação continua inabalável até hoje, da introdução de imagens geradas por computador nos anos 1980 à apropriação da animação por uma variedade de artistas contemporâneos, incluindo Kara Walker e Nathalie Djurberg. (ALISON; PARDO, 2013, p. 6).

A animação tem conquistado cada vez mais espaço e adquirido relevância na contemporaneidade. Em seu percurso histórico de 150 anos, vem se firmando como uma forma de linguagem audiovisual, sendo realizada por artistas, cineastas, estúdios comerciais e iniciativas independentes. O desenvolvimento e acesso a essa linguagem se acentua com a possibilidade de uso doméstico dos aparelhos tecnológicos e com a chegada do computador pessoal e aparatos como *scanners* e mesas de desenho digital.

A técnica da animação, antes dominada apenas por alguns, que detinham esse saber, passa a ser difundida em âmbito mais amplo, chegando ao alcance de pessoas diversas com interesses por animação. Nesse sentido, de acordo com Wells (2013):

A mudança digital revolucionou fundamentalmente todos os processos de produção; para muitas práticas criativas, testemunhou-se o analógico transformando-se no marco de uma era passada de tecnologias e técnicas. Há alguma ironia, então, no fato de que a animação beneficiou-se de tal progresso, tendo a era digital colocado sua definição em questão, mas, como consequência, trazendo-a de volta das margens das práticas artísticas e colocando sua significação mais uma vez no coração dos debates e discursos sobre a produção de imagens em movimento e do cinema em si. (WELLS, 2013, p. 20).

É nesse contexto, no qual os artistas passam a ter acesso à tecnologia e técnicas de edição, que se deu a possibilidade, em minha pesquisa e produção artística, de realizar os primeiros trabalhos audiovisuais em animação. Foi após ter um computador pessoal, um *scanner* e *softwares* de edição de imagem, vídeo e som que iniciei minha primeira animação, denominada *The last french fried potato* (2004).

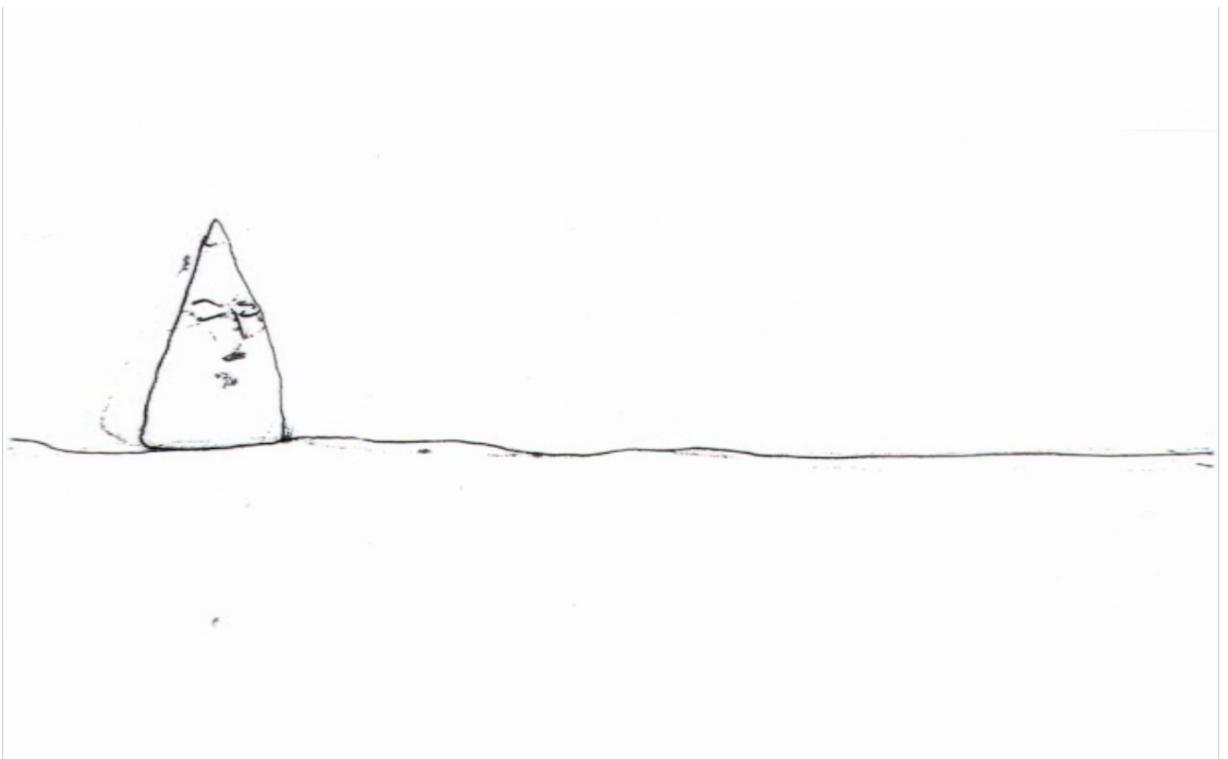
O que me desperta interesse na linguagem audiovisual da animação é a possibilidade de construção de mundos imaginários que se aproximam da lógica do sonho. Podemos ver essa característica em toda a história da animação, como nos mostra Greg Hilty no texto para o catálogo da exposição *Anime-se* (2013):

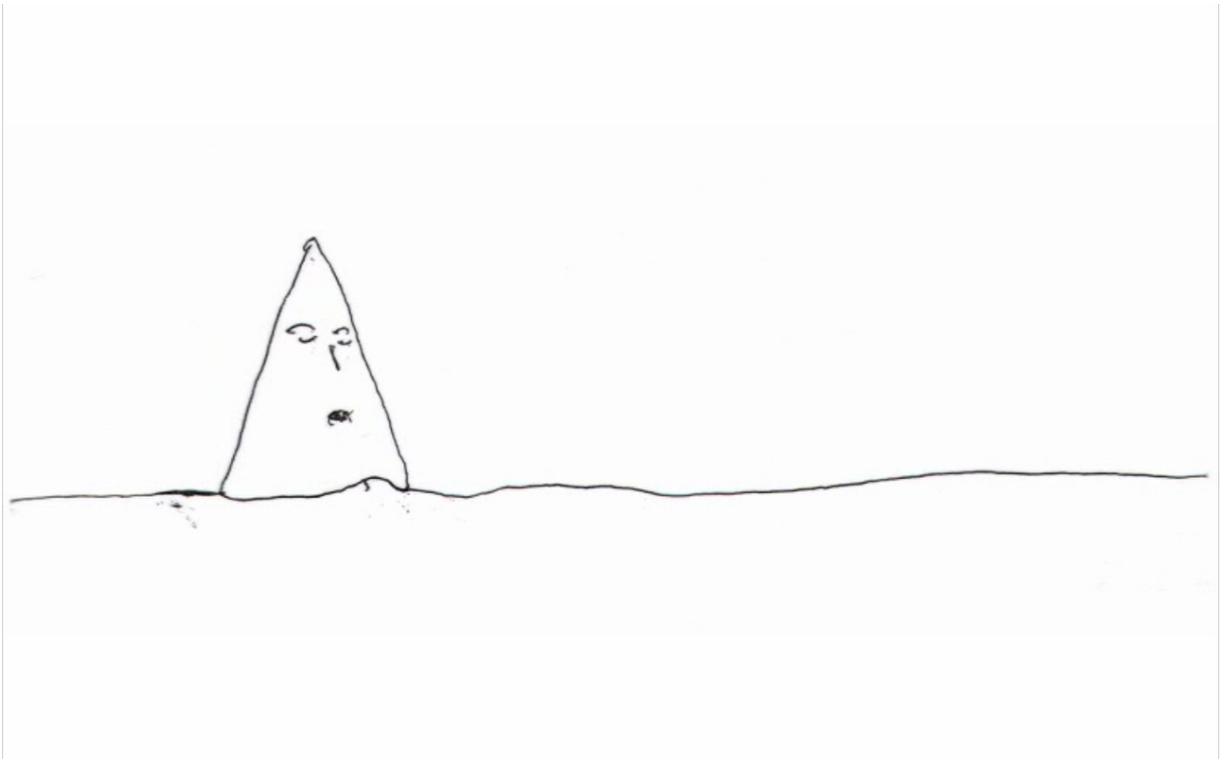
A maioria dos trabalhos reunidos nesta mostra estão bem longe de serem simples em sua concepção e execução, ainda assim, como o filme de McCay, eles trazem a mesma qualidade dos sonhos: parecem surgir do nada, são estranhos e ao mesmo tempo familiares, constantemente terminando como se tivessem sido interrompidos, em vez de resolvidos, e deixando um resíduo de desconforto estranho. Como os sonhos, eles começam a fazer sentido apenas quando considerados em conjunto ao longo do tempo, em contexto, em vez de como ocorrências únicas. (HILTY, 2013, p. 12).

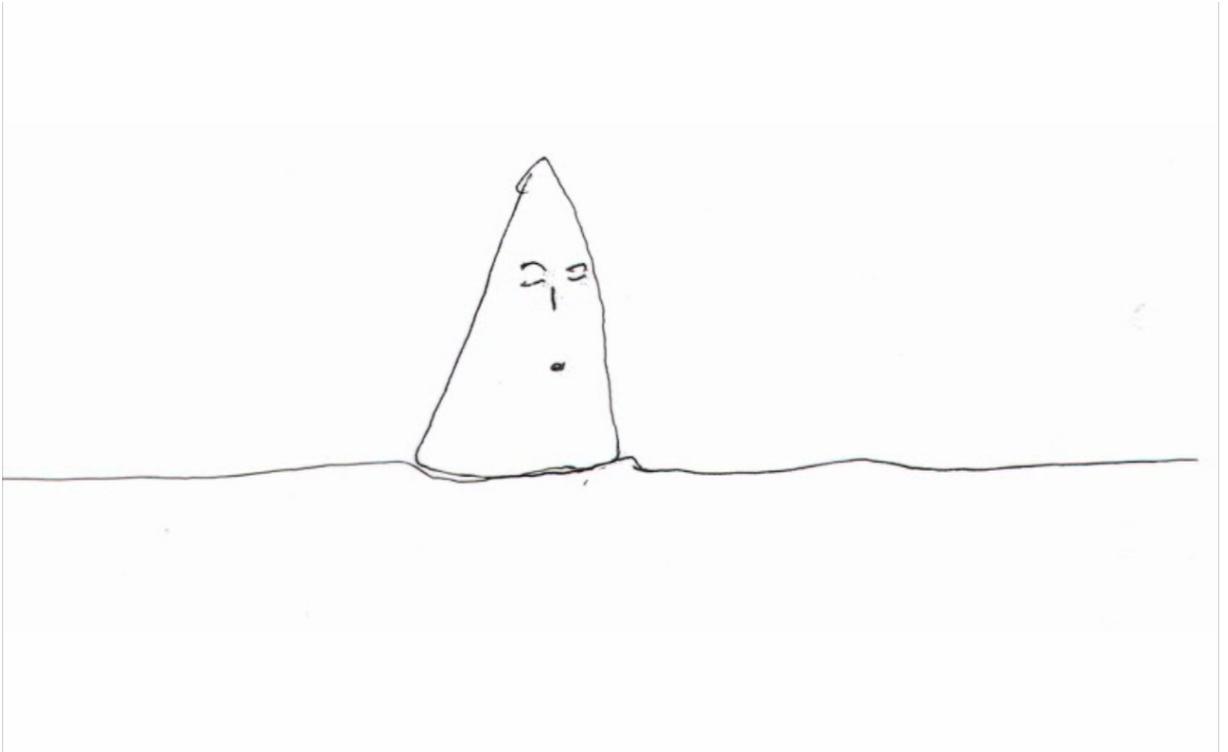
Considero que minhas obras de animação seriada em muito se alinham à perspectiva narrada por Hilty (2013), visto que, aparentemente, é no contexto da obra que sentidos possíveis e abertos começam a se definir. Das narrativas enviesadas à temporalidade interrompida, da não linearidade à ilógica imagética, acredito que minhas audiovisualidades animadas se revestem de caráter onírico.

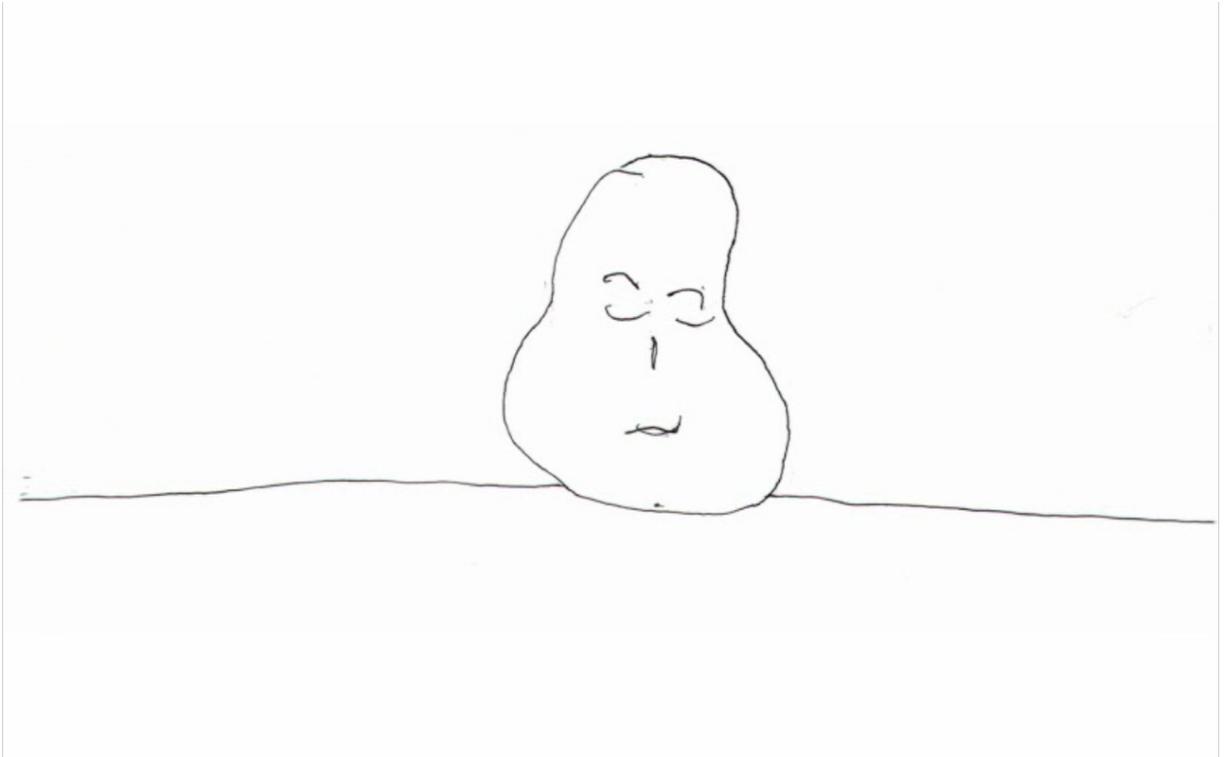
A seguir, apresento algumas reflexões analíticas sobre as principais produções audiovisuais de minha autoria no campo da linguagem da animação, em uma tentativa de identificar, de forma crítica e genética, possíveis recorrências e confluências de meus procedimentos de criação do desenho sobre papel, transposto, aqui, para as telas digitais.

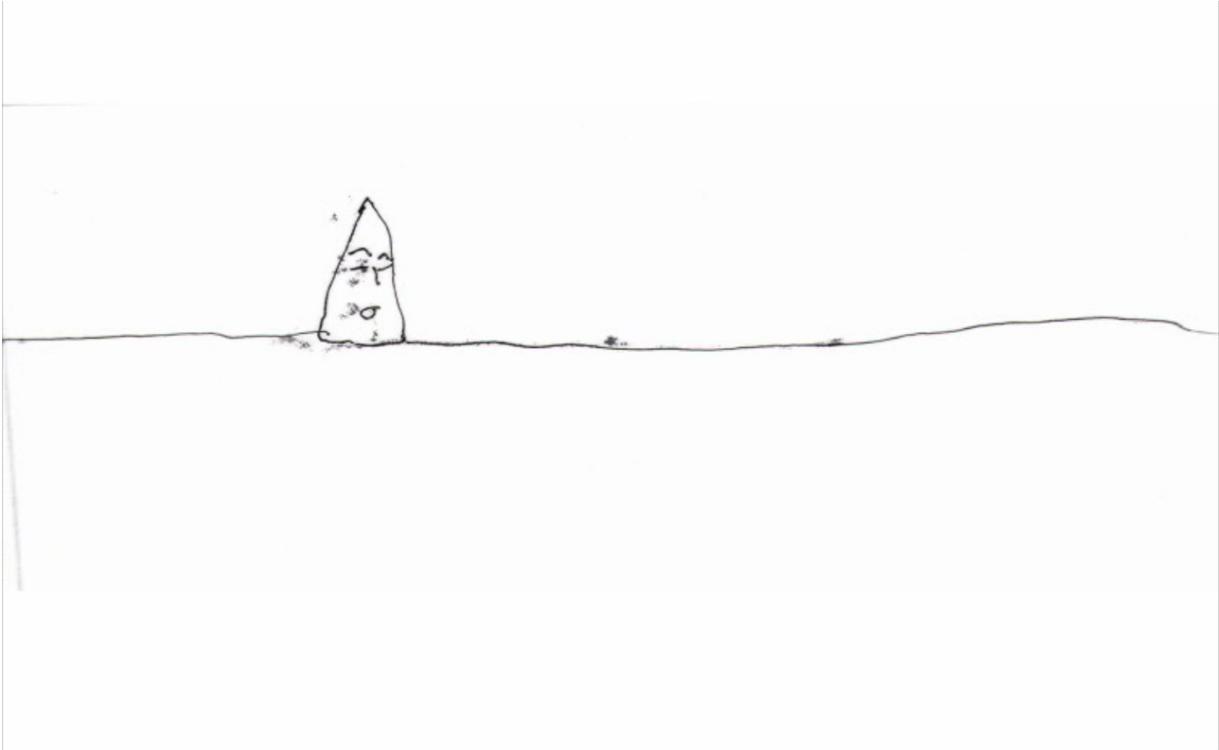
the last french fried potato

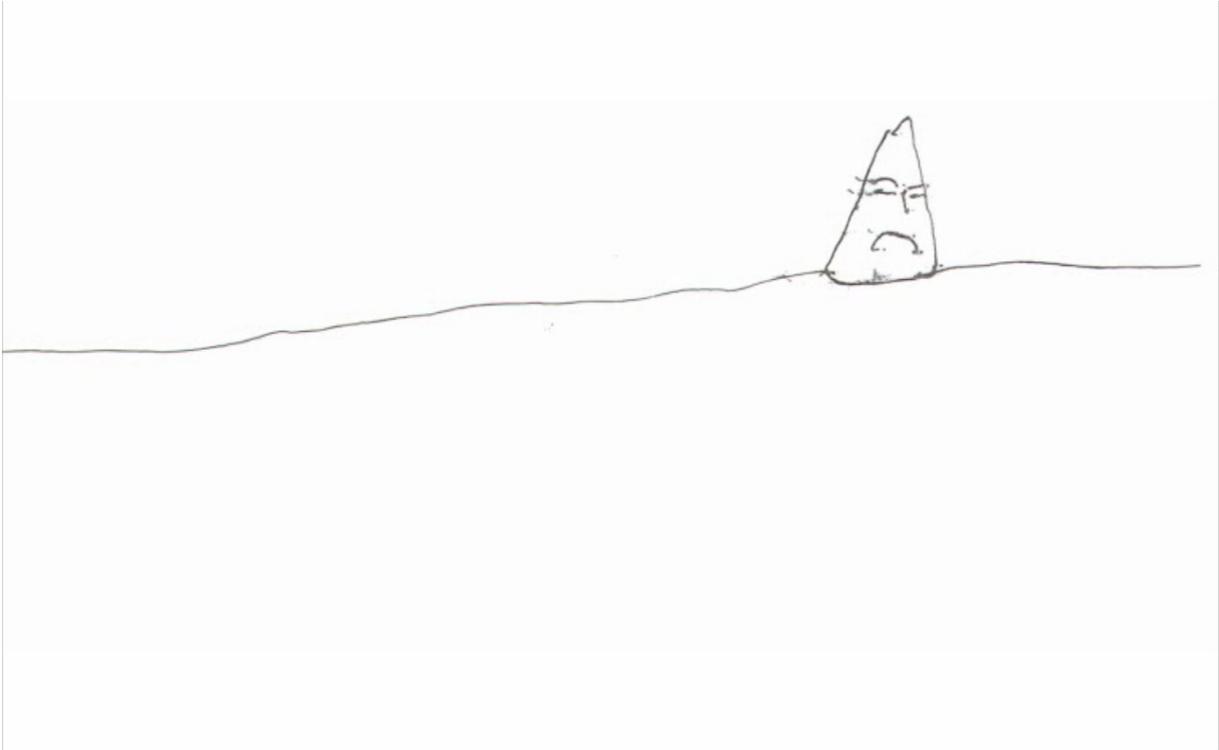


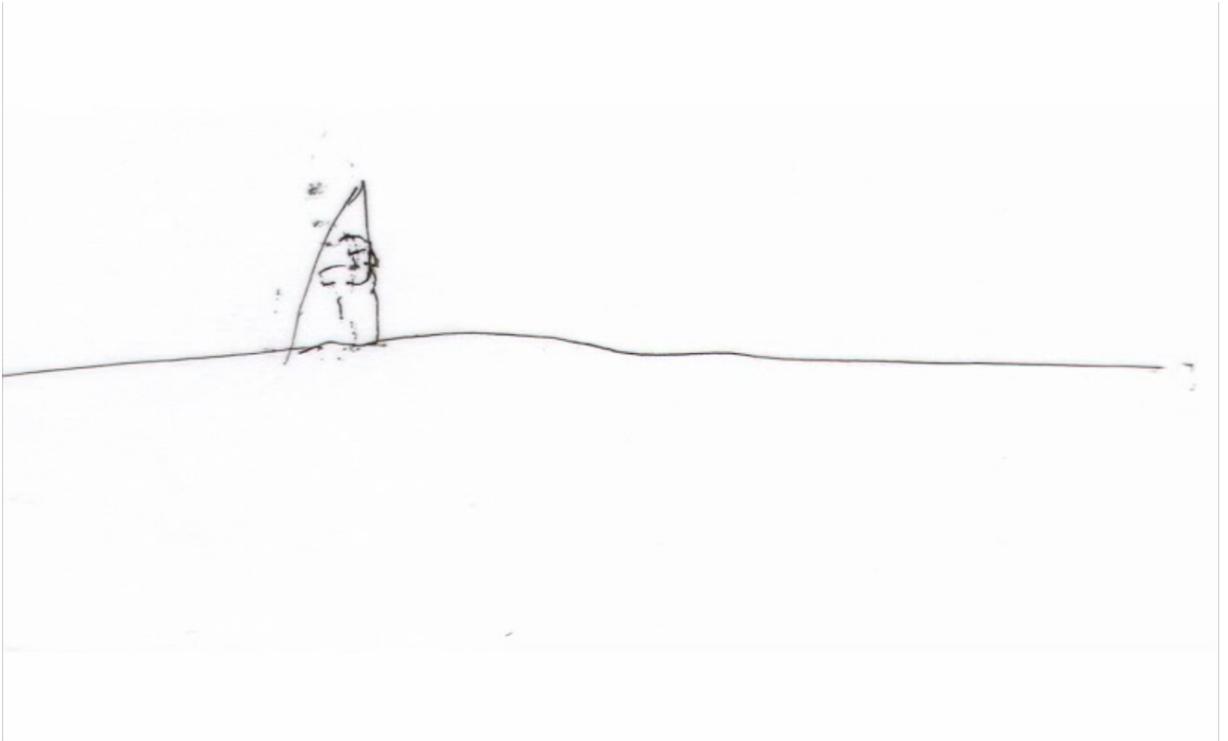


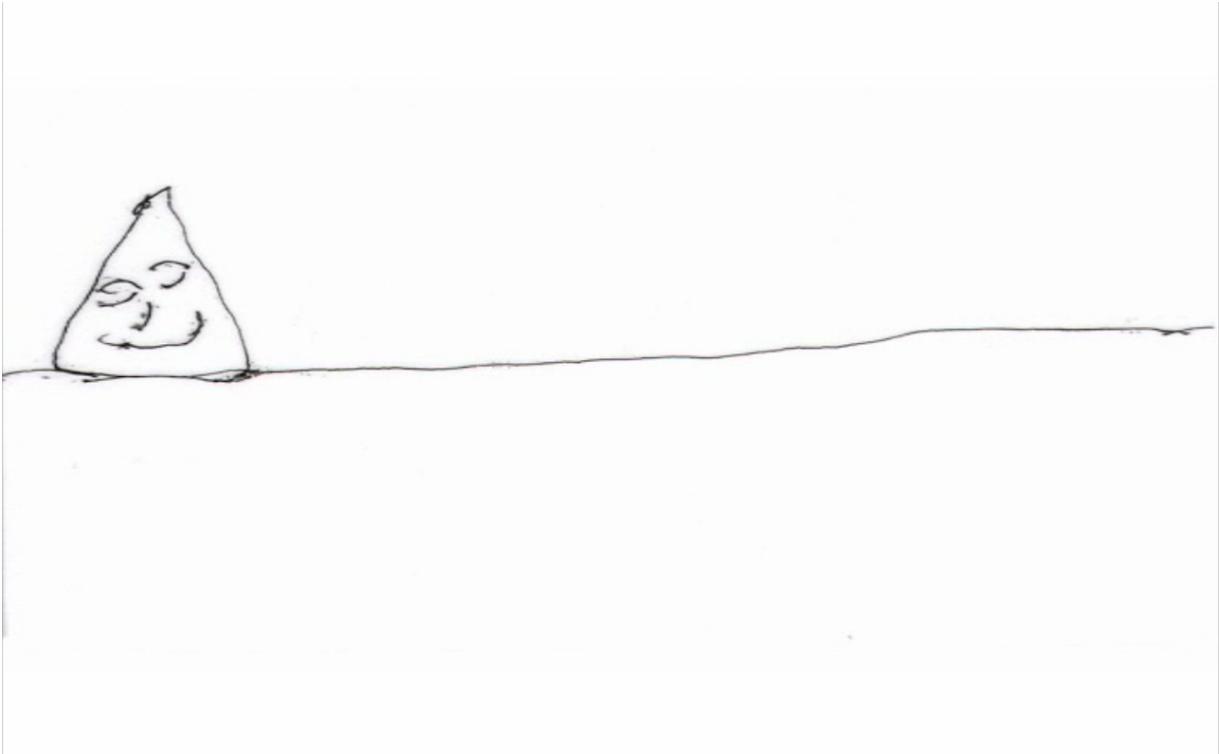


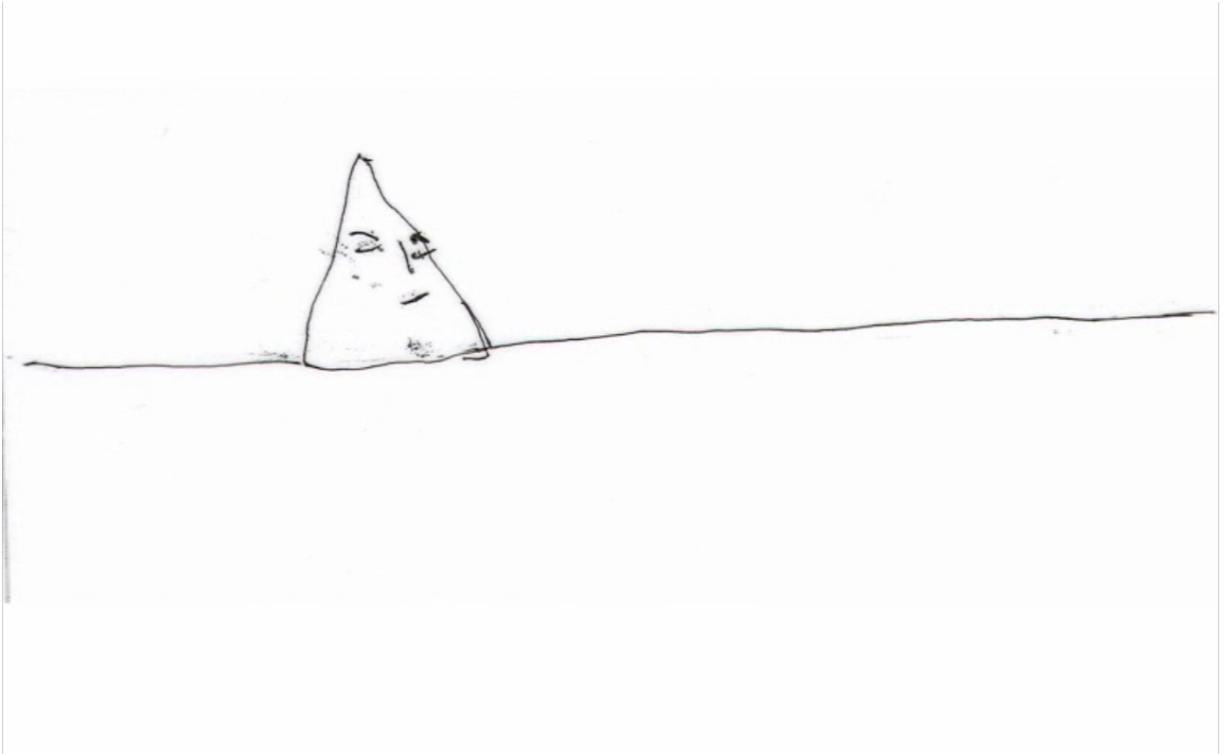


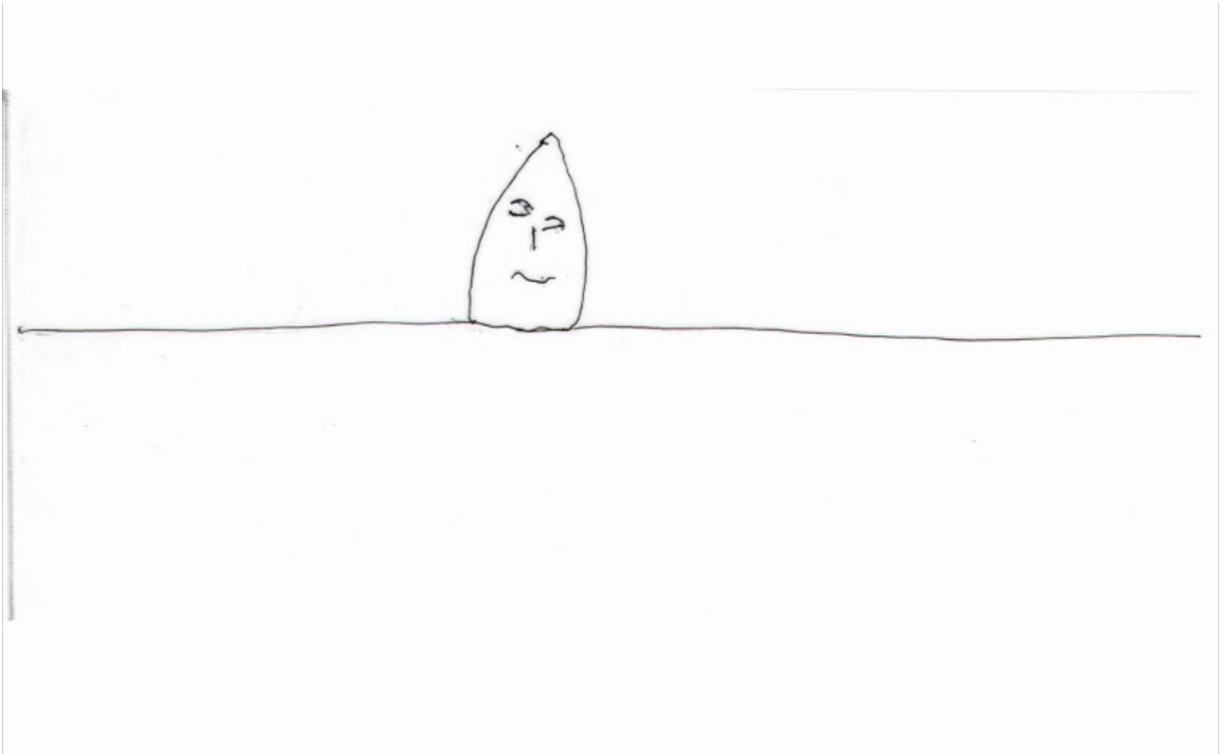


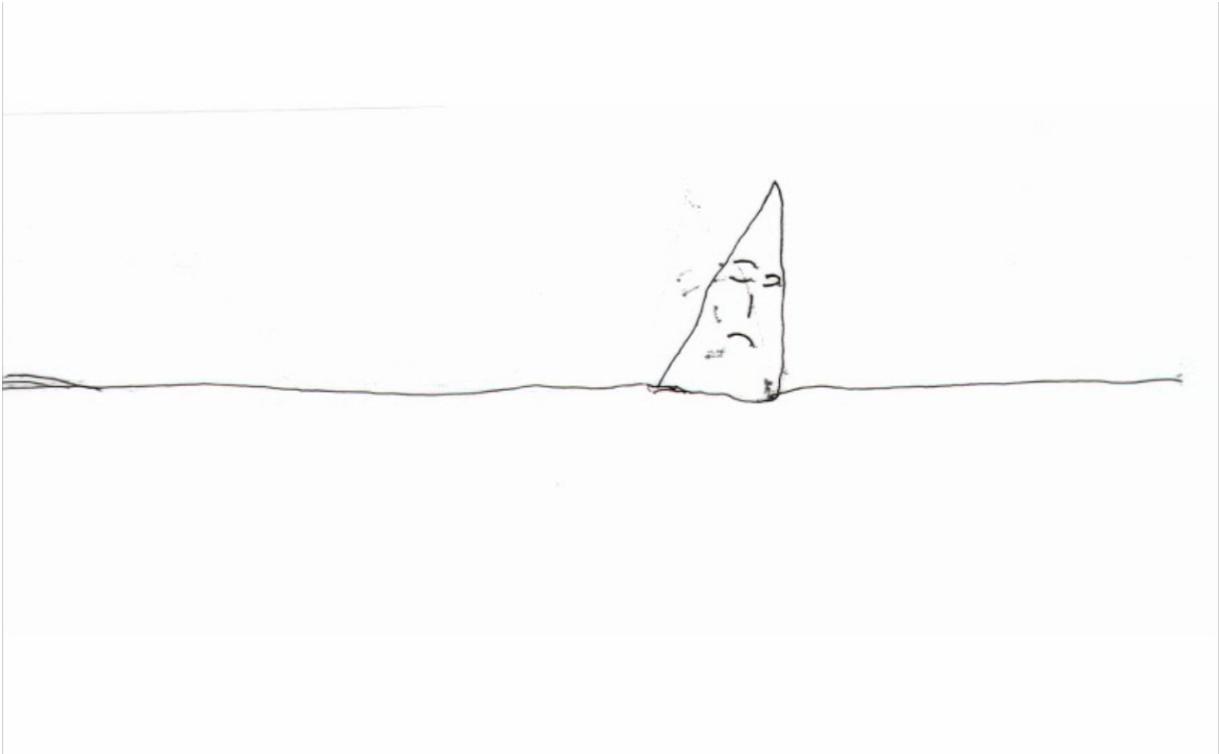


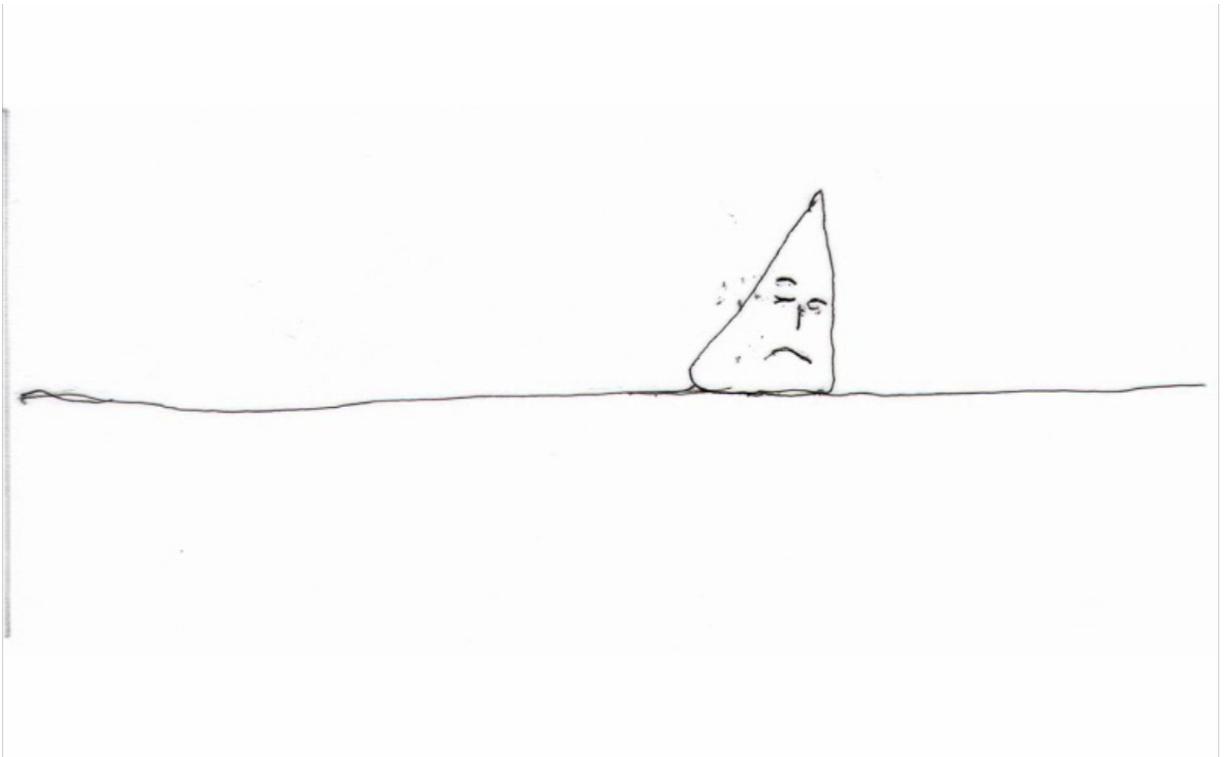


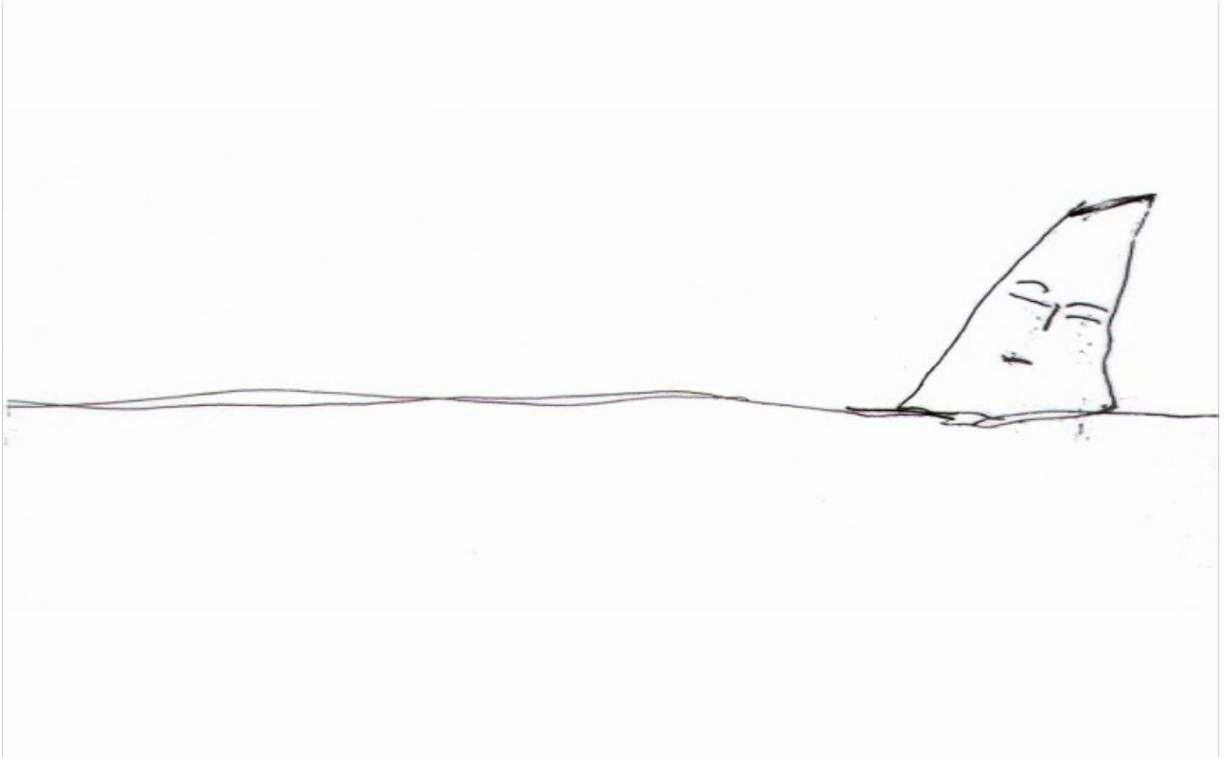


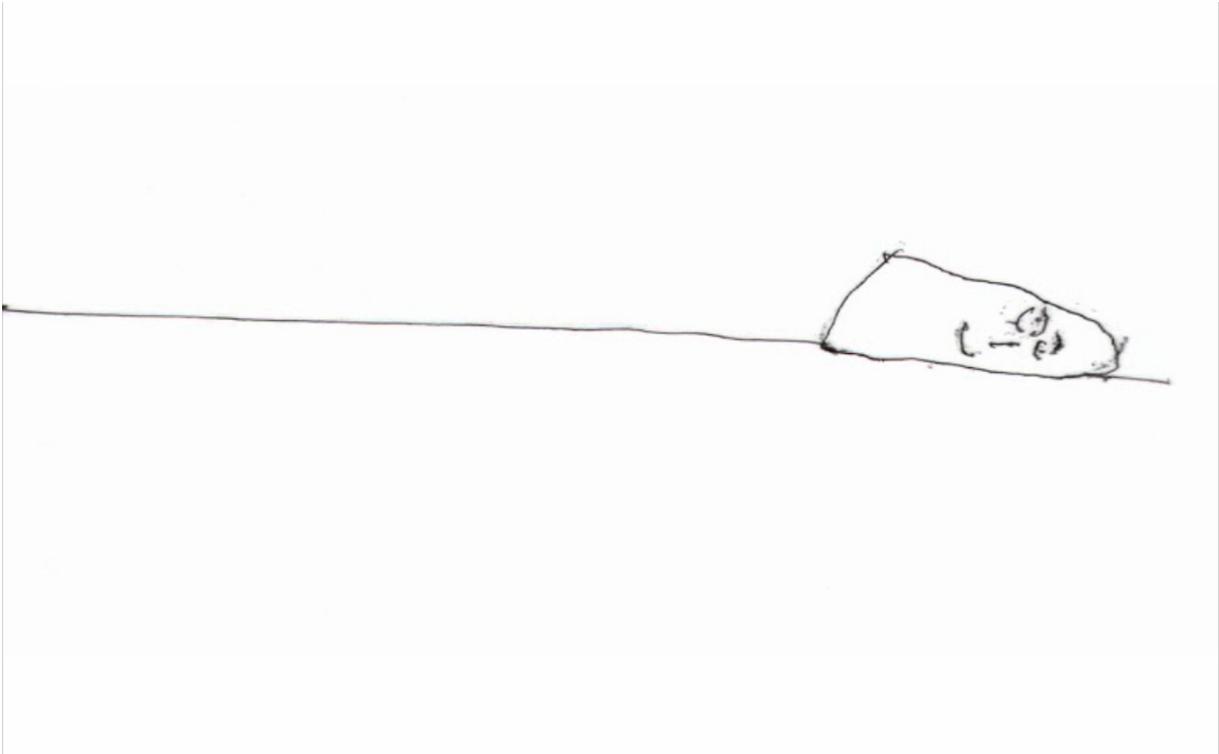












3.3 A ANIMAÇÃO SERIADA *THE LAST FRENCH FRIED POTATO*

O ano de 2004 foi um ano de ‘virada’ na minha produção artística. Trabalhava até esse momento com desenho e escrita como principais linguagens. As obras resultantes eram fortemente influenciadas pela literatura, pelos quadrinhos, desenhos animados, mas utilizando sempre como suporte diferentes tipos e formatos de papel.

Nesta seção, pretendo refletir criticamente sobre a forma e o conteúdo de uma série de animação que conta com quatro episódios audiovisuais. Será aqui analisado o primeiro vídeo da referida série.

Destaco que, na elaboração de protocolos e critérios para a escolha dos objetos empíricos da investigação, adotei o seguinte procedimento: trazer para o *corpus* de análise crítica e genética somente as obras que foram expostas e tiveram contato com o público.

O vídeo *The last french fried potato*⁵⁰ (TLFFP) foi realizado em 2004 a partir da técnica de animação quadro a quadro, na qual cada quadro é desenhado individualmente à mão, e a sequência dos quadros faz com que visualizemos o movimento.

A edição do vídeo é de Luciano Mariussi e a trilha sonora apresenta a música *Parallel dimensions*, da banda *Nine Inch Nails*⁵¹. O vídeo, cuja duração é de 1h43min, foi exposto pela primeira vez em 2004, na exposição individual realizada na Casa Andrade Muricy, em Curitiba, intitulada *Eu não entendo Jesus Cristo*. Posteriormente, também foi exibido na exposição coletiva *Desenho*, com curadoria de Paulo Reis, no Museu da Universidade Federal do Paraná (UFPR), em Curitiba, no ano de 2005.

Em TLFFP predomina o espaço em branco cortado por uma linha do horizonte e um personagem chamado de ‘Batata’, que caminha por essa linha até fundir-se com ela no final do vídeo. O movimento do personagem é como se ele se arrastasse pela paisagem. A linha do horizonte oscila a cada quadro. Na visualização do vídeo observa-se que essa linha não se apresenta com uma característica dura e estática: ela se move com certa fluidez, parecendo muitas vezes a corda bamba em que se aventura o equilibrista. A Batata é como aquele que, ao se equilibrar, coloca a vida em risco. Em seu rosto percebemos pequenos traços que determinam boca, olhos e nariz. Ao mover-se, suas feições também se alteram, conotando diferentes estados emocionais, como alegria e tristeza. A Batata sempre está de olhos

50 Disponível em: <<https://vimeo.com/46925900>>. Acesso em: 08 maio 2020.

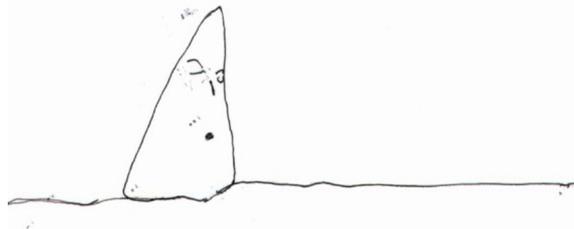
51 Nine Inch Nails (abreviado como NIN) é uma banda de rock industrial fundada em 1988 por Trent Reznor em Cleveland, Ohio, nos Estados Unidos. Mais informações em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Nine_Inch_Nails>. Acesso em: 01 set. 2019.

fechados, como se caminhasse cegamente para frente em um transe ou estado sonambúlico. O personagem por vezes nos mostra sua pequena língua, aludindo a uma provocação.

Um dos supostos significados vinculados à caminhada solitária da Batata pode estar relacionado ao fato de ela estar/se sentir só no mundo e na jornada, no caminho percorrido como metáfora da vida. O clima/ambientação de solidão do vídeo é reforçado pela trilha sonora, que impõe ritmo e densidade à atmosfera da animação.

O desenho no vídeo é muito econômico, resultando em poucas linhas e traços que, repetidos quadro a quadro, dão a ideia de movimento, não necessariamente belo ou fluido. Há certo aspecto de desleixo que beira o desenho infantil, mas com uma crueza e ironia que acaba nos desestabilizando. O vídeo tem formato curto e ficamos atentos a seu tempo, apreensivos com o desfecho da ação ou narrativa não linear ou tradicional do personagem, que simplesmente desaparece, como quando nos chega a morte e nosso corpo funde-se novamente com a terra (figura 24). Não há começo, meio e fim conectados de forma lógica.

FIGURA 24 – A BATATA - VÍDEO *THE LAST FRENCH FRIED POTATO*



FONTE: Frame de *TLFFP* (2014) - acervo do artista

Na observação e reflexão direta sobre a minha produção artística, constato que os desenhos, bordados, gravuras, textos e animações formam um corpo único, uma obra em andamento que se desdobra em diferentes signagens. Essas signagens, com suas especificidades, se entrelaçam por meio de interesses e temas comuns, que se conectam e convergem entre si em uma espécie de teia complexa que vai se ramificando e criando novos pontos geradores a cada obra.

Nesse viés reflexivo e analítico acerca de meus processos de criação, percebo uma intensa contaminação por diversas referências e linguagens: literatura, poesia, história da arte e cinema. Porém, meu imaginário também é fortemente influenciado pela cultura de massa: quadrinhos, *videogames* e desenhos animados sempre me despertaram interesse, desde a infância até a adolescência. Essas diferentes referências podem ser observadas em um exame apurado dos meus cadernos de anotações. Lembro que tais cadernos são aqui considerados como documentos de processo e têm a capacidade de nos revelar o ambiente em que se dá a construção da obra.

Os documentos de processo são ressaltados por Salles em *Gesto inacabado: processo de criação artística* (1998b):

Os documentos de processo, muitas vezes, preservam marcas da relação do ambiente que envolve os processos criativos e a obra em construção. Anotações de leituras de livros e jornais e observações sobre espetáculos assistidos ou exposições visitadas são exemplos dessa relação do artista com o mundo que o rodeia. (SALLES, 1998b, p. 37).

Conforme mencionado, em minha jornada na graduação o contato com a literatura e a poesia eram muito intensos e eu buscava levar essa vivência para contaminar meus trabalhos de pintura, desenho e gravura. Frequentemente inseria em minhas poéticas visuais elementos gráficos que remetiam a trechos de poemas e livros que estava lendo na época, entre final dos anos 1990 e início dos anos 2000. De 2000 a 2003 dediquei-me intensamente à linguagem do desenho e em 2004 senti necessidade de inovação dentro das minhas práticas, já bastante sedimentadas, no desenho e escrita.

No período compreendido entre 1999 e 2000 realizei estudos de gravura em metal sob a orientação da artista Andréia Las⁵².

Em 2004 voltei a frequentar o ateliê de gravura do Museu da Gravura de Curitiba⁵³, após o afastamento devido a problemas alérgicos com o material utilizado nas técnicas em

52 Andréia Cristina Las nasceu em Curitiba, PR. Formou-se em Educação Artística pela UFPR. Desde 1986 é orientadora de gravura nos ateliês do Museu da Gravura Cidade de Curitiba. Realizou cursos de gravura em metal com S. W. Hayter – Atelier 17 – Paris – França, curso de serigrafia com Dionísio del Santo, Casa da Gravura – Curitiba, curso de papel artesanal com Otávio Roth, Casa da Gravura – Curitiba. Mais informações em: <<http://www.olholatino.com.br/acervo/index.php/80-artistas-brasil/437-andreia-las>>. Acesso em: 31 ago. 2019.

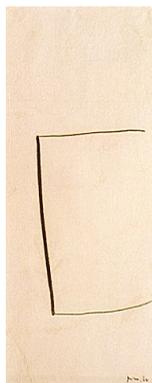
53 O Museu da Gravura Cidade de Curitiba tem sede no prédio histórico que pertenceu ao Barão do Serro Azul, sendo uma unidade da Fundação Cultural de Curitiba. Após sua restauração, tornou-se abrigo dos ateliês de gravura, litografia, gravura em metal, xilogravura e serigrafia, pertencentes ao Museu da Gravura, que engloba ainda o setor de pesquisa, as salas de exposição e loja da gravura.

gravura sobre metal. Iniciei, nesse momento, sob a orientação de Ana González,⁵⁴ alguns experimentos em xilogravura, que abandonei logo no início da pesquisa porque foram insatisfatórios. Dentro do ateliê, entre conversas e discussões sobre a área e o fazer artístico, iniciei com a artista uma pesquisa na técnica da monotipia. A escolha foi inspirada no trabalho da brasileira Mira Schendel⁵⁵ - um trabalho muito delicado, que utiliza a técnica da monotipia e interessava como referência estética:

Mira Schendel faz grande quantidade de desenhos em papel de arroz, conhecidos também como Monotípias, de 1964 e 1966. Ela os realiza entintando uma lâmina de vidro sobre a qual o papel é pousado para, então, traçar sobre ele as linhas, pelo avesso, usando a unha ou algum instrumento pontiagudo. A opção em desenhar pelo verso tem uma importância conceitual para a artista, que pesquisa assiduamente um meio de chegar mais próximo da transparência. Como chama a atenção o crítico de arte Rodrigo Naves, esse traço indireto, caracterizado pelo uso do vidro entintado, em lugar de riscar a linha diretamente sobre o papel, diminui o controle sobre o resultado, incorporando irregularidades e imprecisões que, justamente, interessam a artista mais do que a vontade de ordenação e o controle dos meios. (MIRA SCHENDEL, 2019)

Algumas características apontadas por Naves no trabalho de desenhos de Mira Schendel me interessaram na época, entre elas a incorporação de irregularidades e imperfeições. Queria fazer algo simples e delicado, como os desenhos dela (figura 25).

FIGURA 25 – SEM TÍTULO (1994)



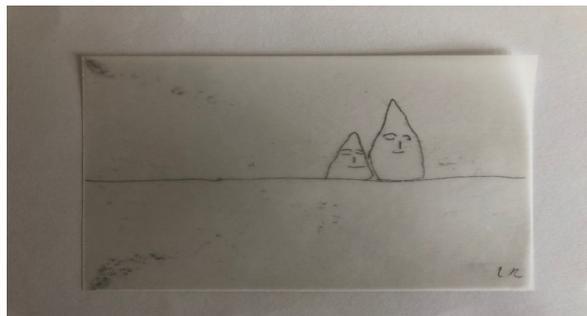
FONTE: Acervo coleção Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural

54 Artista e orientadora no atelier de xilogravura no Solar do Barão.

55 Myrrha Dagmar Dub (Zurique, Suíça, 1919 - São Paulo, SP, 1988). Desenhista, pintora, escultora. Muda-se para Milão, Itália, na década de 1930, onde estuda arte e filosofia. Abandona os estudos durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Estabelece-se em Roma em 1946 e, em 1949, obtém permissão para mudar-se para o Brasil. Fixa residência em Porto Alegre, onde trabalha com design gráfico, faz pintura, escultura de cerâmica, poemas e restauro de imagens barrocas. Mais informações em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa2450/mira-schendel>>. Acesso em: 31 ago. 2019.

Por meio do estudo e da prática de monotípias nasceram os personagens conhecidos como as ‘batatas’. Durante alguns meses frequentei assiduamente o ateliê de gravura para fazer minhas monotípias com os personagens Batatinhas. Percebi, durante o processo, analisando alguns trabalhos, que me era recorrente a imagem de uma batata solitária sobre uma linha que remete à linha do horizonte. A imagem se repetia muitas vezes, mas alteravam-se as expressões no rosto das batatas, que ora pareciam tristes, ora felizes, esboçando um sorriso, ou aparentavam estar bravas e amarguradas - isso com traços econômicos. Nas monotípias sempre prevalecem o fundo branco e a linha delicada que marca o personagem (Figura 26).

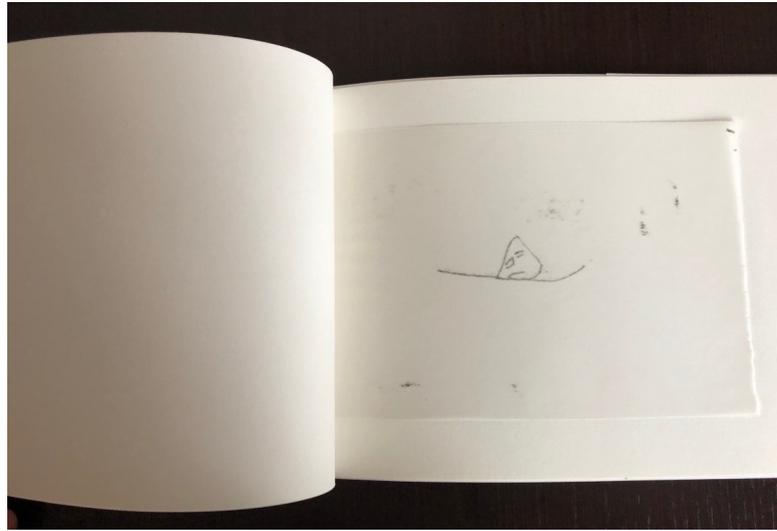
FIGURA 26 – EXEMPLO DE MONOTÍPIA



FONTE: Série *Humores de batata* (2004). Acervo do artista.

No ano de 2004, Ana González me convidou para uma exposição na sala anexa à loja de gravura do Solar do Barão. Seu projeto se denominava *Máximo múltiplo incomum*. Para essa exposição construí uma pequena série de livros de artista intitulados *Humores de batatas*. No interior de cada livro foram coladas quatro monotípias, que mostravam uma batata na sua linha do horizonte e seus diversos humores. Ao folhear o livro, era possível notar algo que lembrava o movimento da batata caminhando sobre a linha do horizonte (figura 27).

FIGURA 27 – MONOTIPIA DA SÉRIE HUMORES DE BATATA



FONTE: Série *Humores de batata* (2004). Acervo do artista.

Por ocasião da abertura da exposição, elaborei um texto que tinha certa ironia e brincava com a quadrinha⁵⁶ infantil *Batatinha quando nasce*. Esse poema tem origem popular, não sendo possível identificar o(a) autor(a).-

No texto *Humores de batata* faço alterações no poema original de forma bem-humorada e irônica, acrescentando pensamentos sobre as batatas e trechos de um poema de Ana Cristina Cesar.⁵⁷

Humores de batata

Batatinha quando nasce...

O que ele poderia dizer sobre o despertar de uma batata? Seria melhor o silêncio que tentar explicar qualquer coisa. As batatas são assim mesmo, ora doces, ora salgadas, e não permitem nenhuma espécie de controle. Quem disse um dia que as conhece de

56 Quadrinhas de quatro versos são de autoria popular e coletiva, passadas de geração em geração. Elas facilitavam a memorização de histórias quando a escrita e a leitura eram privilégios da corte e dos religiosos. O ano exato da criação do poema é incerto, mas Silvio Romero, em *Cantos populares do Brasil*, registrou os versos em 1885. O original era “Batatinha quando nasce / Deita rama pelo chão; Mulatinha quando deita / Bota a mão no coração”, alusão aos assédios de patrões sobre mucamas na época da escravidão. A rima provavelmente foi adaptada depois para ficar palatável às crianças. Assim, o “deita a rama” ou “esparrama” foi trocado por “espalha a rama”, e “mulatinha” por “menininha”. Fontes: Ari Riboldi, especialista em expressões idiomáticas, e Deonísio da Silva, etimólogo; livros *Cantos populares do Brasil*, de Silvio Romero, e *Dicionário do folclore brasileiro*, de Luís da Câmara Cascudo. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/blog/oraculo/batatinha-quando-nasce-esparrama-pelo-chao-quem-criou-esses-versos/>>. Acesso em: 31 ago. 2019.

57 Ana Cristina Cruz Cesar nasceu no Rio de Janeiro (RJ), em 2 de junho de 1952, filha de Waldo Aranha Lenz Cesar e Maria Luiza Cesar. Viveu “em estado de emergência”, nas palavras de Flôrencina Garramuño, argentina estudiosa de sua obra, e, desse modo, transitou com avidez por áreas distintas, desde a poesia, passando pelo cinema, pela crítica literária e pela tradução. Disponível em: <<https://ims.com.br/titular-colecao/ana-cristina-cesar/>>. Acesso em: 14 out. 2019.

verdade mentiu, pois apenas uma batata sabe do que é realmente feita. As batatas habitam por dentro do oculto da terra. Lá as batatas crescem e deliciam-se de prazer. *Batatinha quando nasce se esparrama...*

Além disso, as batatas possuem humores, até os incrédulos já estão dando-se por convencidos...

Temperos dos mais diversos, alegria, tristeza, raiva, dúvida, excitação, ódio, amor, esperança.

E assim as batatas seguem sua jornada caminhando em uma tênue linha do horizonte.

As batatas tentam escapar do seu terrível destino e daqueles que através delas anseiam por saciar seus apetites. As batatas querem viver livres e escapar da grande fome que as persegue... As batatas não querem mais ser purê, não querem ser mais fritas, as batatas não querem ser nem cozidas, nem assadas. As batatas querem apenas aquilo que todos nós queremos. As batatas querem apenas ser felizes e querem permanecer cruas em suas cascas. E para alcançarem seu objetivo estão dispostas a tudo. Estamos correndo um sério perigo e a situação pode agravar-se mais ainda.

Batatinha quando nasce se esparrama pelo chão...

As batatas lutarão até o fim e declaram que se alguém quiser devorá-las será em sua crueza, uma batata e todos os seus humores...

Batatinha quando nasce se esparrama pelo chão...

Mamãezinha quando dorme põe a mão no coração...

Não é tesão não, mas jura segredo e perdoa qualquer inconveniente da noite [passada]. Texto de Luiz Rodolfo Annes com participação de Ana Cristina Cesar (ANNES, 2018, p. 154-155 – grifo meu).

Durante o período em que durou a exposição, conheci, através de Ana González, o videoartista Luciano Mariussi, que trabalhava com videoarte já havia algum tempo e tinha experiência em edição de vídeo. Surgiu então um contato com o Luciano e em algum momento de nossas conversas vi a possibilidade de fazer um vídeo com os desenhos animados. Como seria meu primeiro experimento em vídeo, a ideia de fazer algo simples me pareceu muito apropriada: utilizar o desenho das batatas caminhando na linha do horizonte. Outro fator que definitivamente colaborou foi o fato de contar com um computador e um *scanner* em meu escritório.

Na época de minha formação em Pintura, não tive acesso à tecnologia. Nesse ponto os aparelhos tecnológicos abriram possibilidades para novas experiências artísticas.

Após algumas instruções de Mariussi sobre ordenação dos arquivos digitalizados, resolução das imagens e formato, iniciei a primeira animação – de uma série de quatro - com a personagem Batata. A técnica que escolhi foi a de desenho quadro a quadro, pois estava mais familiarizado com o desenho enquanto linguagem. Utilizei o princípio básico de sequência de imagens que, somando-se umas às outras, após certa quantidade geram a ilusão do movimento. Para isso fiz uso do papel vegetal, que possui a transparência adequada para

enxergar o desenho anterior e ter referências para o desenho seguinte. Foi aí que criei dezenas de desenhos em sequência que mostravam a Batata caminhando na linha do horizonte. A narrativa era extremamente simples e os traços também - uma Batata que caminha e depois desaparece, juntando-se à linha do horizonte, o que representa sua morte.

Já com os arquivos digitalizados, eu me reuni com Mariussi pra fazer a edição do vídeo. Foi usado um software de edição que me parecia bem complexo, pois eu não tinha nenhuma proximidade com tais mecanismos. Mariussi fez a edição do vídeo e trabalhamos também na escolha da trilha sonora.

A trilha sonora foi manipulada recortando-se um trecho da música *Parallel dimensions*, da banda *Nine Inch Nails*, da trilha sonora do game *Quake*. A tentativa arquitetada foi criar um clima de mistério. A escolha da música se deu após algumas conversas e audições de bandas e músicas na casa de um amigo. Essa primeira obra em vídeo é intitulada *The last french fried potato* em referência a um poema do artista Emmett Williams⁵⁸: eu o descobri fazendo pesquisas a partir do site UBU, que contém grande acervo de material artístico.

O poema de Williams tem certa dose de humor que me tocou. Uma das últimas frases é *i have just eaten the last french-fried potato*⁵⁹, que na ocasião me chamou a atenção e tornou-se título da animação.

Ao refletir sobre esse acontecimento – o fato de um poema despertar interesse em meio ao processo da construção da animação *The last french fried potato* –, fica evidente e encontra uma forma de corroboração o comentário de Salles quando destaca o acaso no processo de criação artística:

Discutir a intervenção do acaso no ato criador vai além dos limites da ingênua constatação da entrada, de forma inesperada, de um elemento externo ao processo. Por um lado, o artista, envolvido no clima da produção de uma obra, passa a acreditar que o mundo está voltado para sua necessidade naquele momento; assim, o olhar do artista transforma tudo para seu interesse, seja uma frase entrecortada, um artigo de jornal, uma cor ou um fragmento de um pensamento filosófico. (SALLES, 1998, p. 34-35).

58 Nota do autor: Emmett Williams era um poeta e artista visual americano. Foi casado com a artista visual britânica Ann Noël. Williams nasceu em Greenville, Carolina do Sul, cresceu na Virgínia e viveu na Europa de 1949 a 1966. Disponível em: >https://en.wikipedia.org/wiki/Emmett_Williams<. Acesso em: 15 out. 2019.

59 Tradução livre: *acabei de comer a última batata frita*.

Assim sendo, a intervenção do acaso, dos encontros fortuitos, das novas experiências com transposição de mídias – do impresso para o digital, do desenho sobre o papel para a animação seriada – constitui, nesta investigação, relevantes momentos de impressões sobre a trajetória de um processo de criação contínuo.

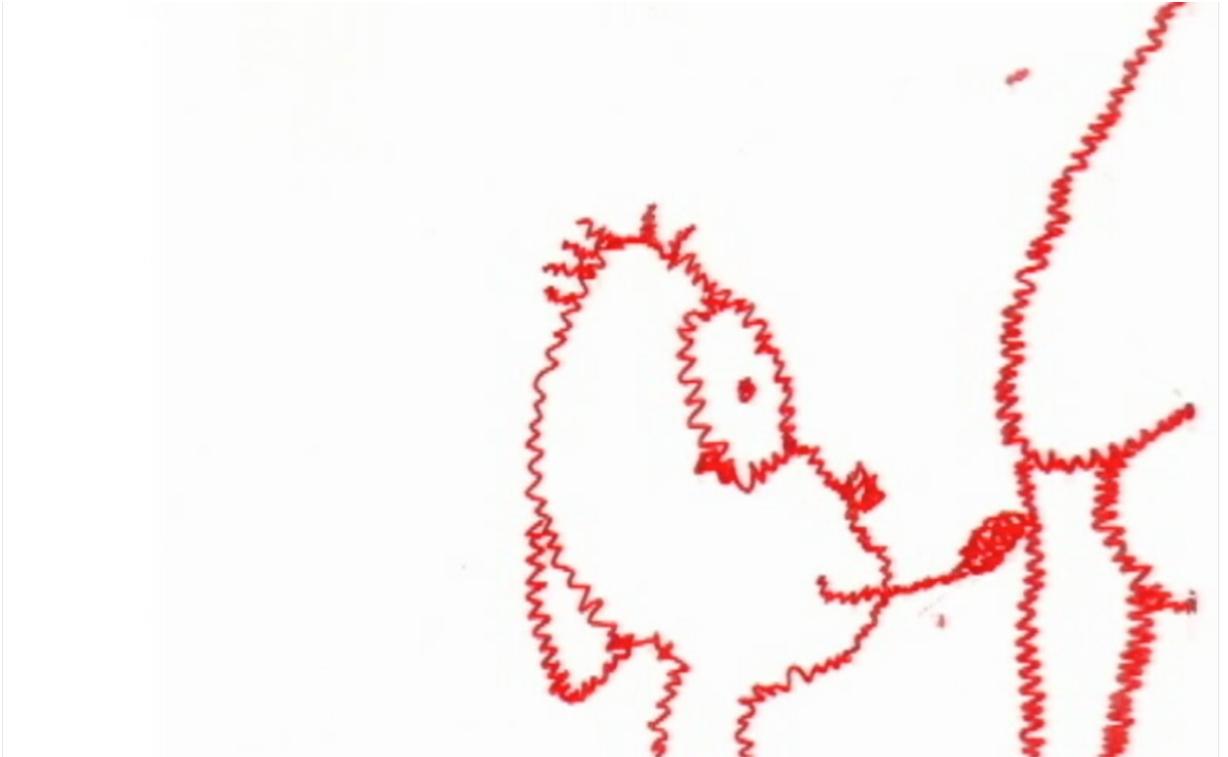
Eu Não Entendo Jesus Cristo I







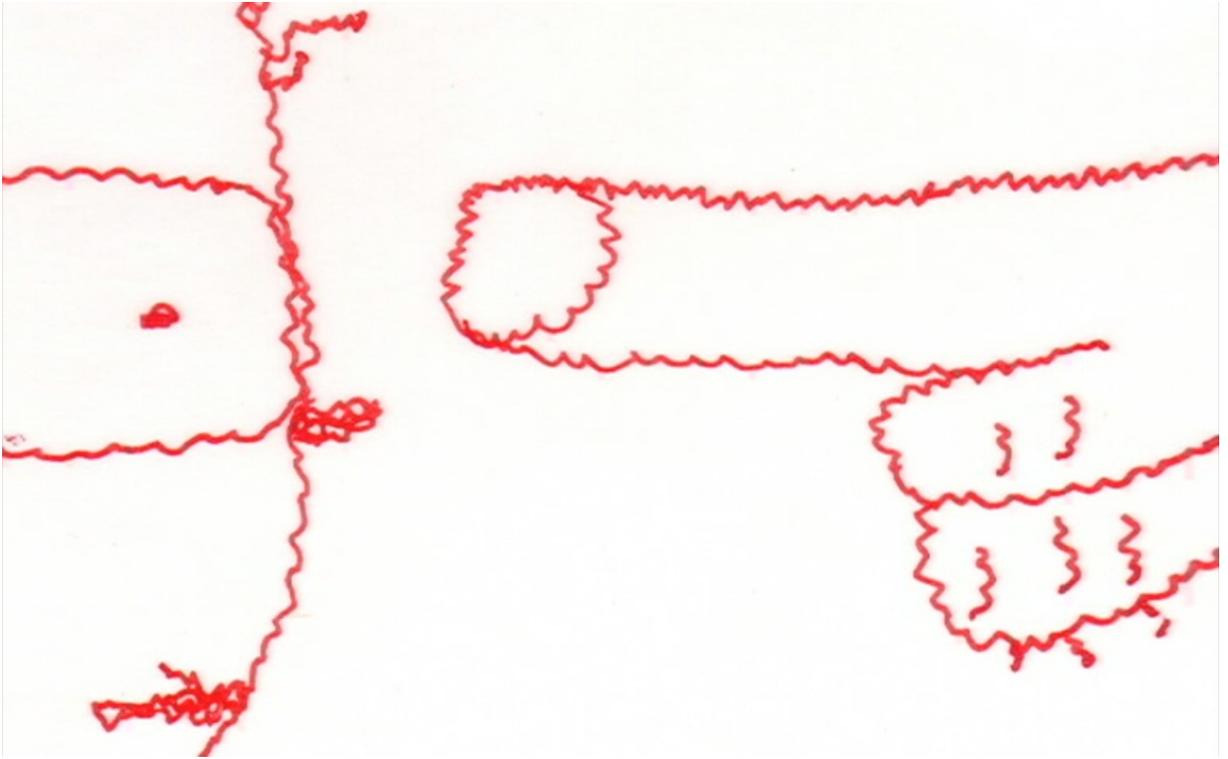


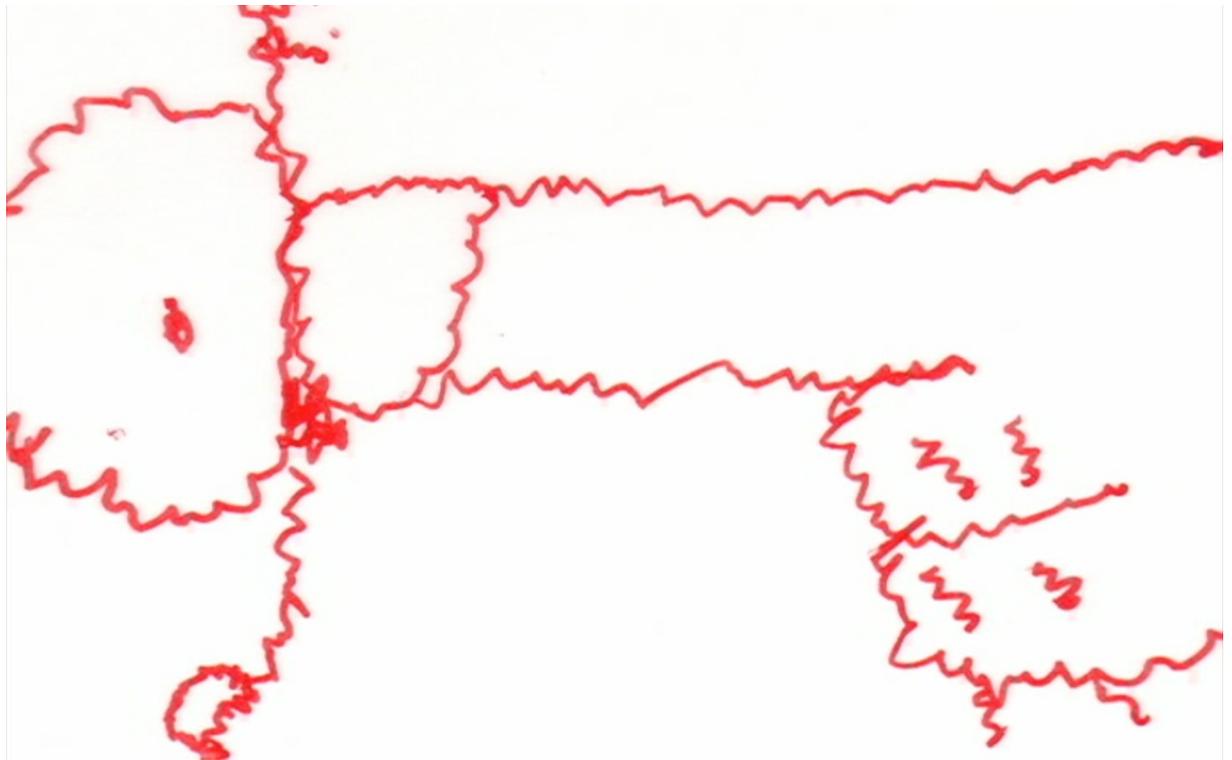




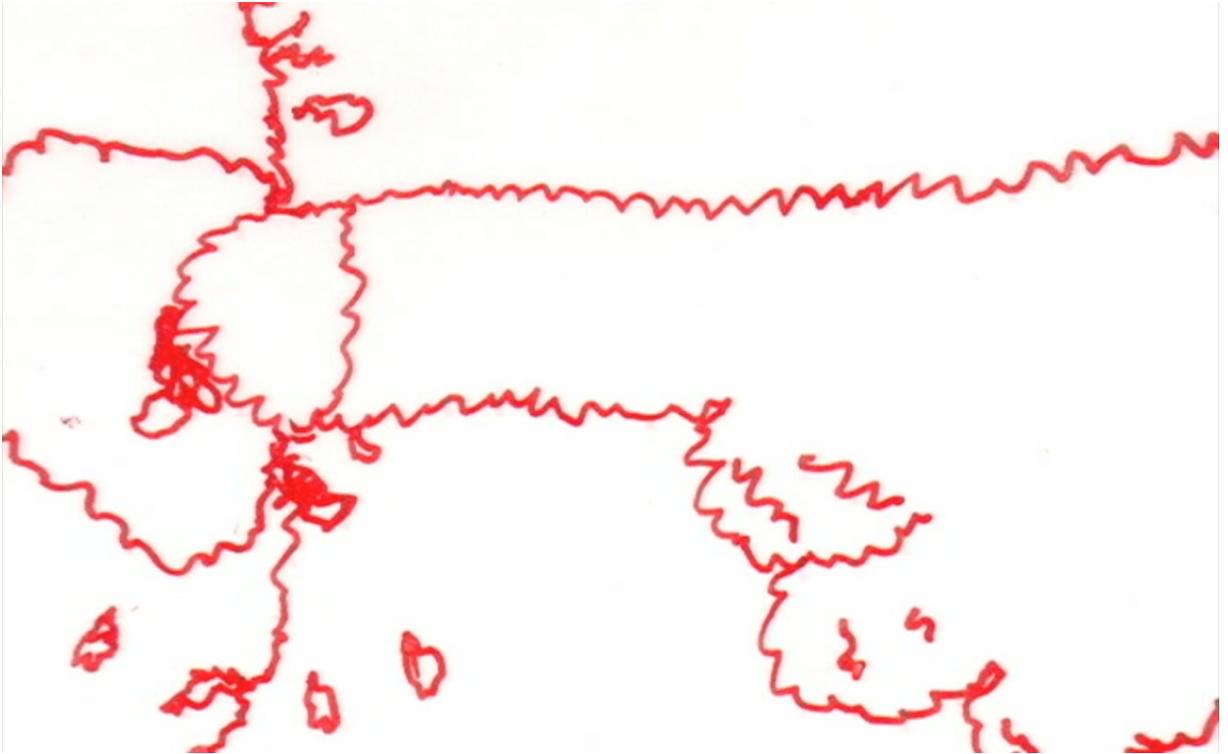


Eu Não Entendo Jesus Cristo V

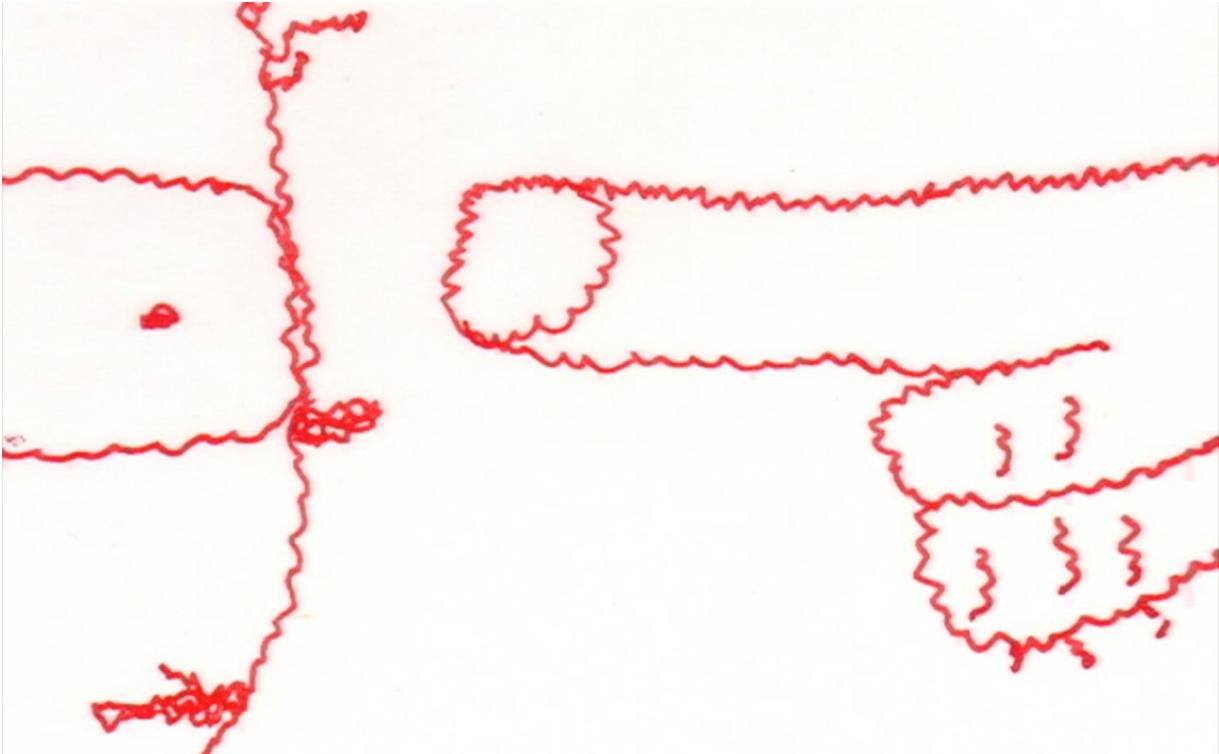


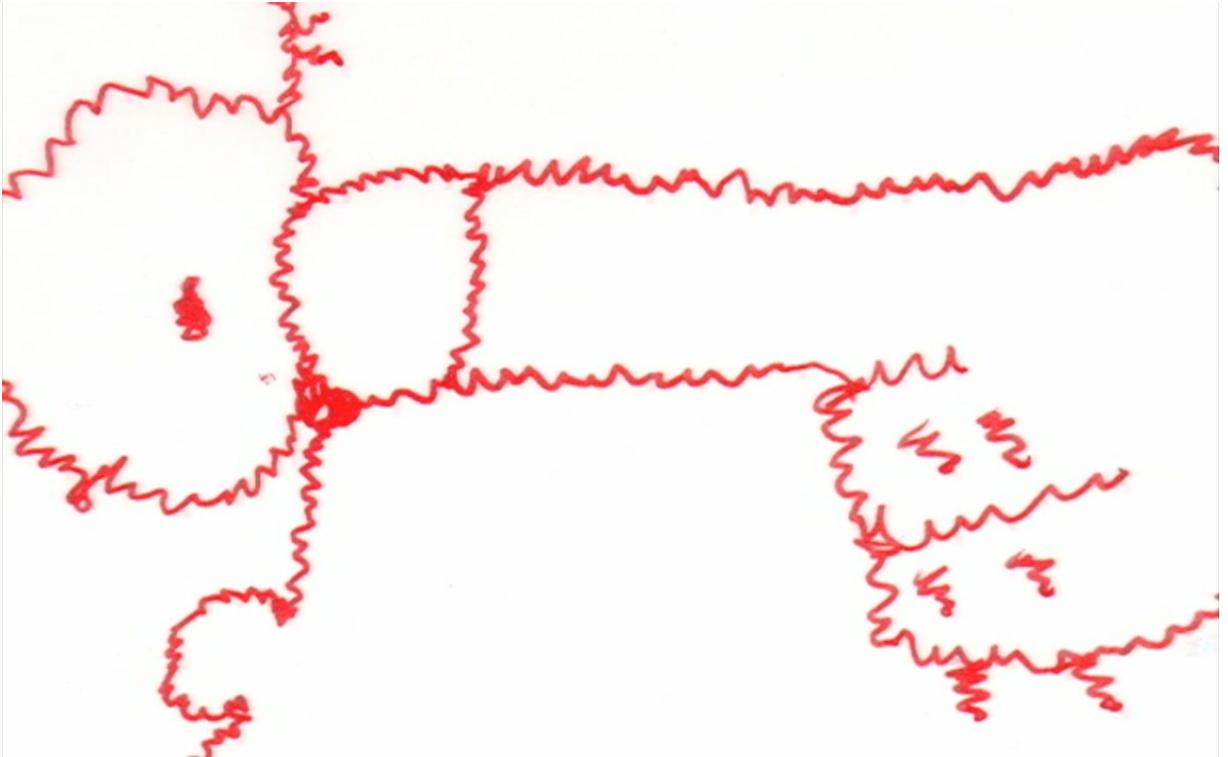


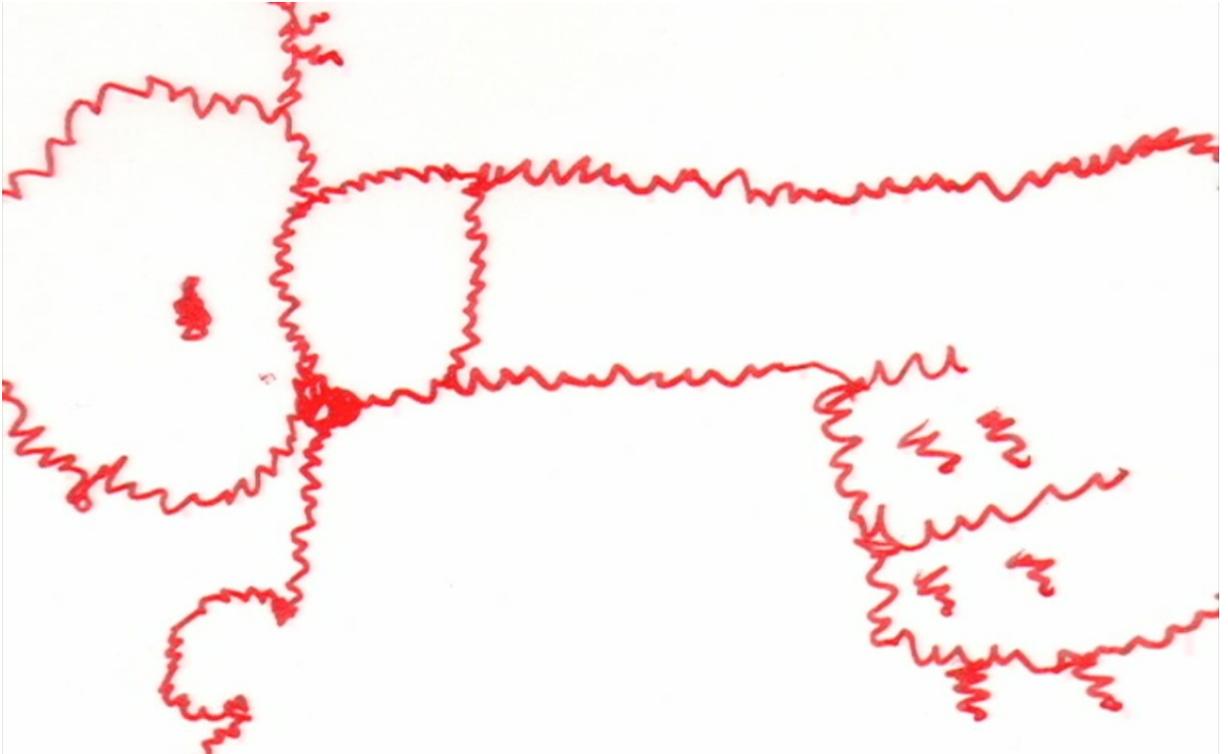


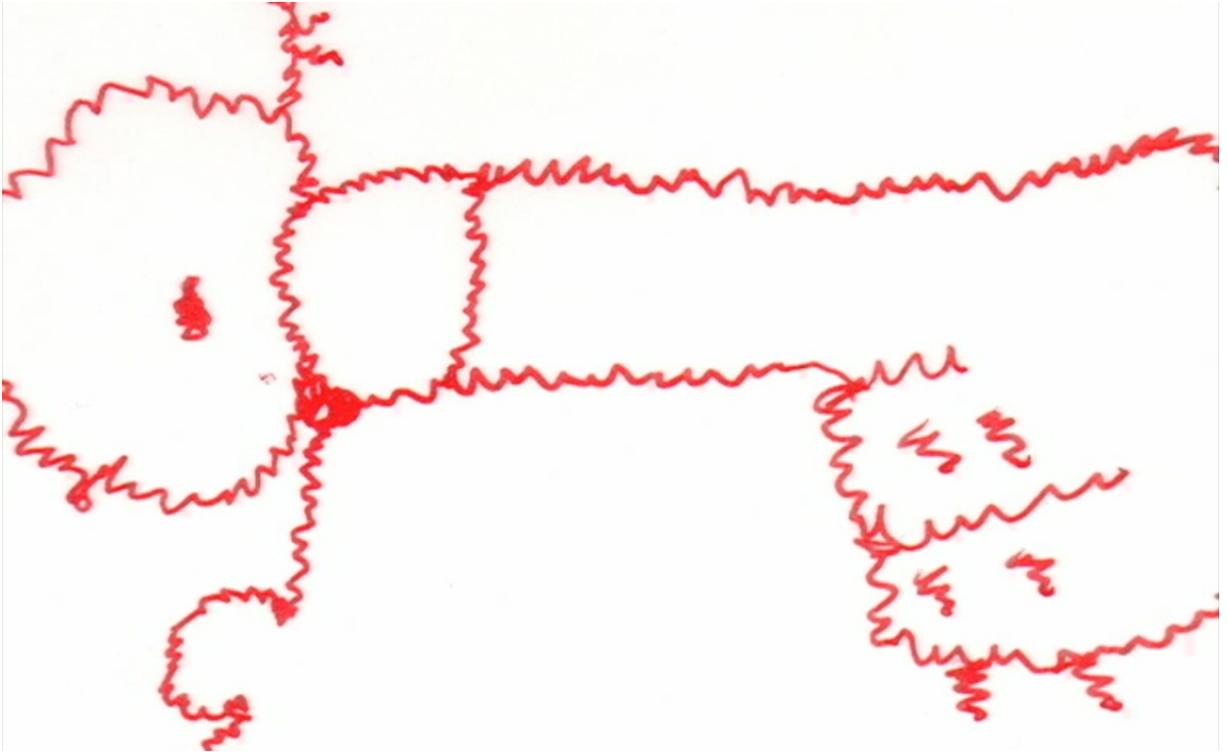


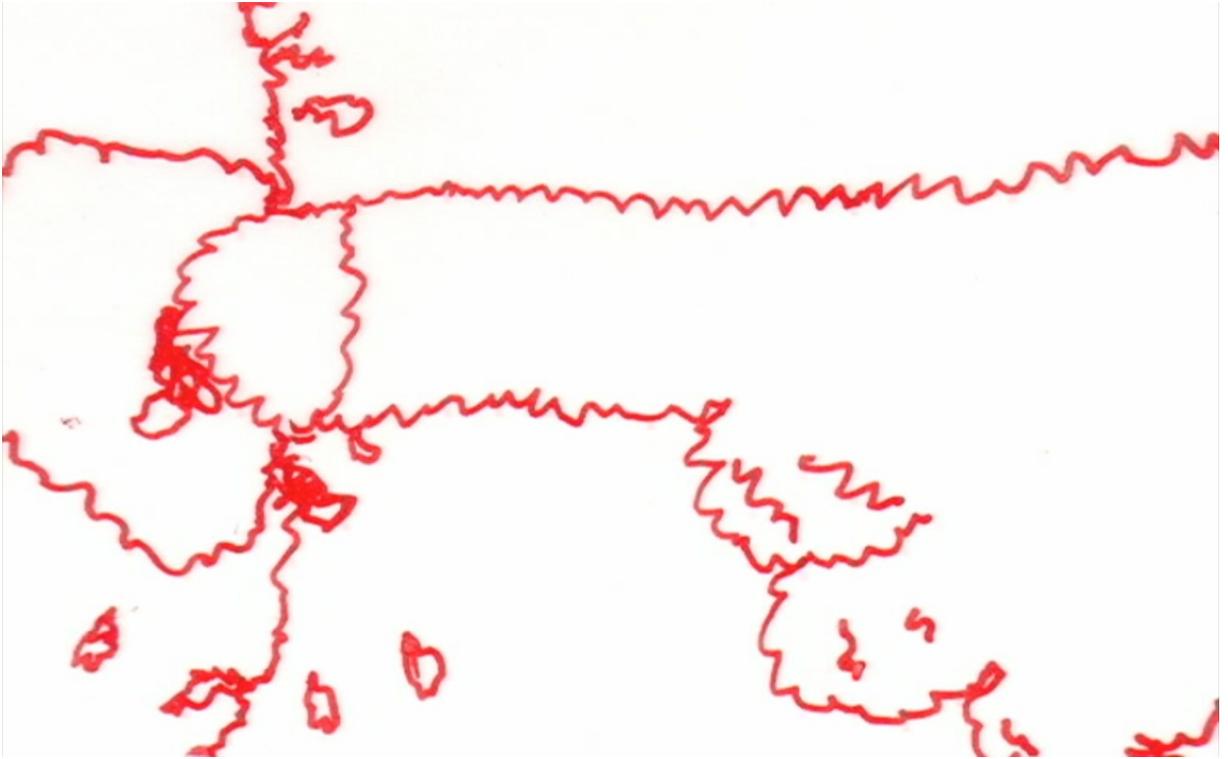












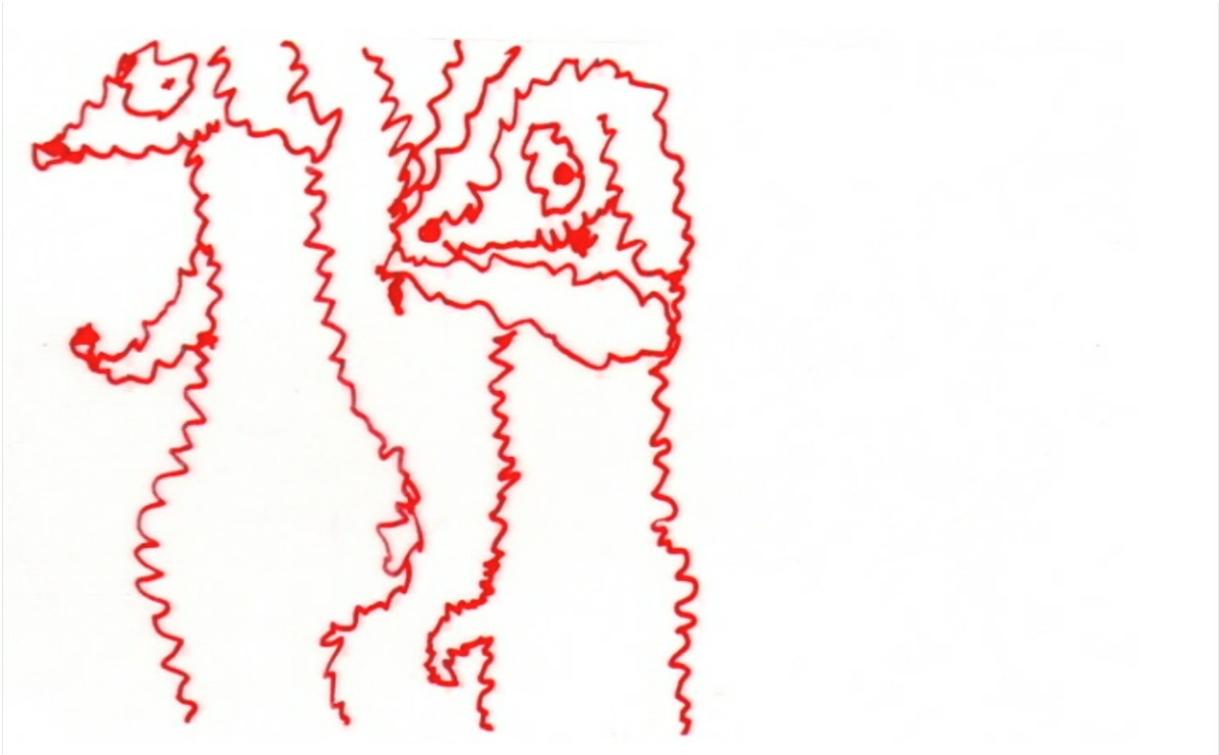
Eu Não Entendo Jesus Cristo IX





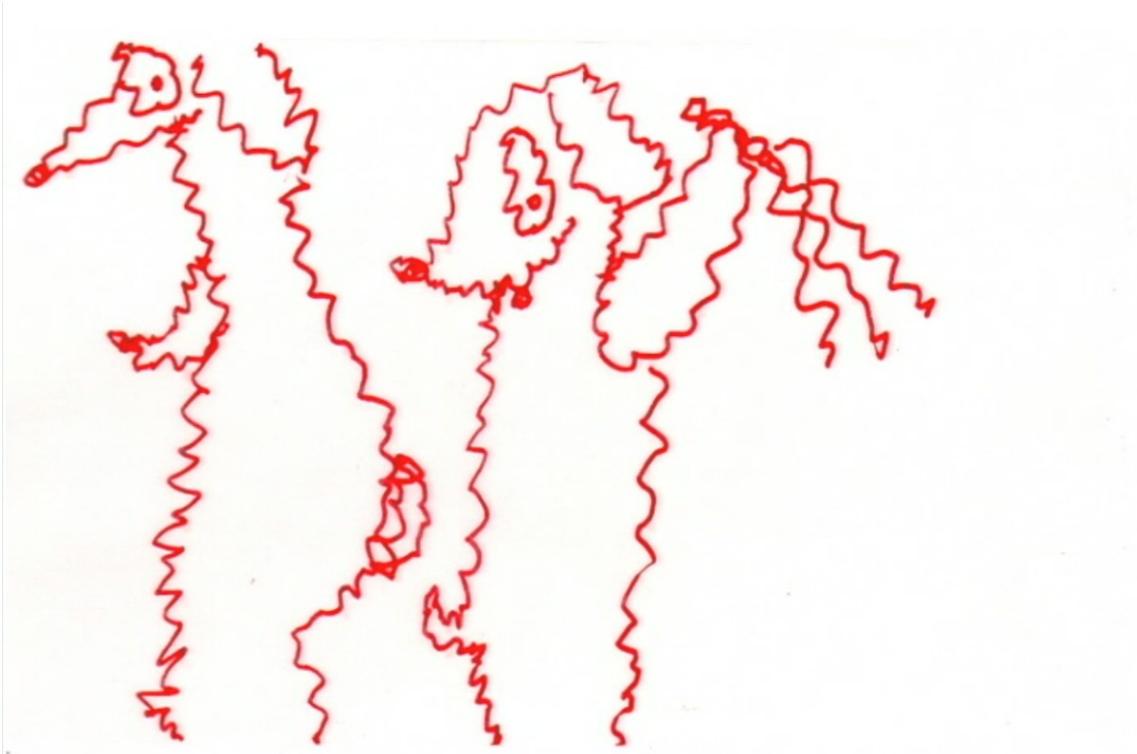


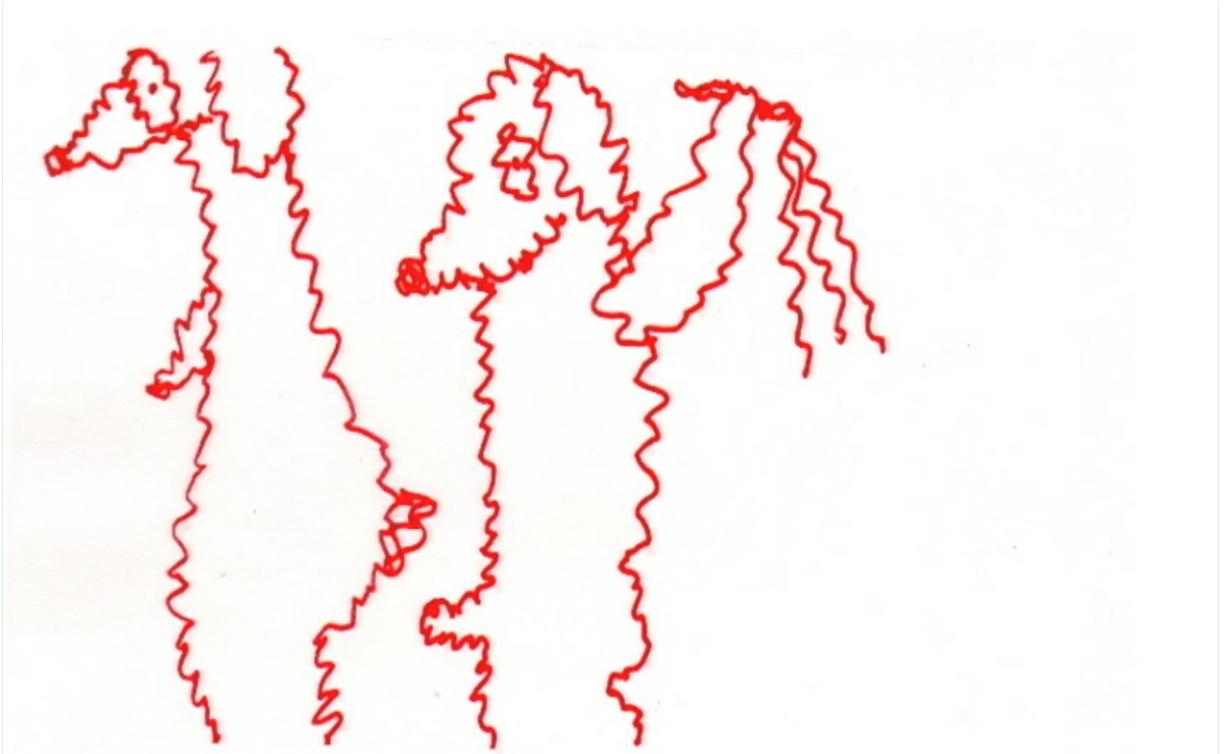
















3.4 A ANIMAÇÃO SERIADA *EU NÃO ENTENDO JESUS CRISTO*

A série de animações intitulada *Eu não entendo Jesus Cristo* (2005) aborda o desejo e o perigo nas relações eróticas. Vão ser destacadas, na análise aqui pretendida, as perversões da sexualidade humana expostas em um prazer deliberado, em uma concepção de paraíso na qual não há mais a presença da culpa ou de limites definidos. Nesse universo vão trafegar cachorros transando, cenas de masturbação, vômito, agressões físicas, um dedo entrando no olho de uma vítima, um tiro numa cabeça, uma mão com uma faca atingindo um personagem. As diversas cenas se alternam entre dor e prazer, medo e tensão, numa combinação de Marquês de Sade, quadrinhos, desenhos animados e cinema de terror.

Na análise crítica dessa série de animação, é possível vislumbrar imagens que conotam uma intensa sensualidade e excitação advindas dos personagens, mas a repetição desenfreada de gestos e a maneira irônica com que são tratados acabam por torná-los um tanto patéticos, revelando dessa forma o sexo como uma máquina incessante.

A série de animações *Eu não entendo Jesus Cristo* é composta por dez vídeos, como se fossem os dez mandamentos da Igreja Católica. A ideia inicial previa a montagem de uma instalação com todos os vídeos expostos em uma sala/ambiente, mas esse projeto jamais se realizou.

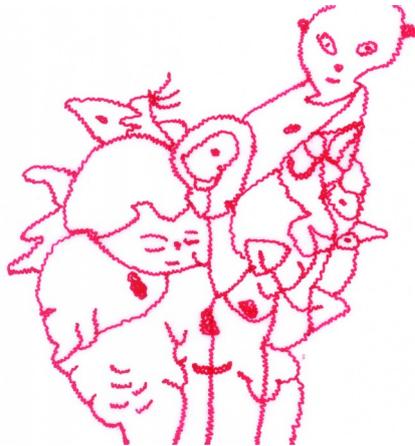
O único vídeo dessa série a ser exibido foi *Eu não entendo Jesus Cristo VIII* (2005), com a forma de duas cabeças – uma de frente para a outra – que vomitavam objetos, pedaços de corpos e outras coisas, formando um acúmulo no centro da imagem, porém os arquivos foram corrompidos e perderam-se.

Para a análise dessa série de trabalhos, foram selecionadas três amostras: 1) uma do início, com o vídeo *Eu não entendo Jesus Cristo I*⁶⁰; 2) uma do meio, com o vídeo *Eu não entendo Jesus Cristo V*⁶¹; 3) uma do vídeo *Eu não entendo Jesus Cristo IX*⁶².

60 Disponível em: < <https://vimeo.com/46925895>>. Acesso em: 08 maio 2020.

61 Disponível em: < <https://vimeo.com/46929791>>. Acesso em: 08 maio 2020.

62 Disponível em: < <https://vimeo.com/91675254>>. Acesso em: 08 maio 2020.

FIGURA 28 – DESENHO DA SÉRIE *OS CÂNTAROS DE DEUS*

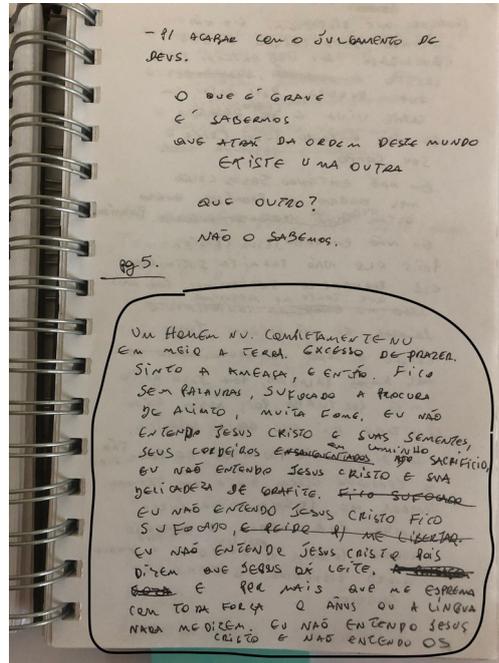
FONTE: Série Os cântaros de Deus (2002). Acervo do artista

O que estou aqui denominando de ‘vídeos’ é um desdobramento da série de desenhos que intitulei *Os cântaros de Deus*. Na série, optei pela cor vermelha e um traço trêmulo para desenhar figuras que lembram personagens de quadrinhos ou desenho animado (figura 28).

A cor vermelha, empregada nesse desenho, significa ou conota os aspectos e sensações de perigo e também sedução. Já a linha trêmula e sua forma irregular remetem à situação de medo e suspense.

Encontro, em um dos meus cadernos de anotações de capa preta com escritos referentes ao período entre 2004 e 2005, um texto meu que não foi publicado e apresenta reflexões acerca de uma relação com a figura de Jesus Cristo (figuras 29 e 30).

FIGURA 29 – ANOTAÇÕES SOBRE JESUS CRISTO



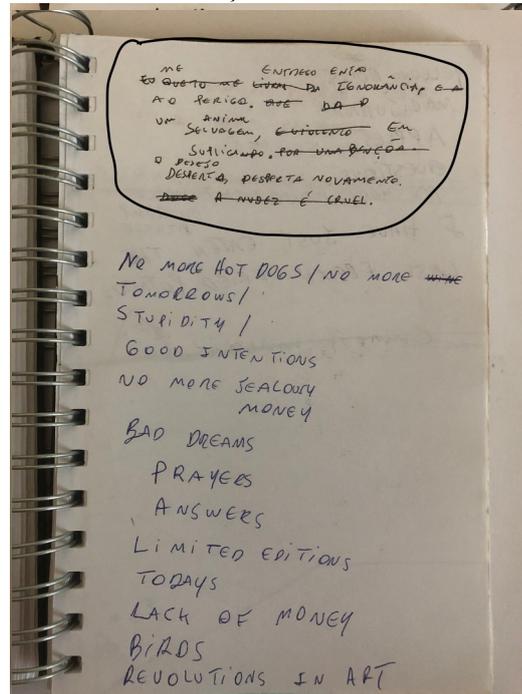
FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

Um homem nu. Completamente nu em meio à terra. Excesso de prazer. Sinto a ameaça e então fico sem palavras, sufocando a procura de alimento, muita fome. Eu não entendo Jesus Cristo e suas sementes, seus cordeiros em caminho ao sacrifício. Eu não entendo Jesus Cristo e sua delicadeza se grafite. Eu não entendo Jesus Cristo fico sufocado. Eu não entendo Jesus Cristo pois dizem que Jesus dá leite. E por mais que eu esprema com toda força o ânus ou a língua nada me dizem. Eu não entendo Jesus Cristo e não entendo os (ANNES, *Caderno preto*, 2004-2005, s/p).

corações que apodrecem. Eu não entendo Jesus Cristo e sua crueldade. Eu não entendo Jesus Cristo e sua pureza, pois estou em carne viva e cheio de desejo. Eu não entendo Jesus Cristo e seu corpo. Eu não entendo Jesus Cristo mas, quero o paraíso. Quero estar nu no paraíso. Eu não entendo Jesus Cristo pois ele não permite intimidades, ele permanece inacessível, por mais que tente me aproximar. Eu não entendo Jesus Cristo e suas palavras. Isso muito me perturba, pois assim estou limitado. Há esse grande silêncio. Diante de promessas de amor tão puro e renovação eterna sinto o horror me possuir, me curvo então por medo e desejo. Quero possuir todos os corpos e todo o sangue. Quero desvendar o terrível segredo. (ANNES, *Caderno preto*, 2004-2005, s/p).

Me entrego então ao perigo. Um animal selvagem em súplica. O desejo desperta, desperta novamente. (ANNES, *Caderno preto*, 2004-2005, s/p).

FIGURA 30 – ANOTAÇÕES SOBRE JESUS CRISTO

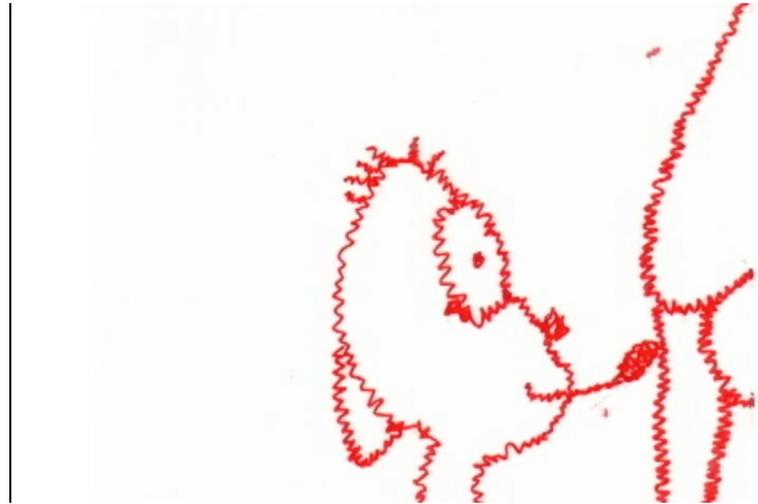


FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

Na transposição do traço impresso para o material videográfico – animação – recorri às características que considerava mais pertinentes e recorrentes em meus desenhos sobre papel. Nessa operação de tradução intersemiótica, foram destacados a cor vermelha e o mesmo tipo de linha. Os vídeos têm uma carga de humor e ironia já presentes nos desenhos.

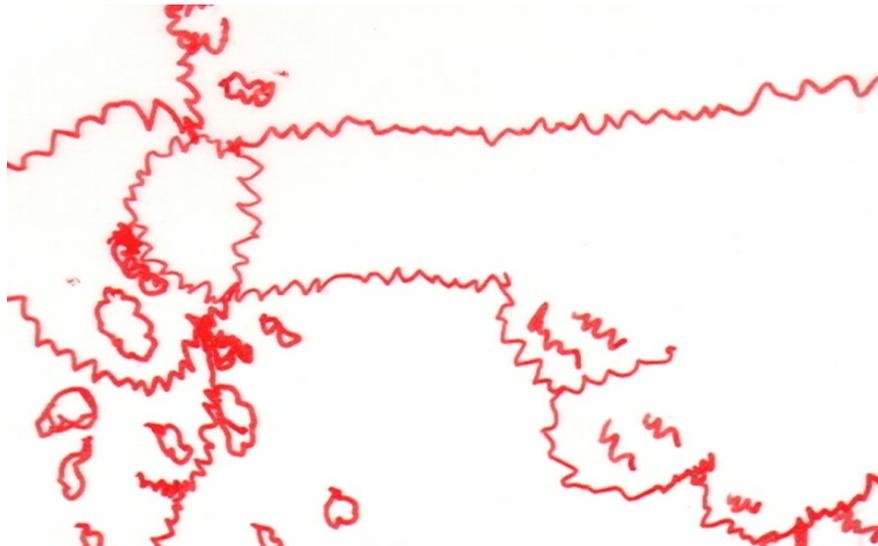
Eu não entendo Jesus Cristo I é realizado em 2005, com desenhos e edição de minha própria autoria. No vídeo há uma cena em que um cachorro lambe um corpo ou um objeto que não é possível identificar ao certo (figura 31).

A sua forma orgânica abre possibilidades para distintas interpretações e significações. Do que trata a animação? De que parte do corpo se trata? Trata-se de um corpo? A mesma imagem repete-se de forma intermitente, enquanto o personagem cachorro lambe algo/alguma coisa. A cena é permeada de humor e a sua trilha sonora é composta por uma música clássica, o que contribui para uma cadência e um ritmo visual. As influências da música clássica nos vídeos dessa série buscam borrar as fronteiras entre os pressupostos da arte tradicional e clássica e a cultura de massa ou arte popular.

FIGURA 31 – FRAME DO VÍDEO *EU NÃO ENTENDO JESUS CRISTO I*

FONTE: Acervo do autor

Em *Eu não entendo Jesus Cristo V* repete-se a escolha dos elementos visuais organizados em torno da cor vermelha e da linha trêmula, além da utilização da música clássica. Nesse vídeo específico um dedo gigante se aproxima de uma figura no canto esquerdo da tela, furando-o enquanto o personagem ferido mostra um semblante aterrorizado (figura 32).

FIGURA 32 – FRAME DO VÍDEO *EU NÃO ENTENDO JESUS CRISTO V*

FONTE: Acervo do autor

A cena se repete em *looping* durante toda a execução do vídeo. O dedo que perfura o olho, devido à sua forma erotizada, lembra um falo. Alude-se, dessa maneira, às relações de

poder e masculinidade frente à outra figura, mais frágil. A música escolhida, do compositor Bach, denomina-se *Toccat e fugue em D menor*. A combinação entre a imagem e o som também nos causa certo desconforto, aumentando a tensão.

Essa imagem específica – do dedo que perfura o olho do personagem – encontra-se fortemente ancorada em referências de duas obras artísticas: 1) a gravura aquarelada dos irmãos Jake and Dinos Chapman (figura 33), que me interessou por ter forte carga de humor e terror; 2) a pintura *The line*, de Philip Guston (figura 34), em que o céu se abre e uma mão desenha uma linha no chão.

FIGURA 33 – GRAVURA EM METAL E AQUARELA DA SÉRIE *DISASTERS OF WAR*



FONTE: Imagem fotográfica do livro *Hell*, de Jake and Dinos Chapman – acervo do autor

FIGURA 34 – PINTURA *THE LINE*, 1978, PHILIP GUSTON



FONTE: Imagem fotográfica de um cartão postal – acervo do autor

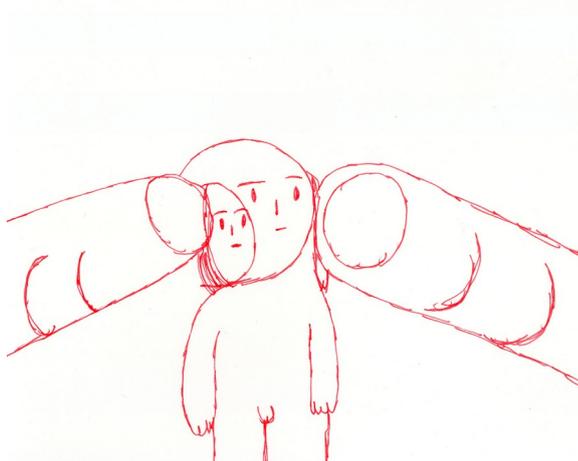
É possível perceber certa confluência temática entre as pinturas anteriormente mencionadas e meus próprios desenhos. O dedo que aponta, o dedo que carrega impurezas (figura 35), o dedo que ameaça (figura 36) são vistos como elementos recorrentes dentro da minha produção. O dedo torna-se, muitas vezes, um personagem dentro de algumas narrativas.

FIGURA 35 – DESENHO DA SÉRIE *JESUS DÁ LEITE*



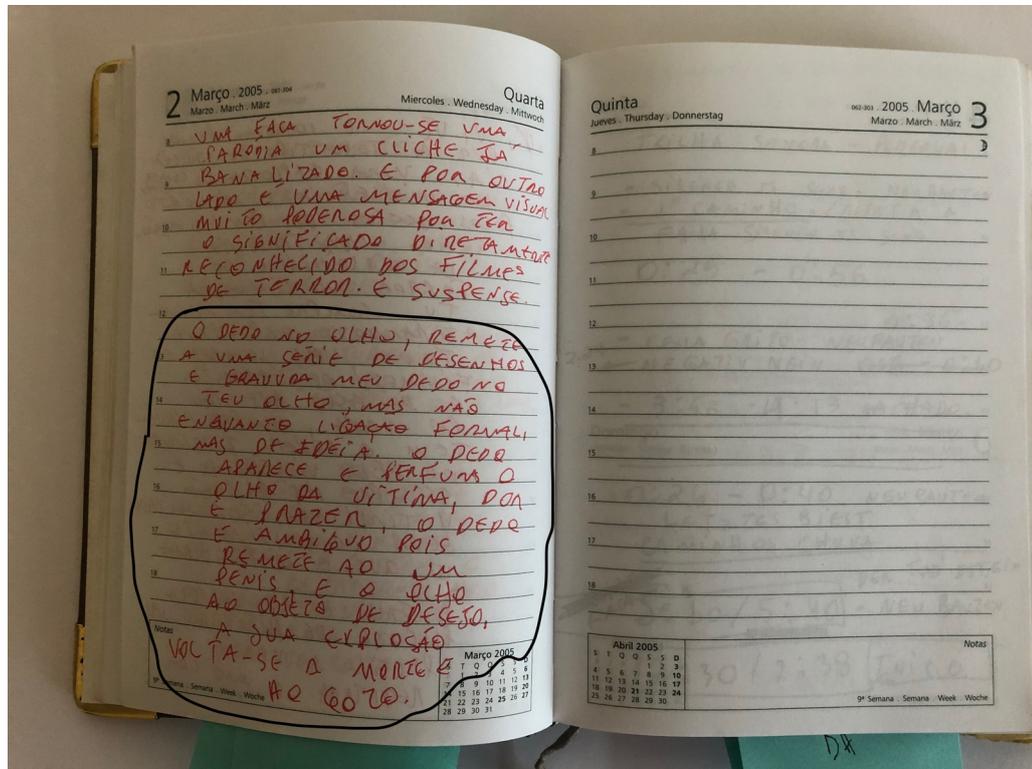
FONTE: Acervo do autor

FIGURA 36 – DESENHO DA SÉRIE *EU TENHO MEDO DO SONHO*



FONTE: Acervo do autor

A partir de uma busca atenta, encontro uma agenda do ano de 2005 contendo anotações rudimentares sobre a série de animações *Eu não entendo Jesus Cristo*. Entre as notas, trago para a discussão uma específica, que reflete sobre *Eu não entendo Jesus Cristo V*, mencionando a relação do dedo e do olho (figura 37).

FIGURA 37 – ANOTAÇÕES SOBRE A OBRA *EU NÃO ENTENDO JESUS CRISTO V*

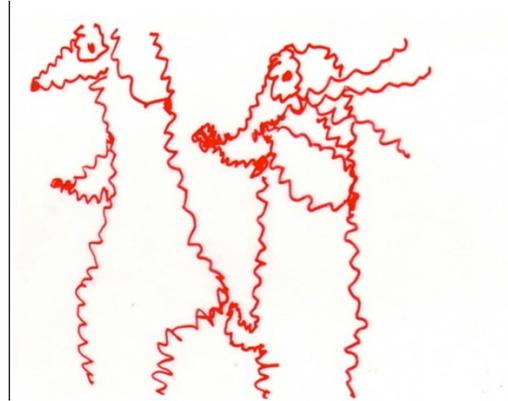
FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

O dedo no olho, remete a uma série de desenhos e gravuras *Meu dedo no teu olho*, mas não enquanto ligação formal, mas de ideia. O dedo aparece e perfura o olho da vítima, dor e prazer, o dedo é ambíguo pois remete a um pênis e o olho ao objeto de desejo. A sua explosão volta-se a morte e ao gozo. (ANNES, *Caderno preto*, 2004-2005, s/p).

Na obra *Eu não entendo Jesus Cristo IX*, observam-se dois personagens – dois cachorros –, que ironicamente possuem características físicas de seres humanos. É possível identificar os supostos gêneros sexuais desses personagens - um masculino e outro feminino. Trata-se de uma cena em que o personagem com características masculinas bate com um chicote na personagem feminina (figura 38), mas não é uma cena de punição ou dor. O que vemos na animação está relacionado a um possível jogo e a uma ‘brincadeira sexual’. Observa-se no personagem que chicoteia um sorriso malicioso de prazer, enquanto a vítima coloca a língua para fora a cada golpe que recebe. Há uma espécie de dança no movimento dos corpos que vão e vêm em um ritmo constante. O vídeo estabelece uma relação de contiguidade com os anteriores e apresenta, de forma recorrente, uma espécie de cena cômica

na qual o humor é acentuado pela escolha da trilha sonora que acompanha a imagem em movimento.

FIGURA 38 – FRAME DO VÍDEO *EU NÃO ENTENDO JESUS CRISTO IX*



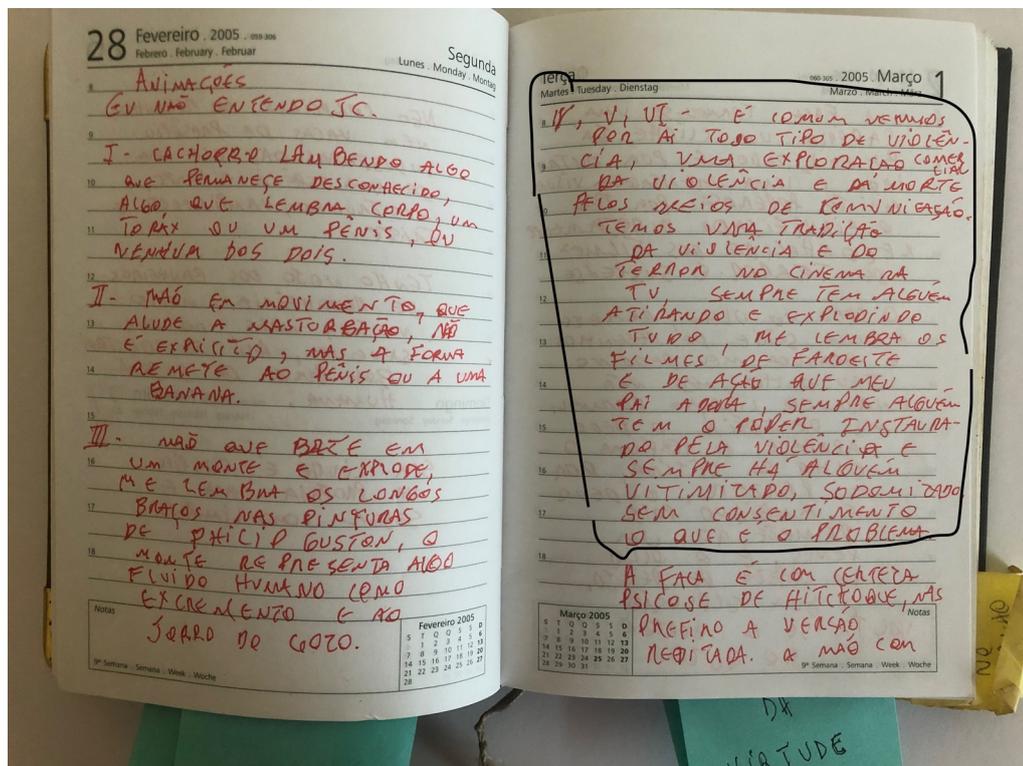
FONTE: Acervo do autor

A série de vídeos *Eu não entendo Jesus Cristo* surge, portanto, como uma crítica a questões como violência, sexo, religião e à banalização desses assuntos pelos meios de comunicação. Busco nos vídeos, por meio do humor e ironia, abordar esses temas de maneira direta e incômoda, apresentando-os em sua simplicidade e crueza.

Ao refletir sobre essa temática específica – a violência –, recorro a uma anotação encontrada em uma agenda do ano de 2005. A leitura atenta do documento destaca uma nota que ilustra um pensamento sobre a questão da violência presente em nossa cultura (figura 39).

É comum vermos por aí todo tipo de violência, uma exploração comercial da violência e da morte pelos meios de comunicação. Temos uma tradição da violência e do terror no cinema, na tv. Sempre tem alguém atirando e explodindo tudo, me lembra os filmes de faroeste e de ação que meu pai adorava. Sempre alguém tem o poder instaurado pela violência e há sempre alguém vitimado, sodomizado sem consentimento. O que é o problema. (ANNES, *Caderno preto*, 2004-2005, s/p).

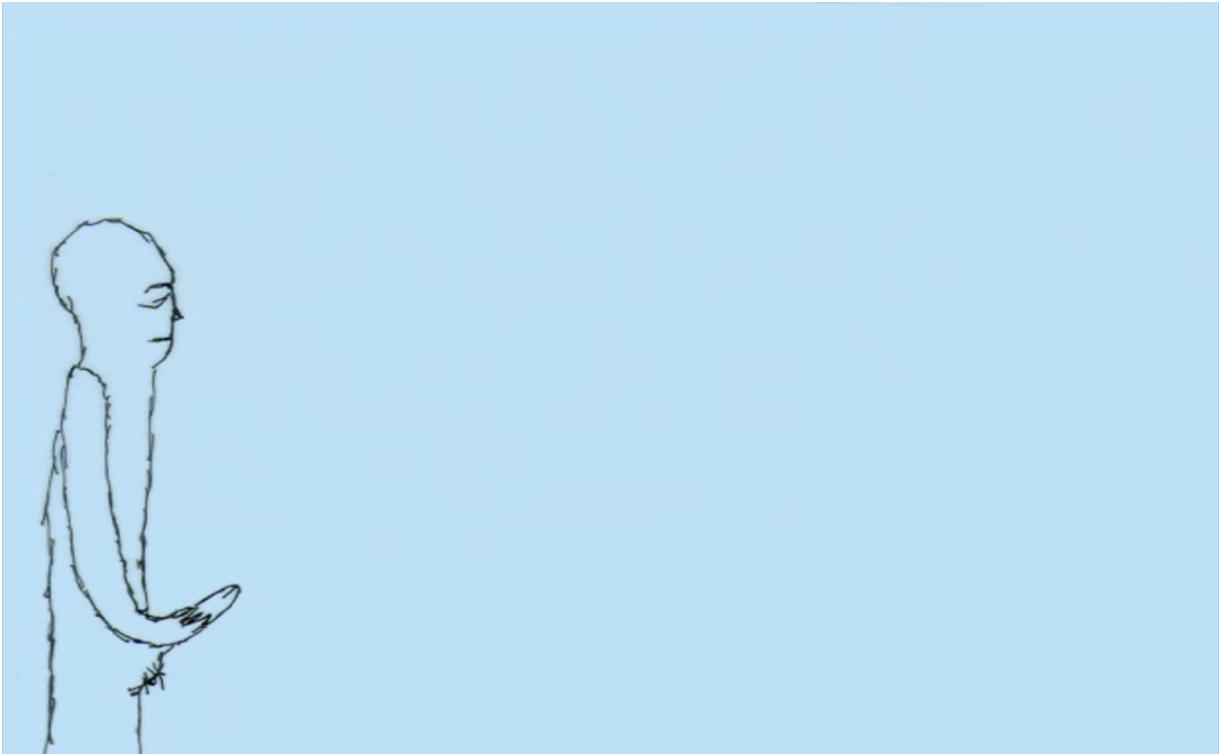
FIGURA 39 – ANOTAÇÕES SOBRE A OBRA EU NÃO ENTENDO JESUS CRISTO

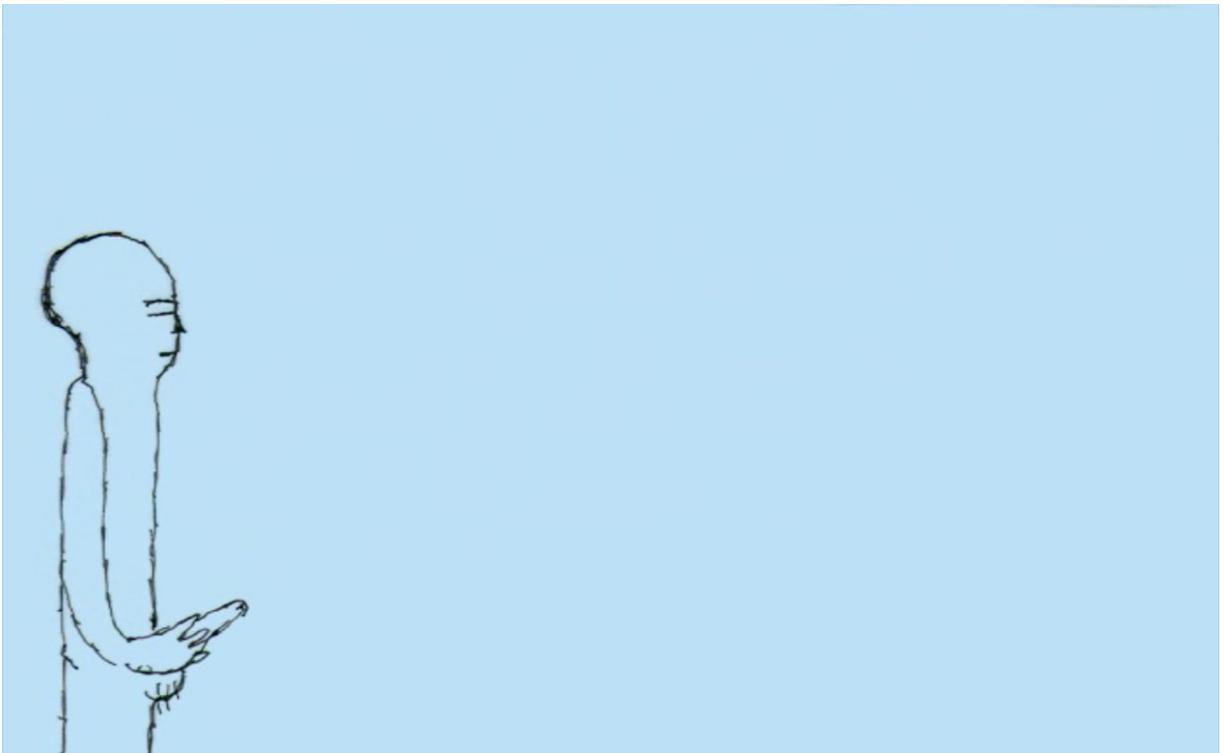


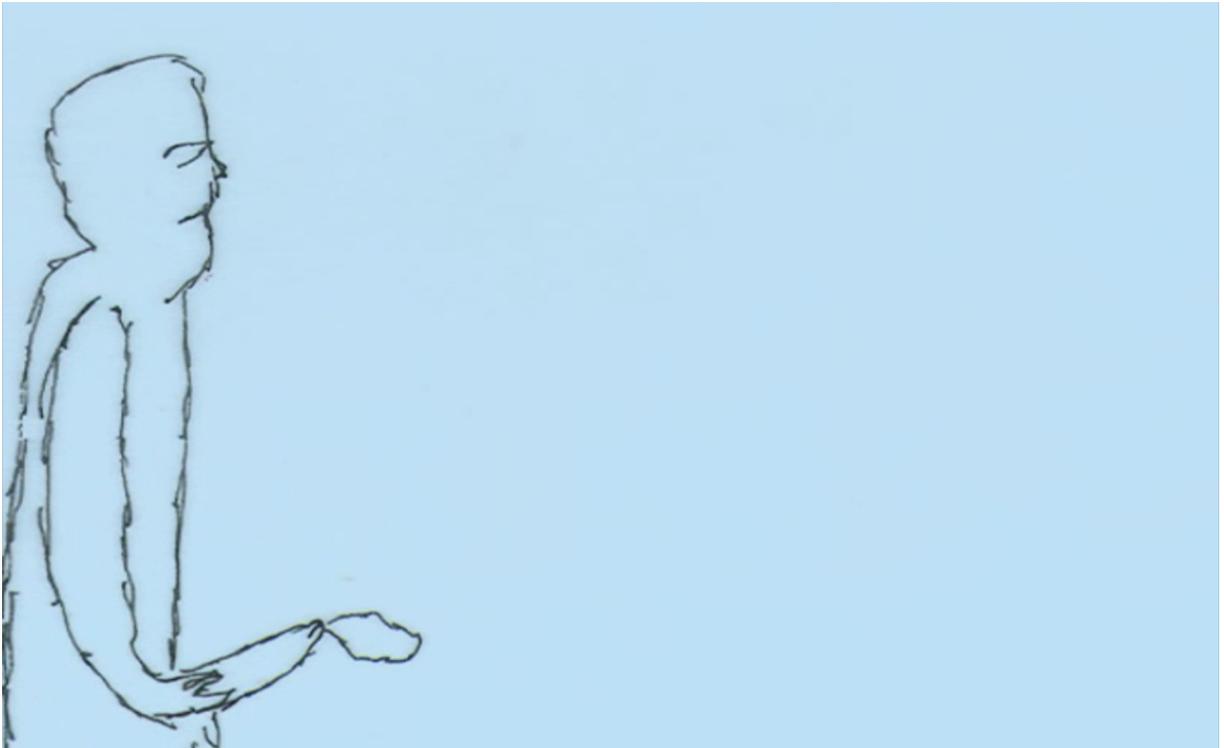
FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

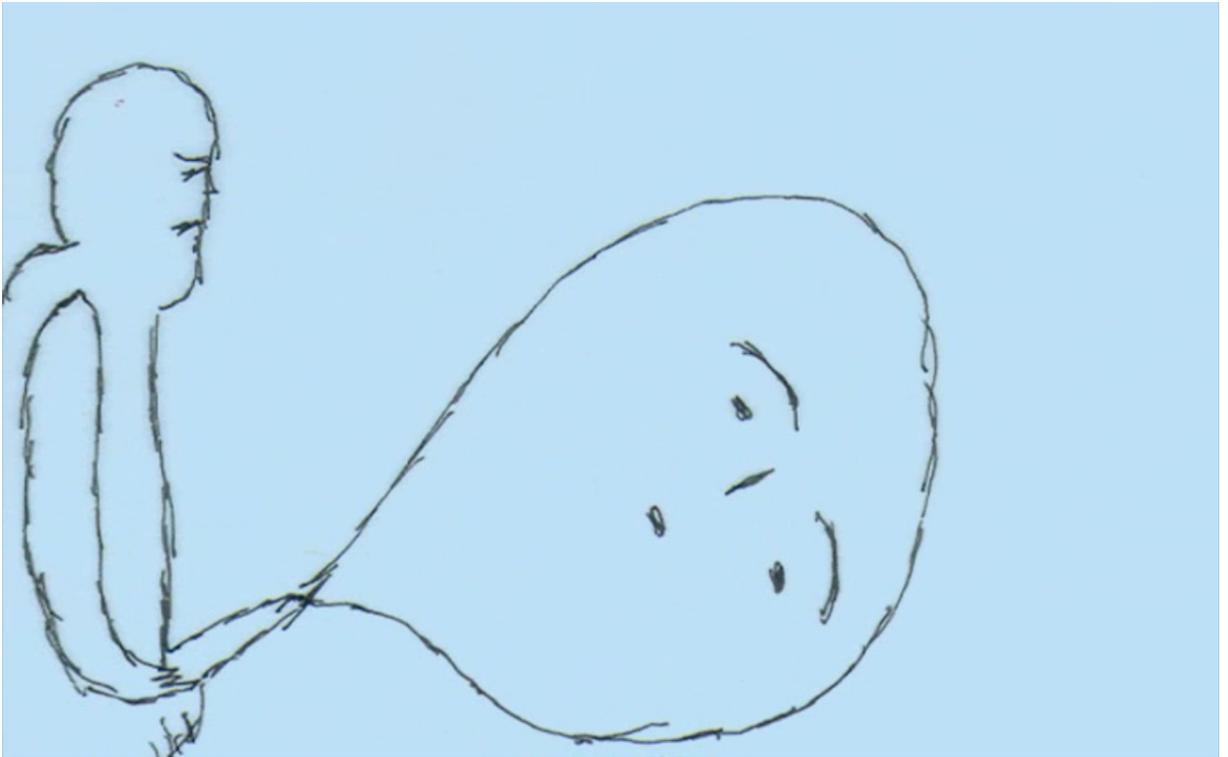
Encerro este subcapítulo com a percepção de que os traços impressos sobre o papel, suas matrizes originais, suas estruturas de base interferem e ancoram um pensamento autoral, quando transponho o personagem do desenho para a imagem em movimento. O traço se amplifica, mas mantém sua essência, mesmo traduzido para outra mídia.

Os Sofrimentos da Virtude.







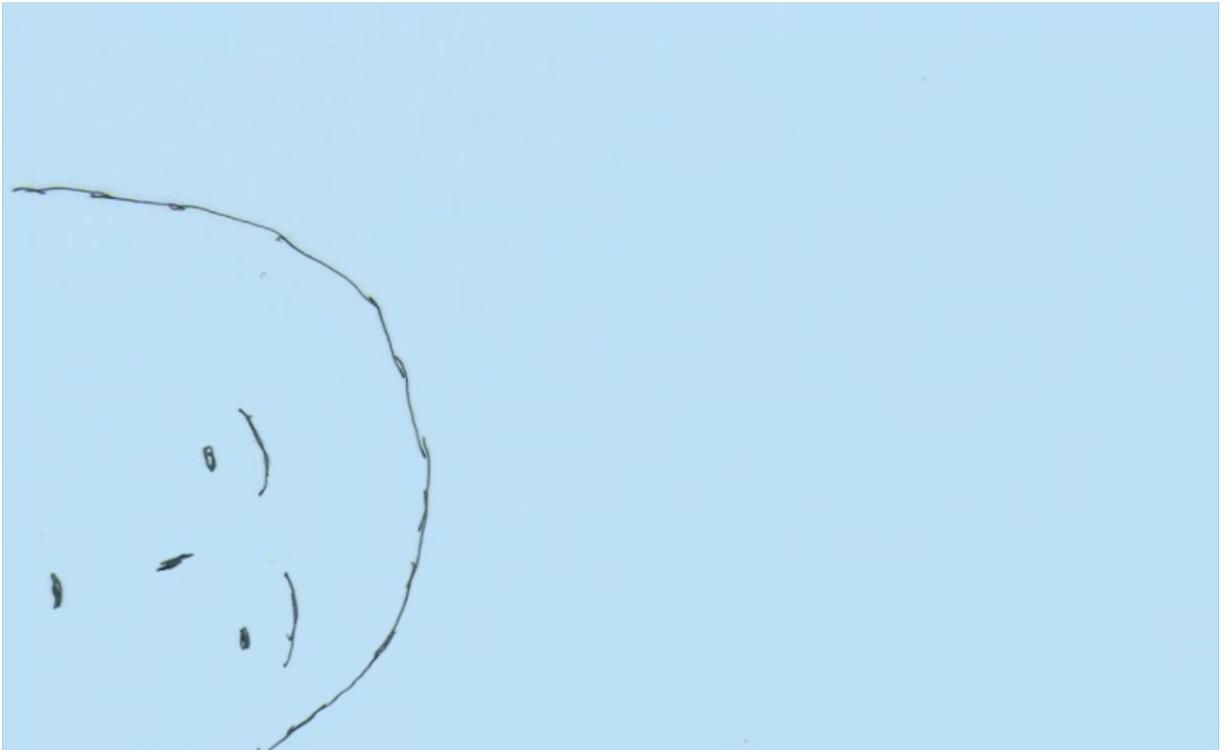


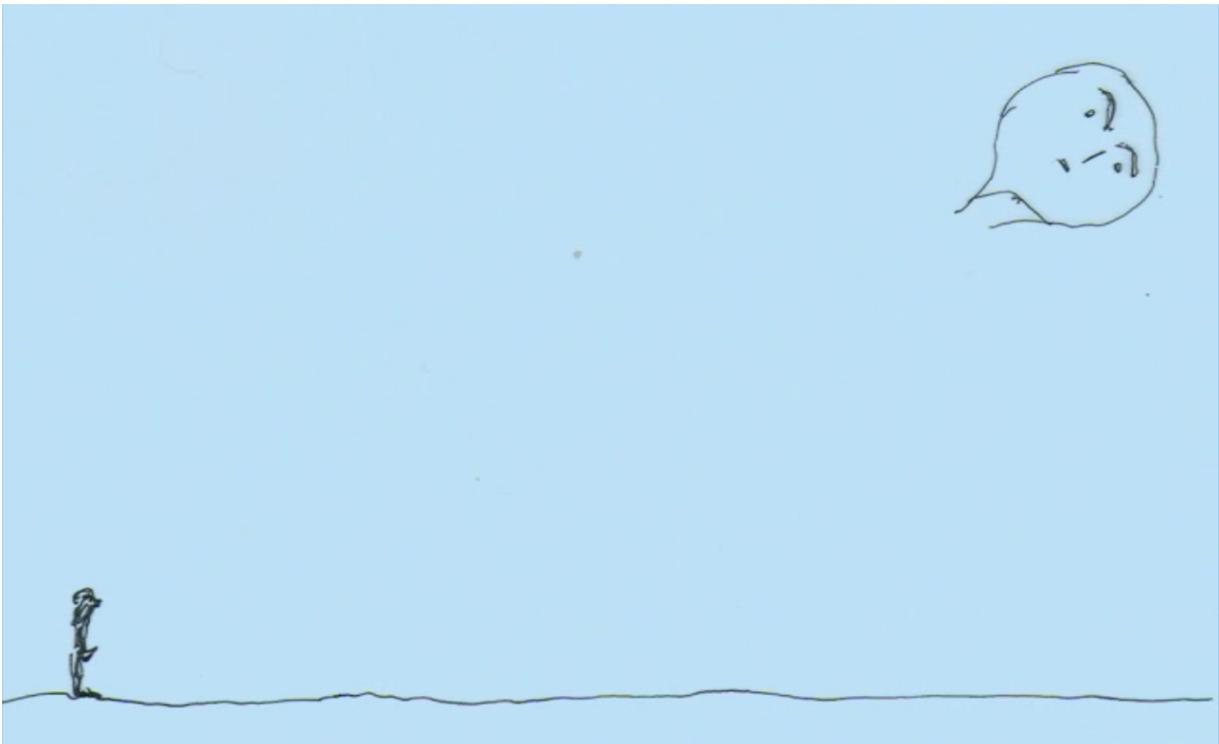


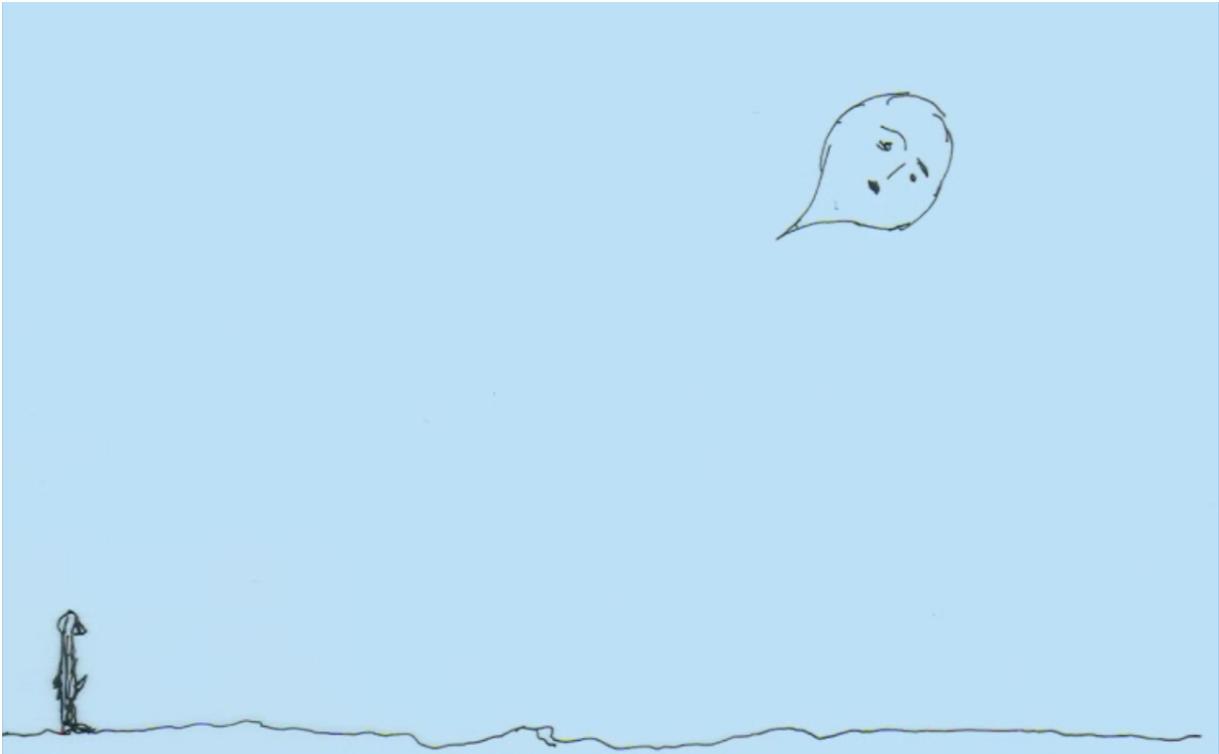


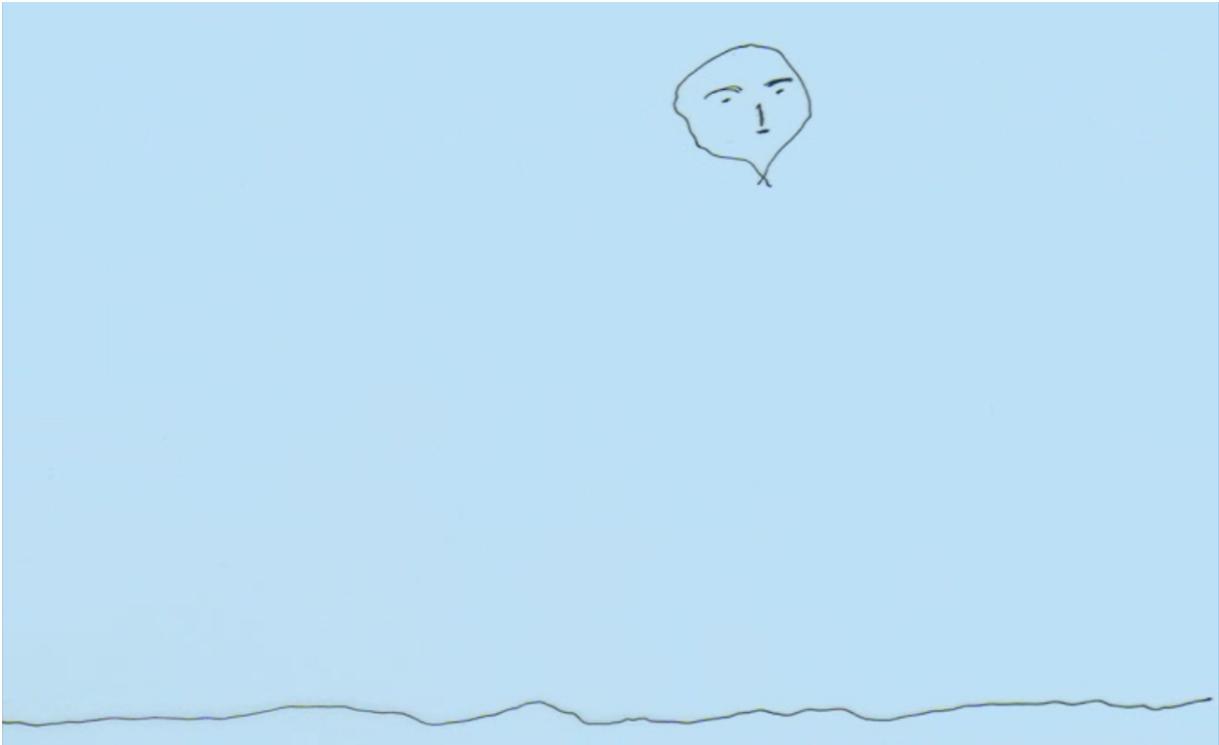


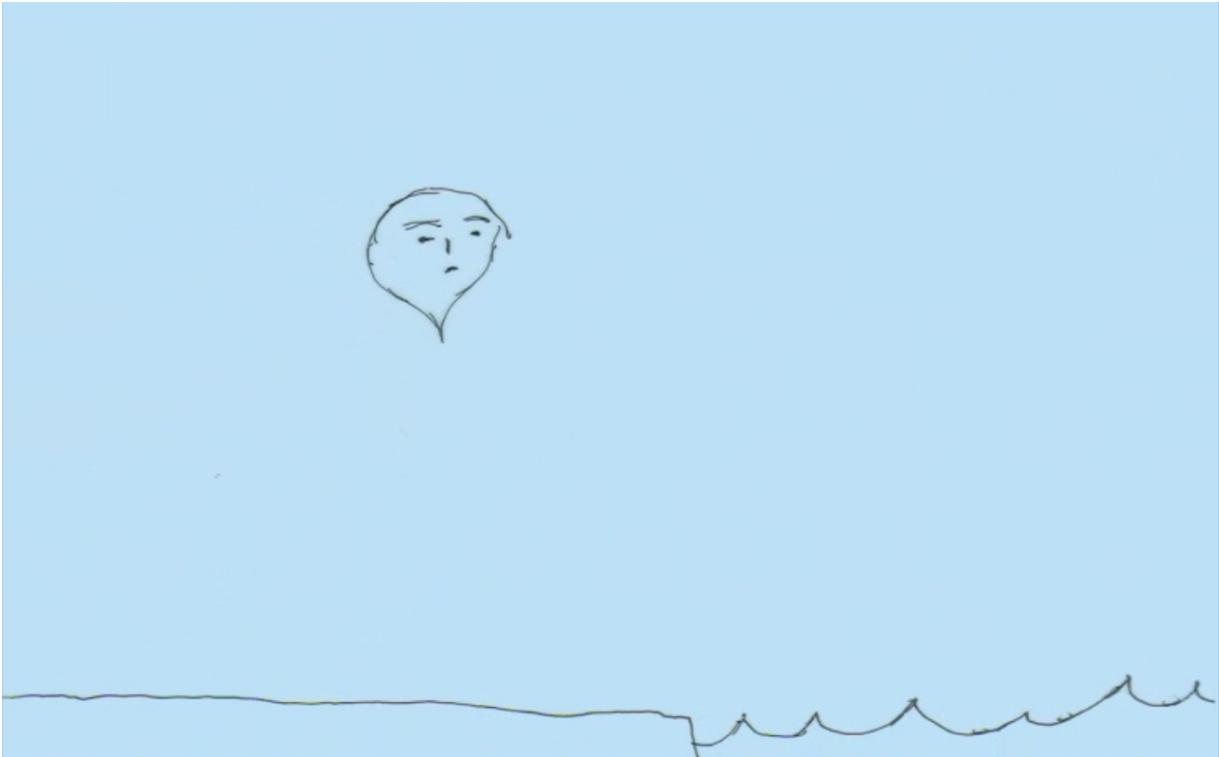


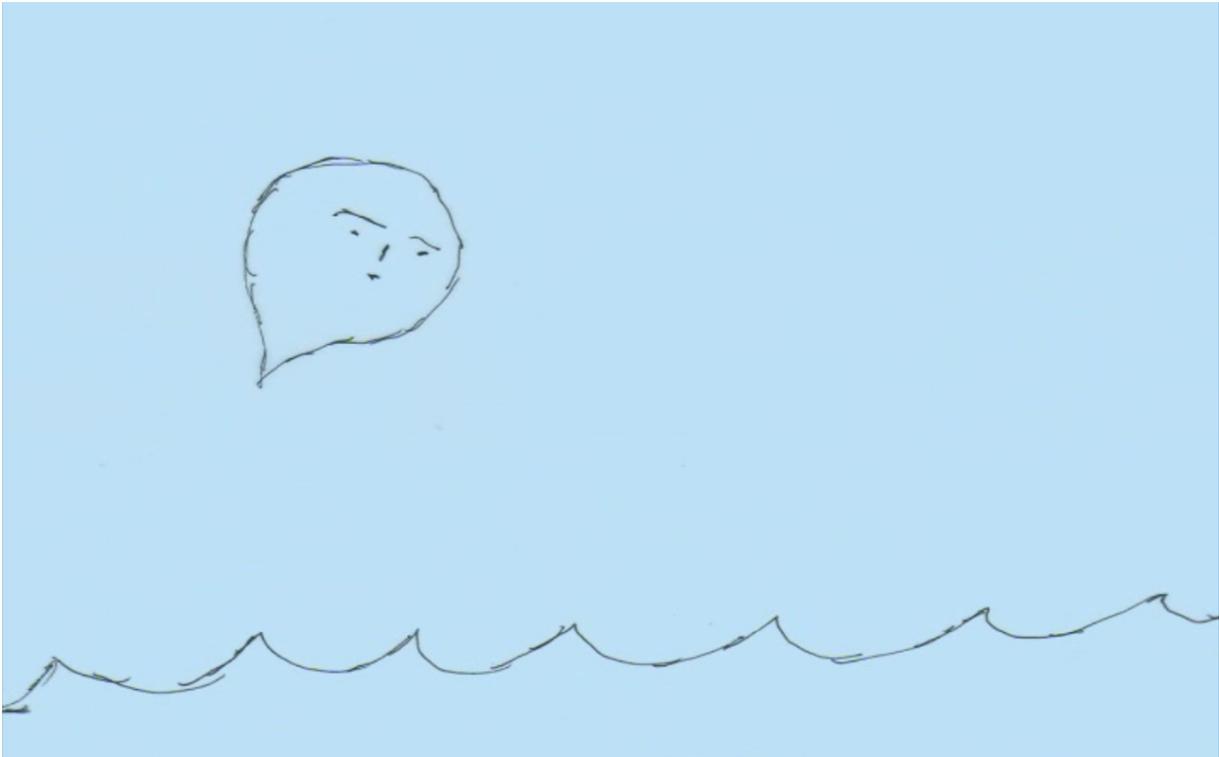




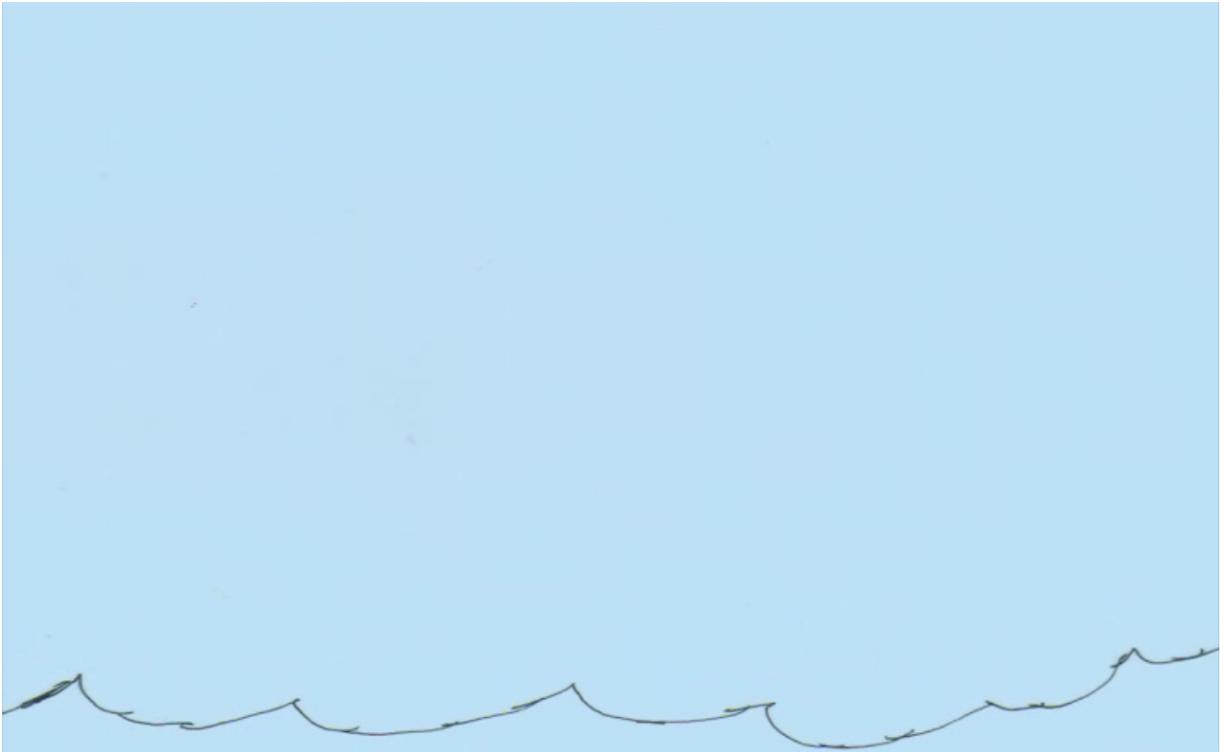




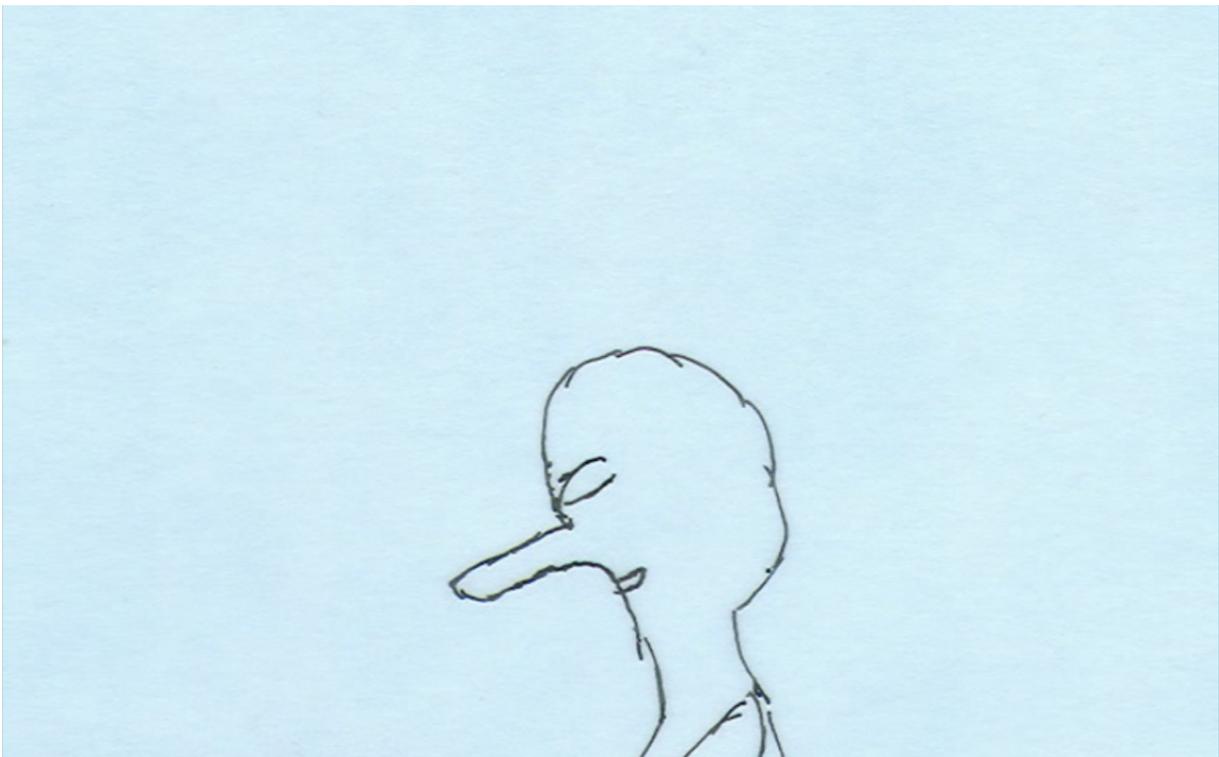


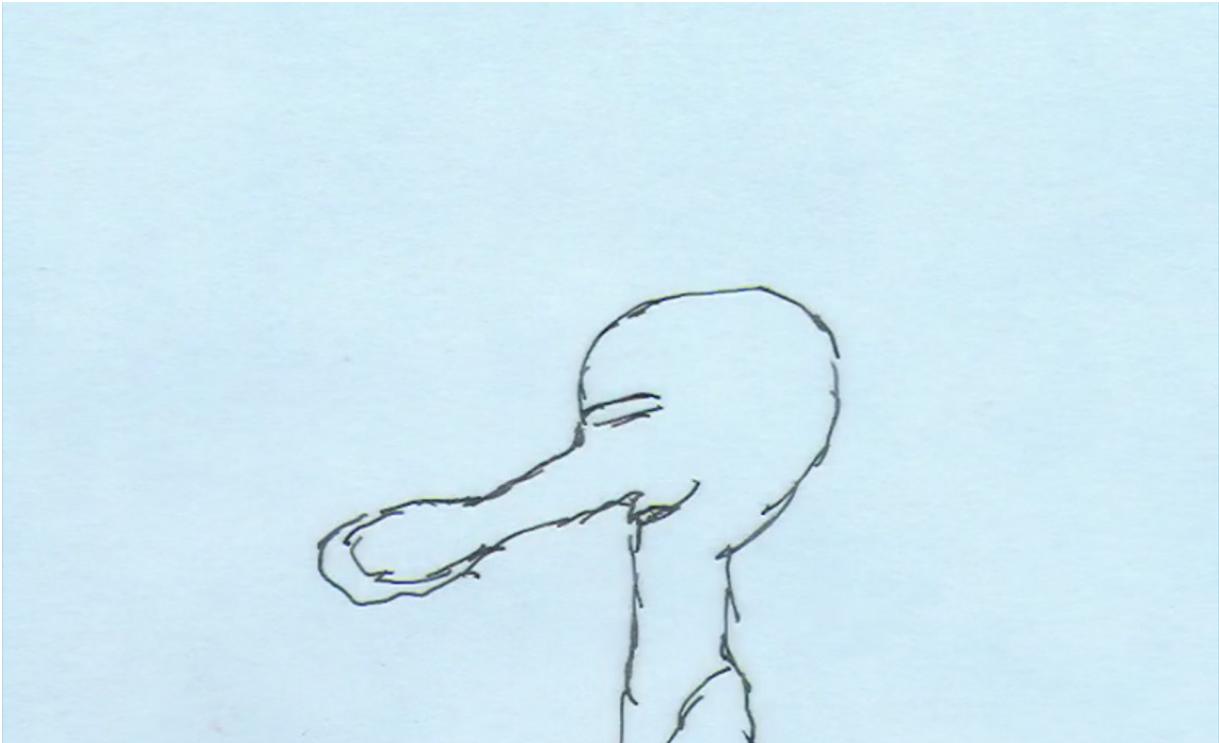


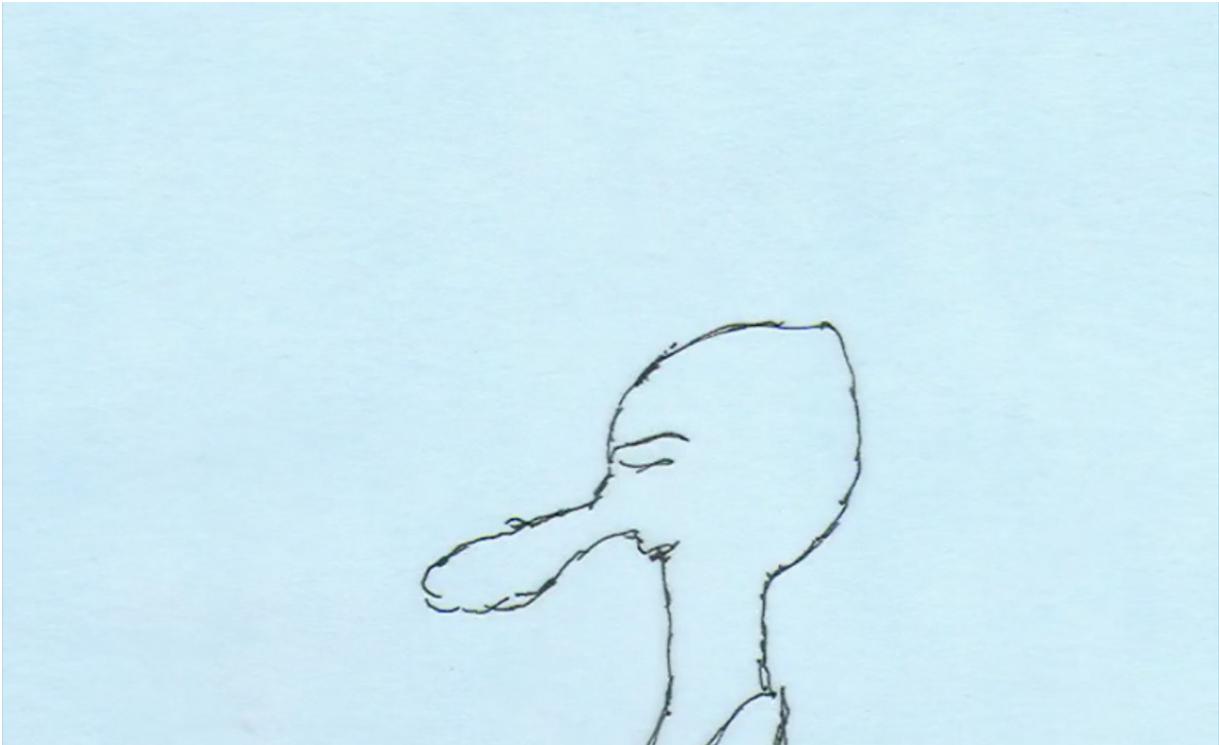


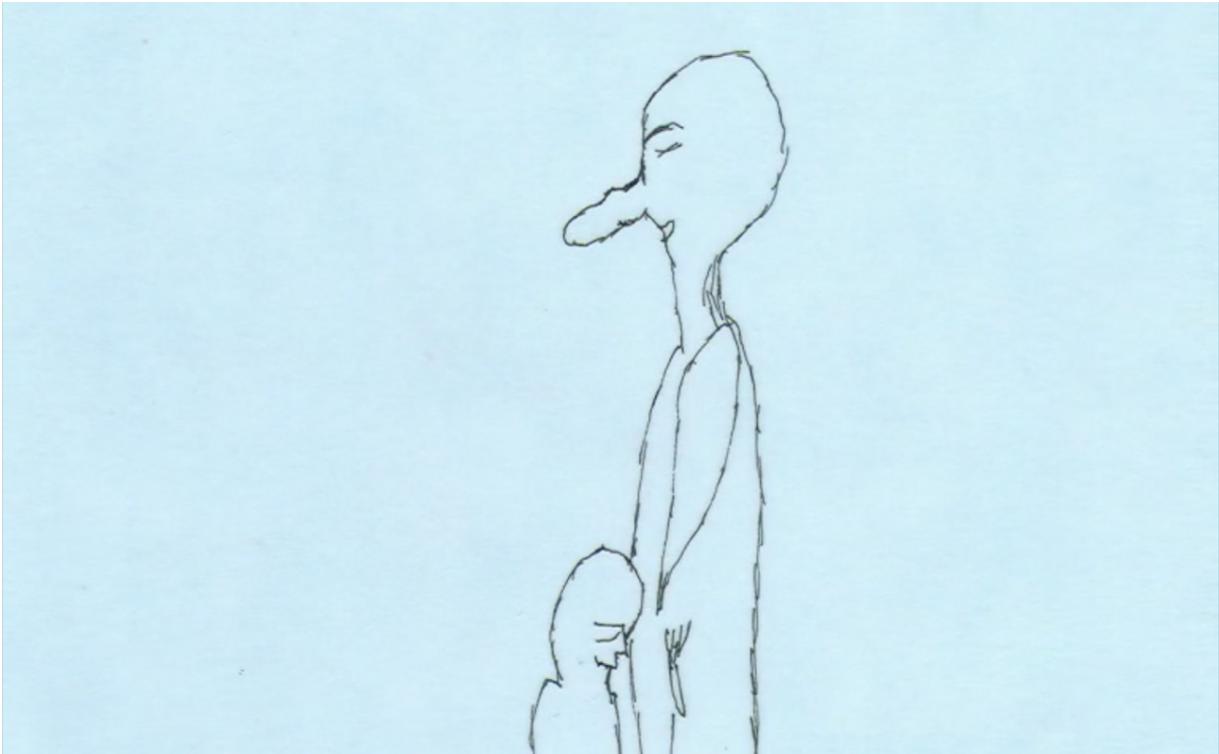


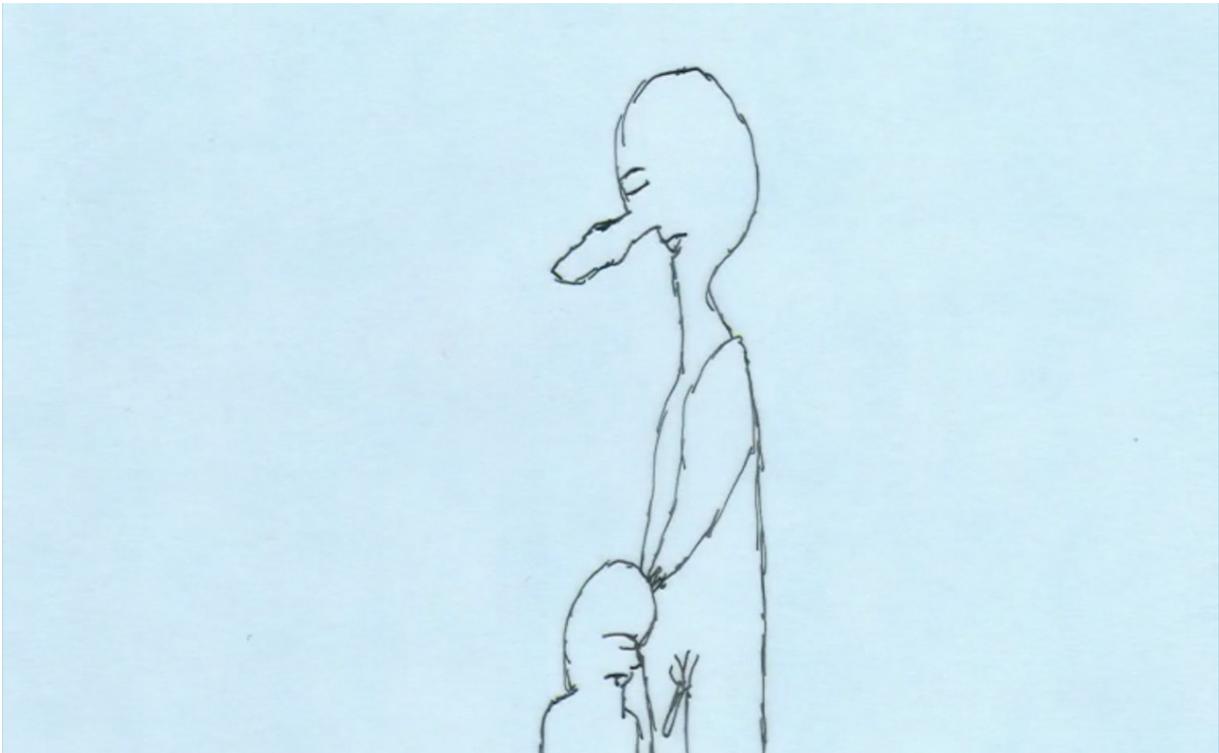
Os Sofrimentos da Virtude II.



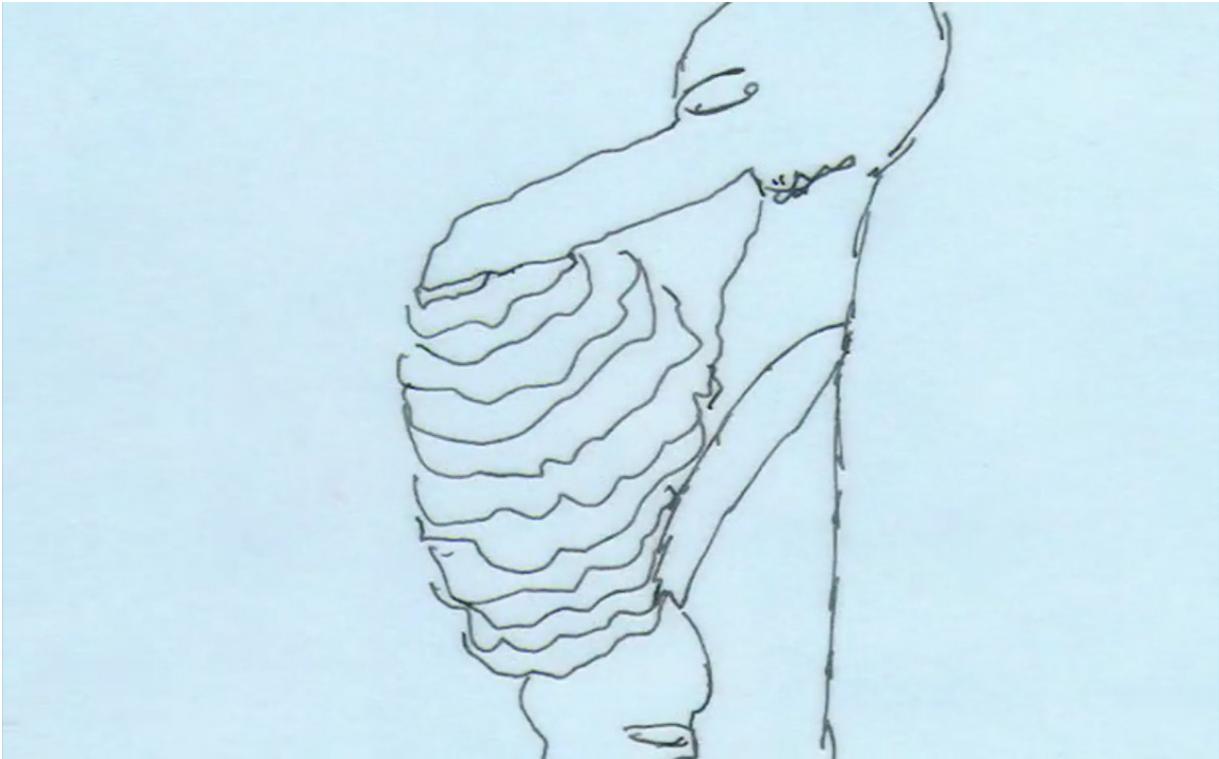


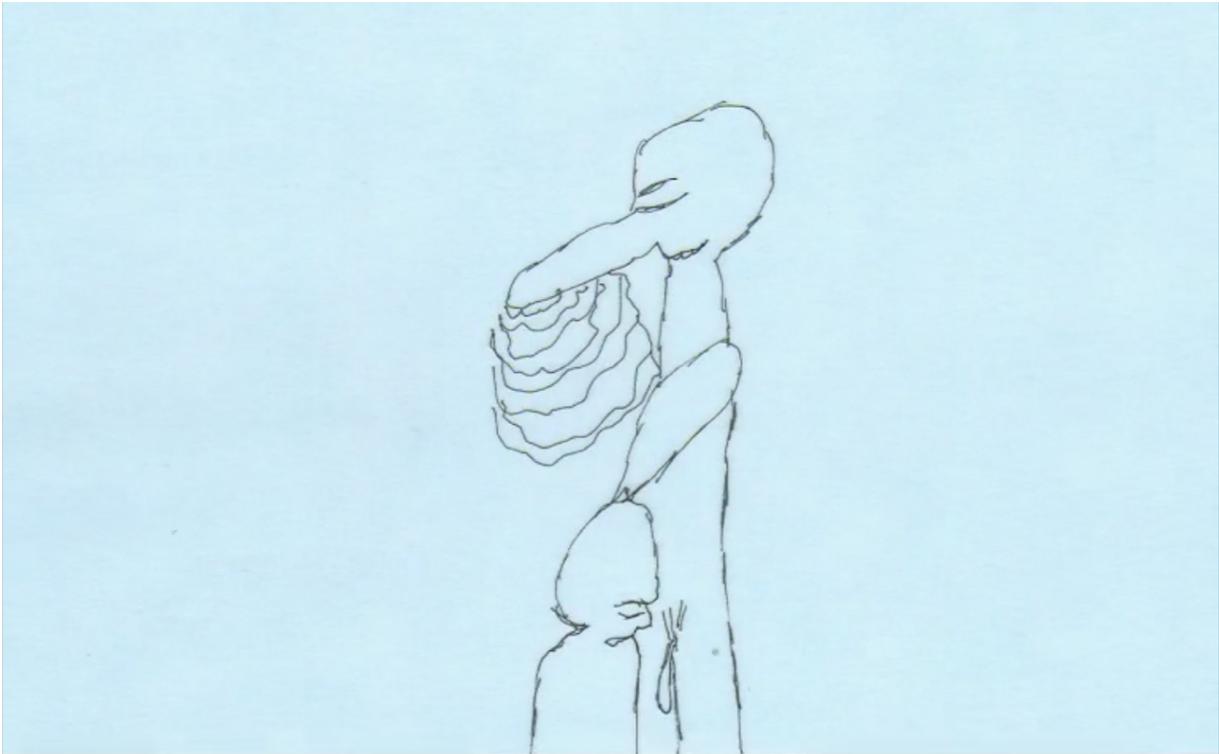


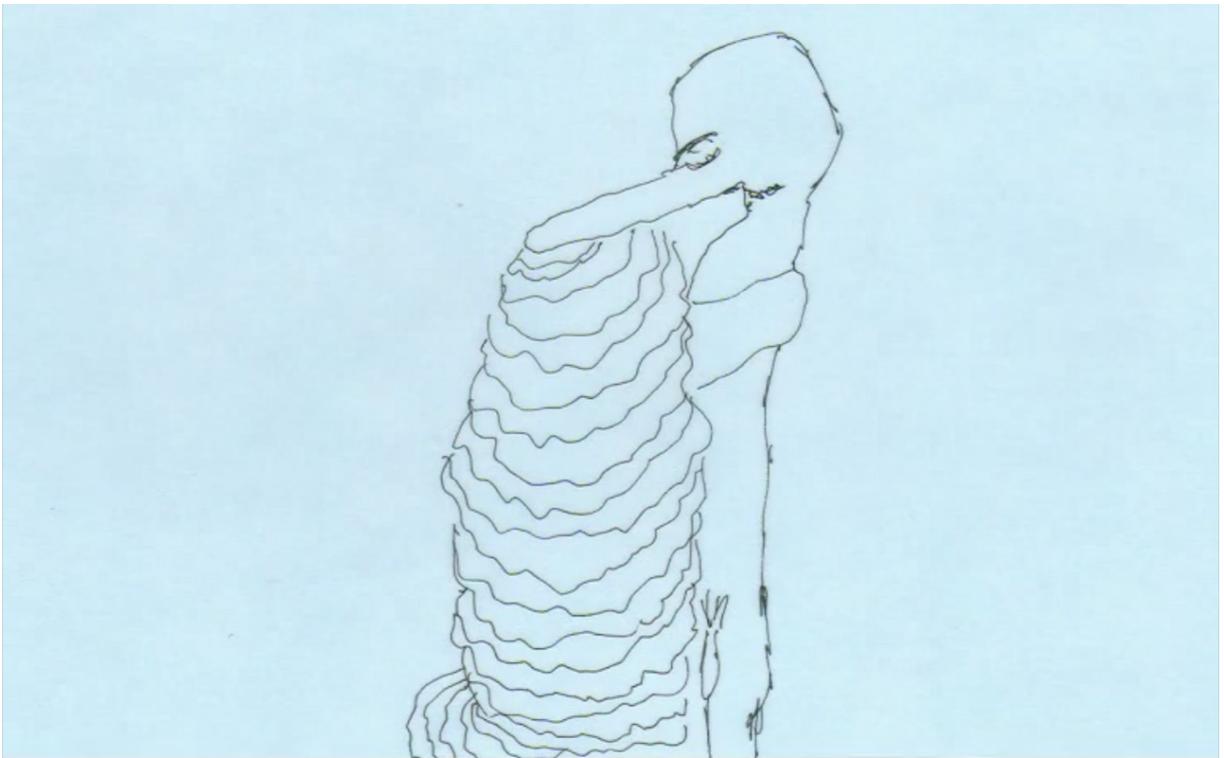


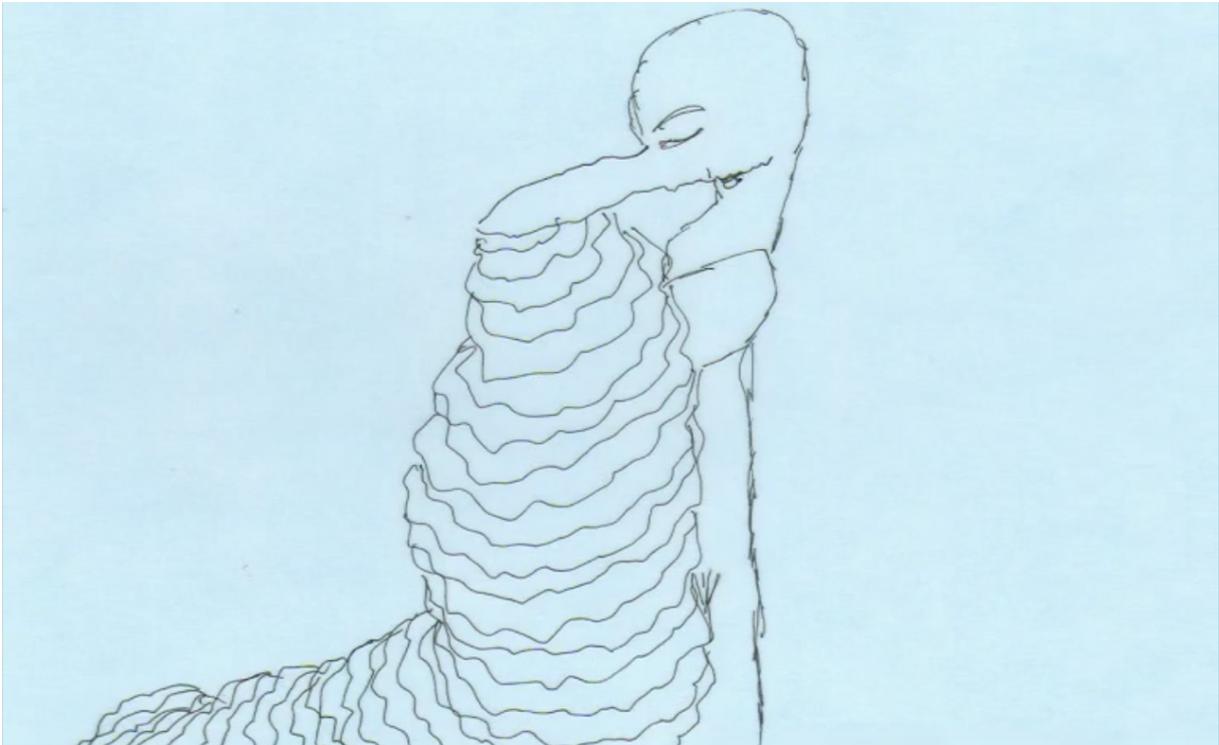


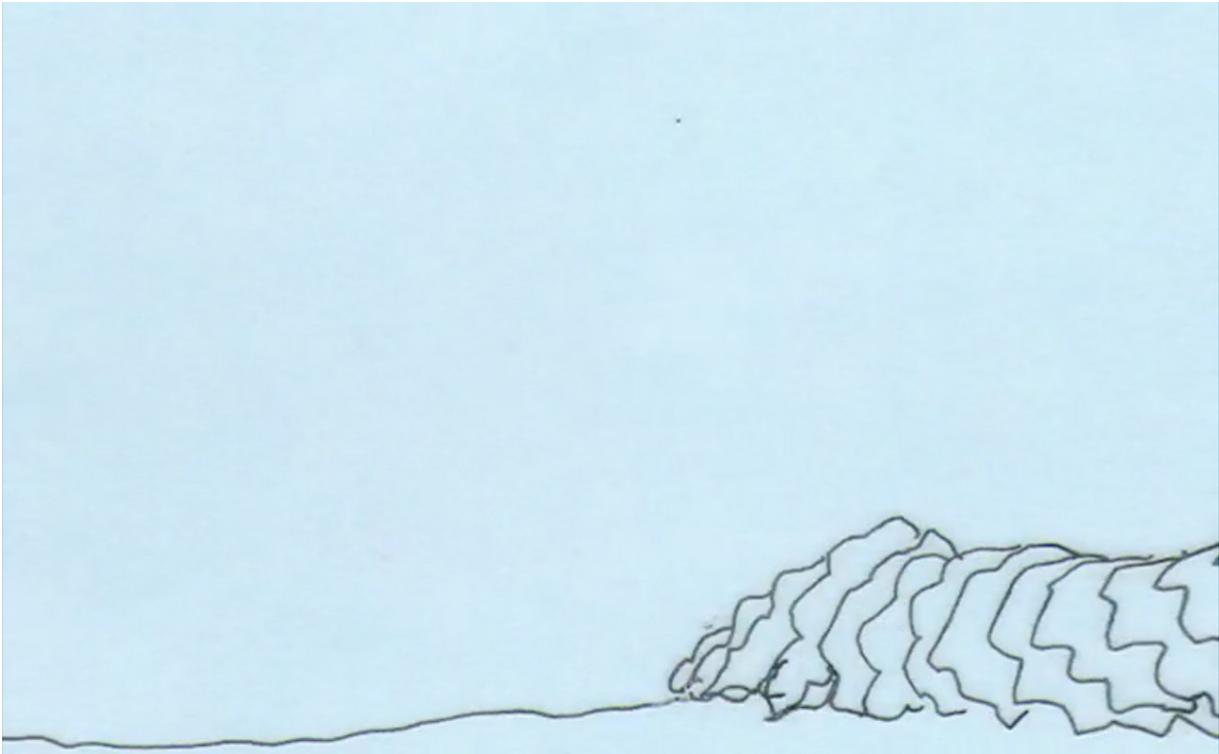


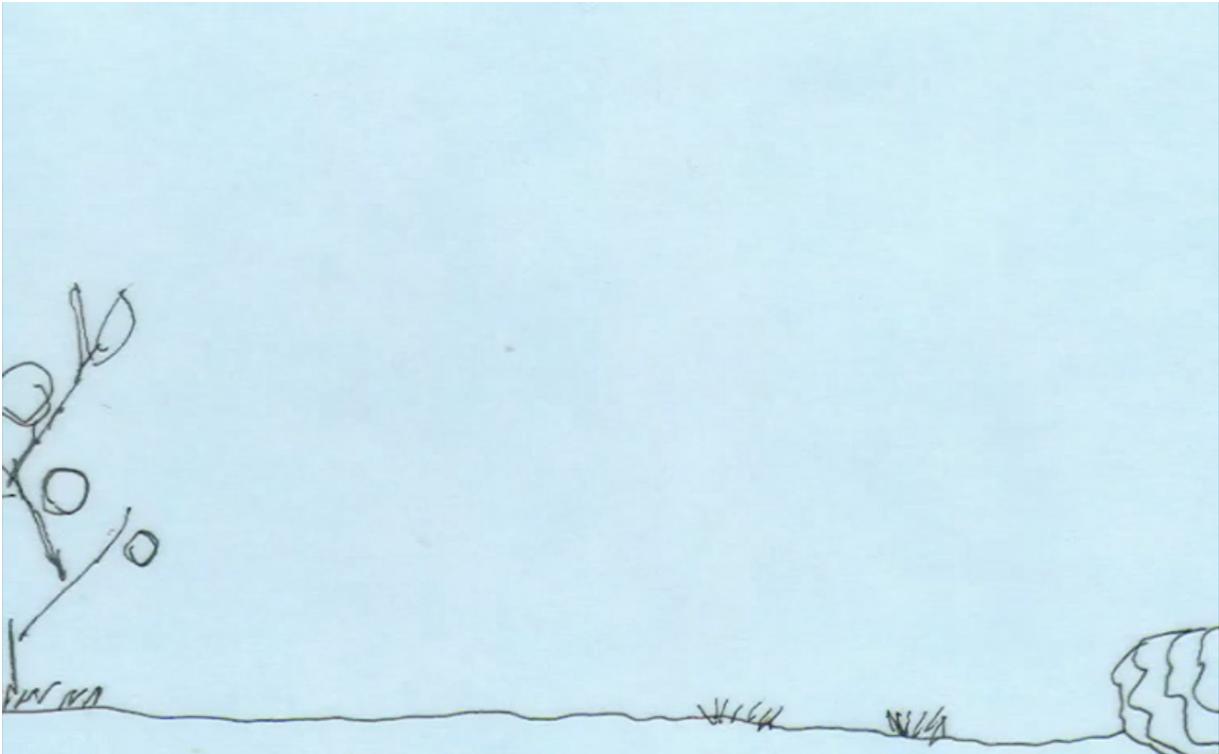


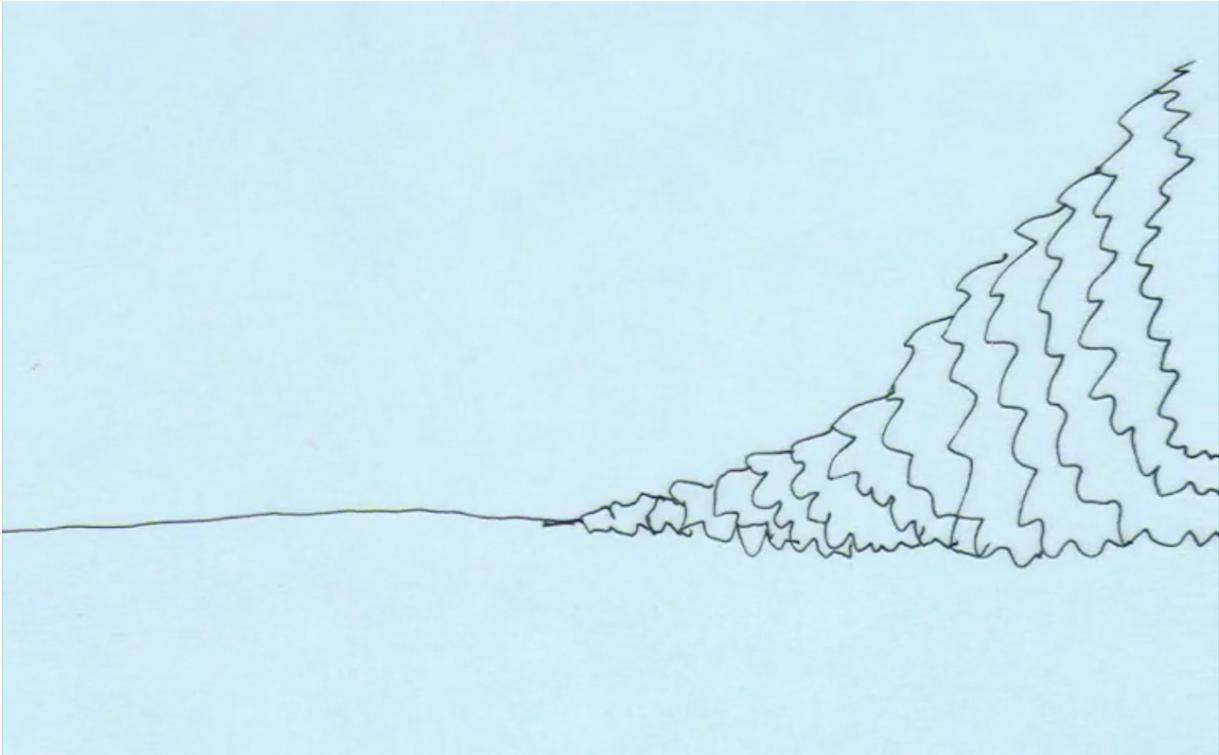




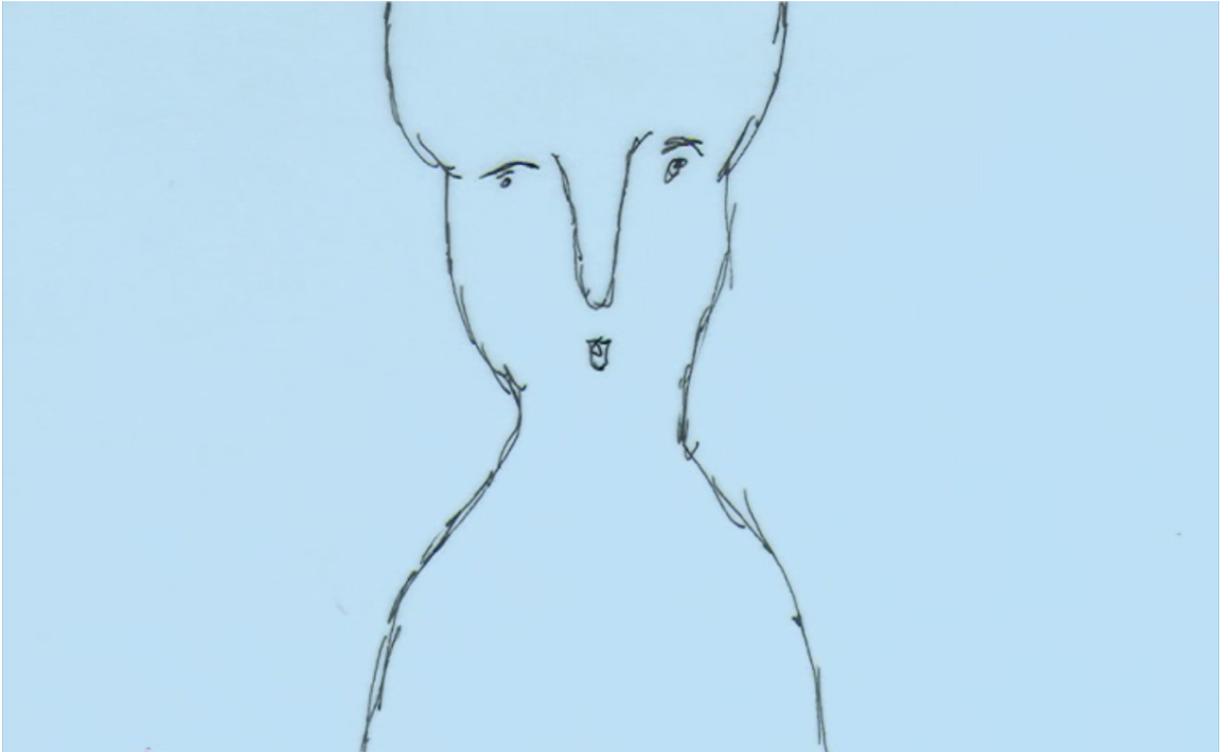








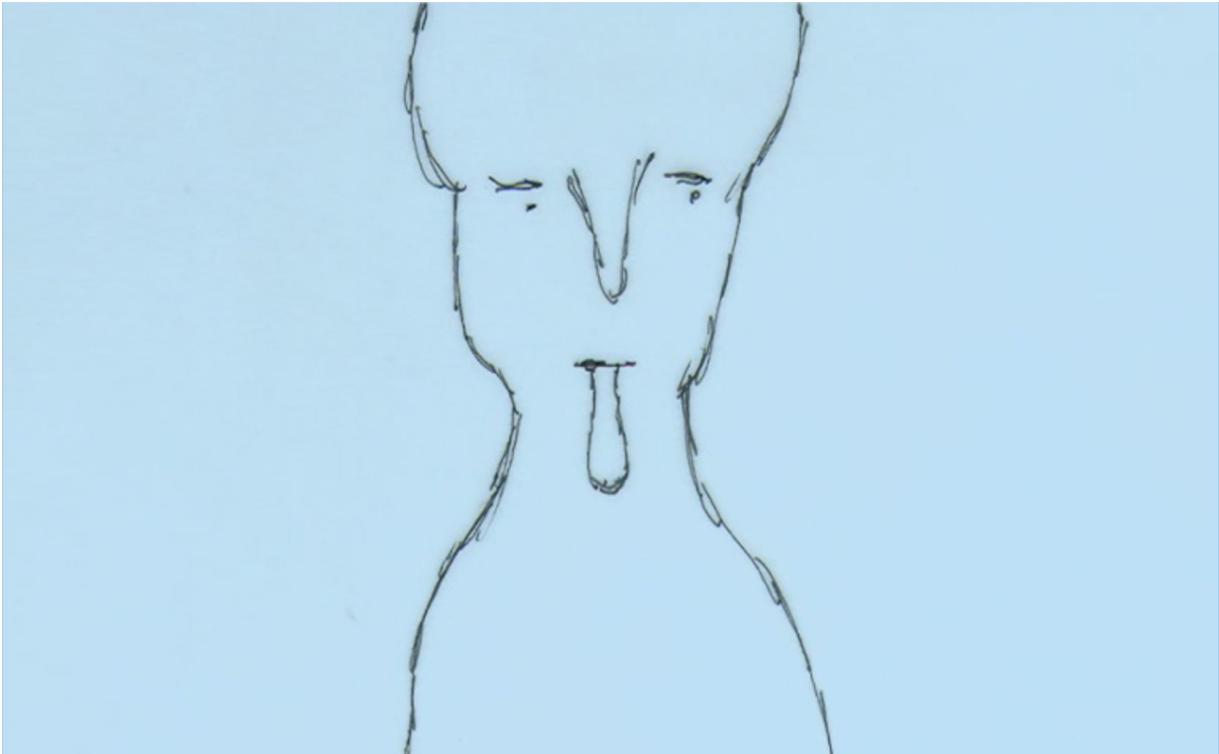
Os Sofrimentos da Virtude III.



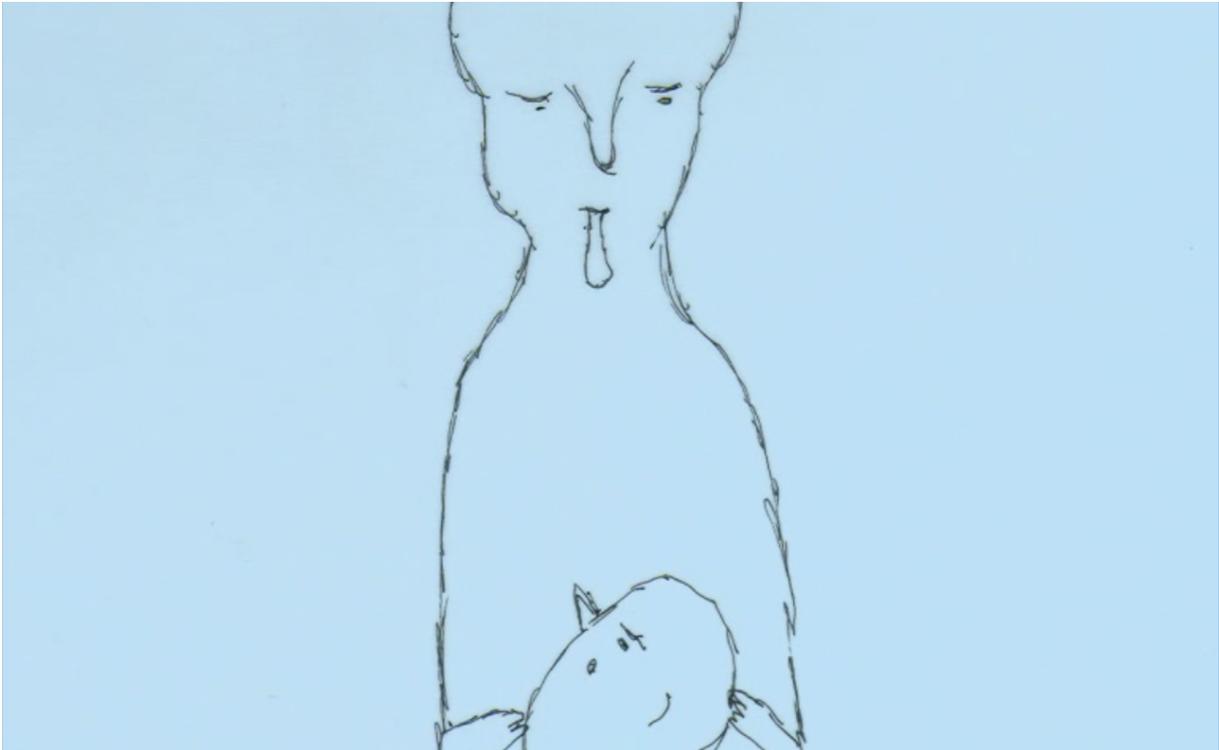


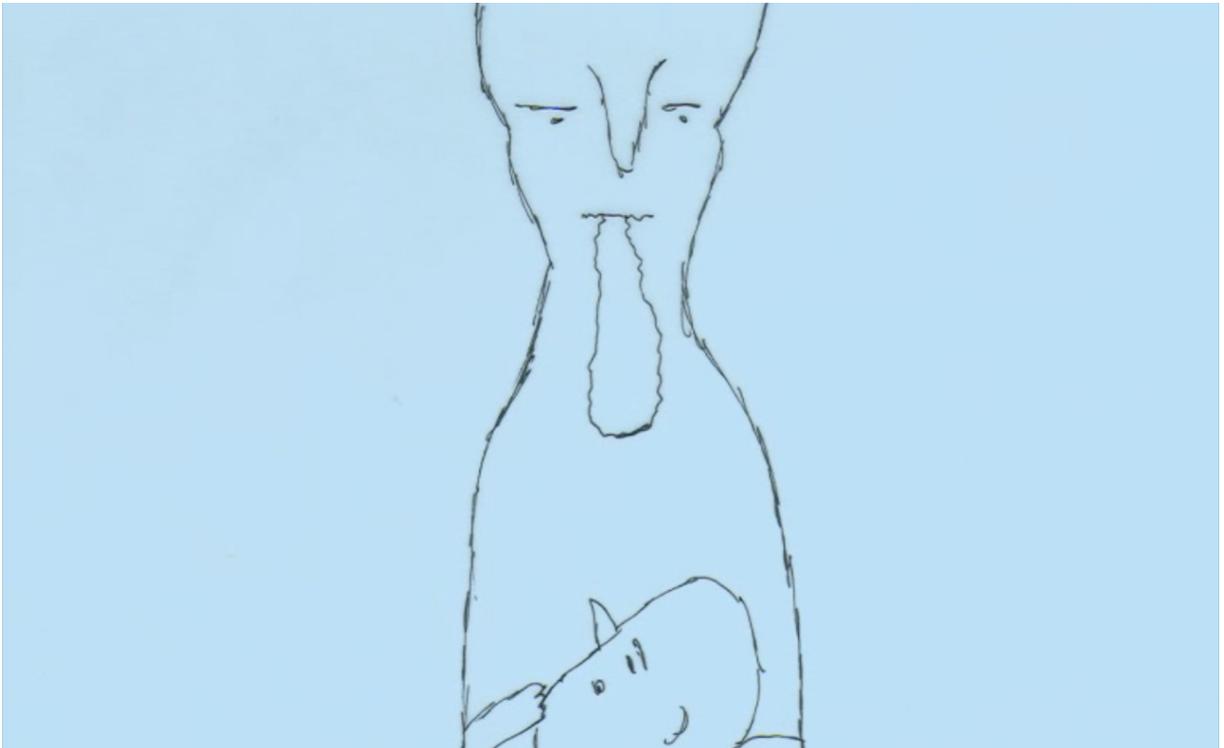


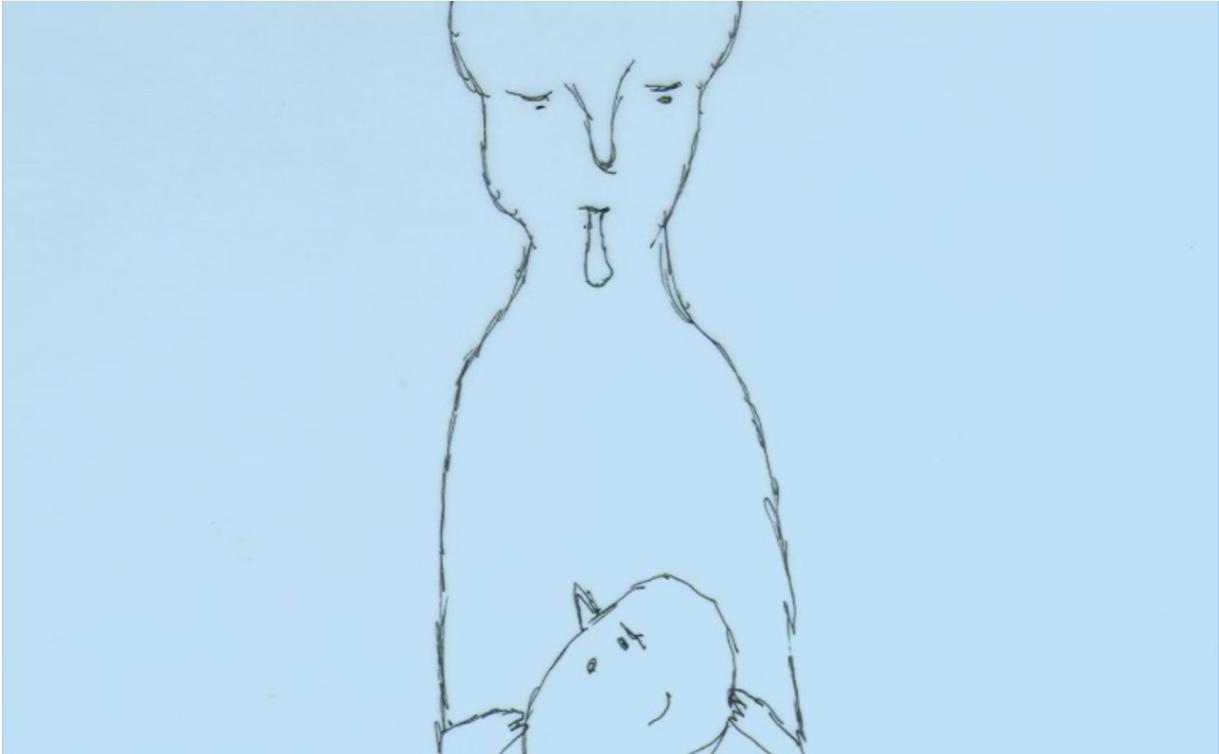


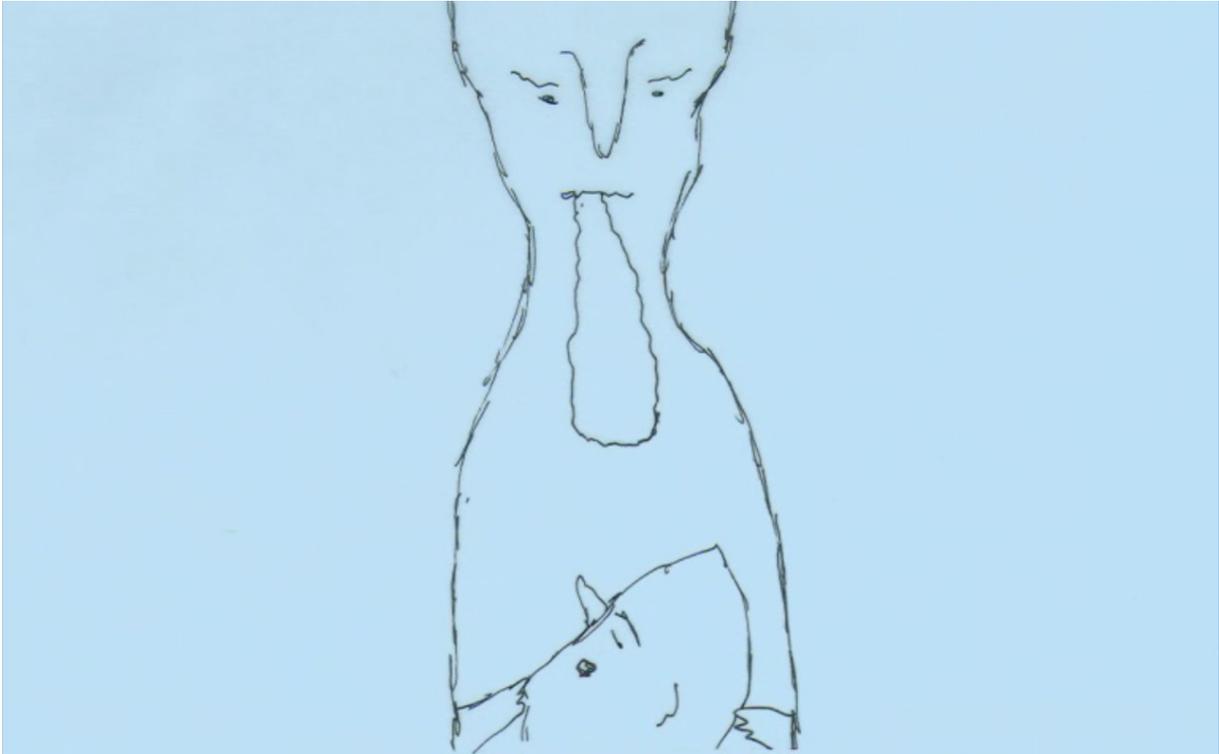


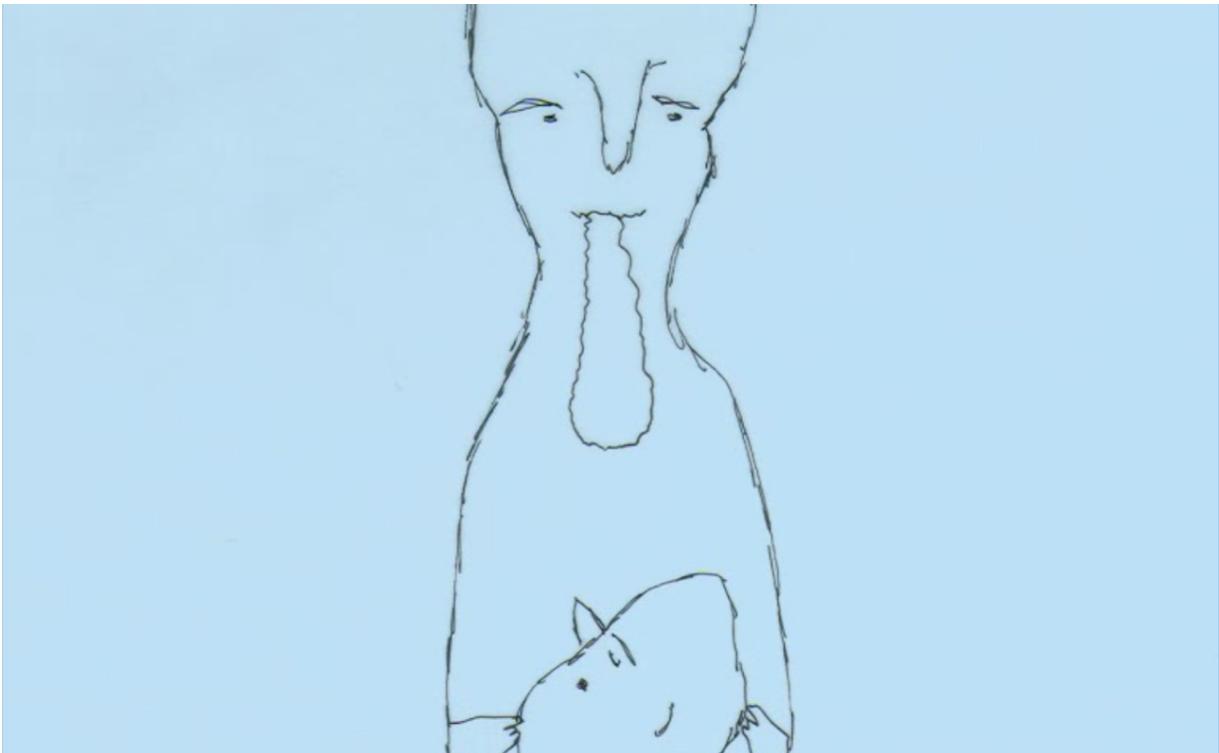


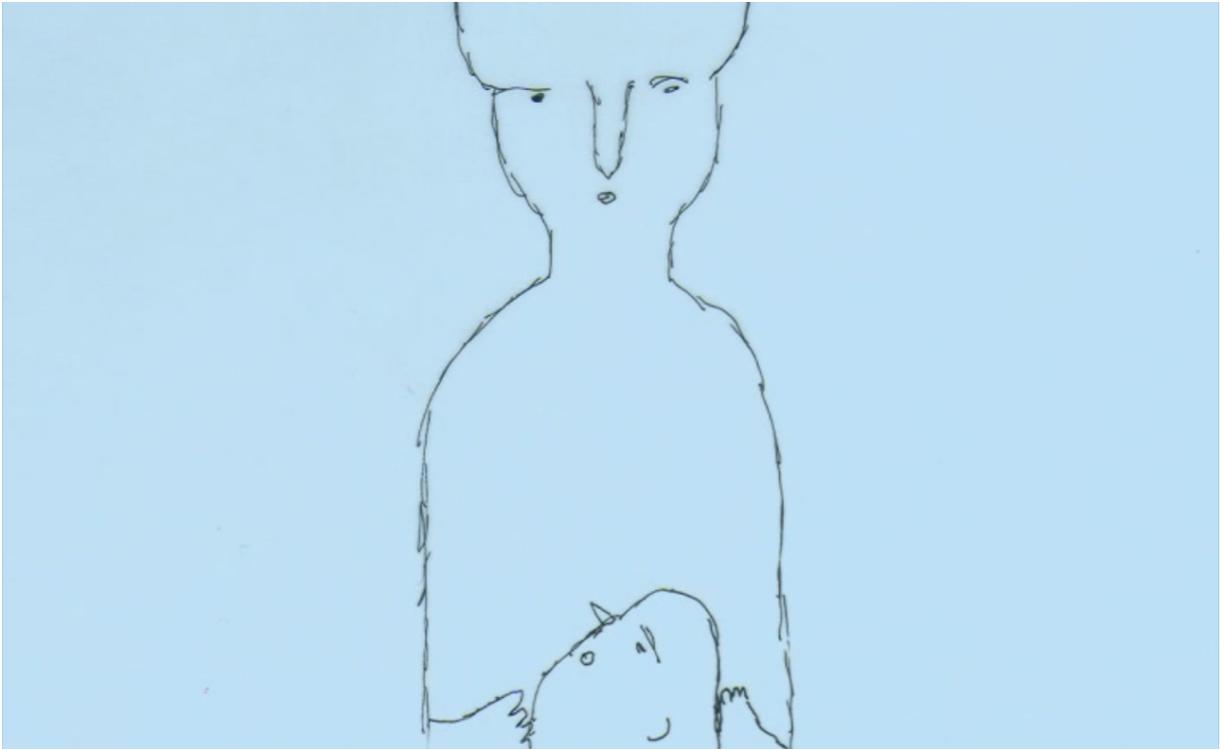


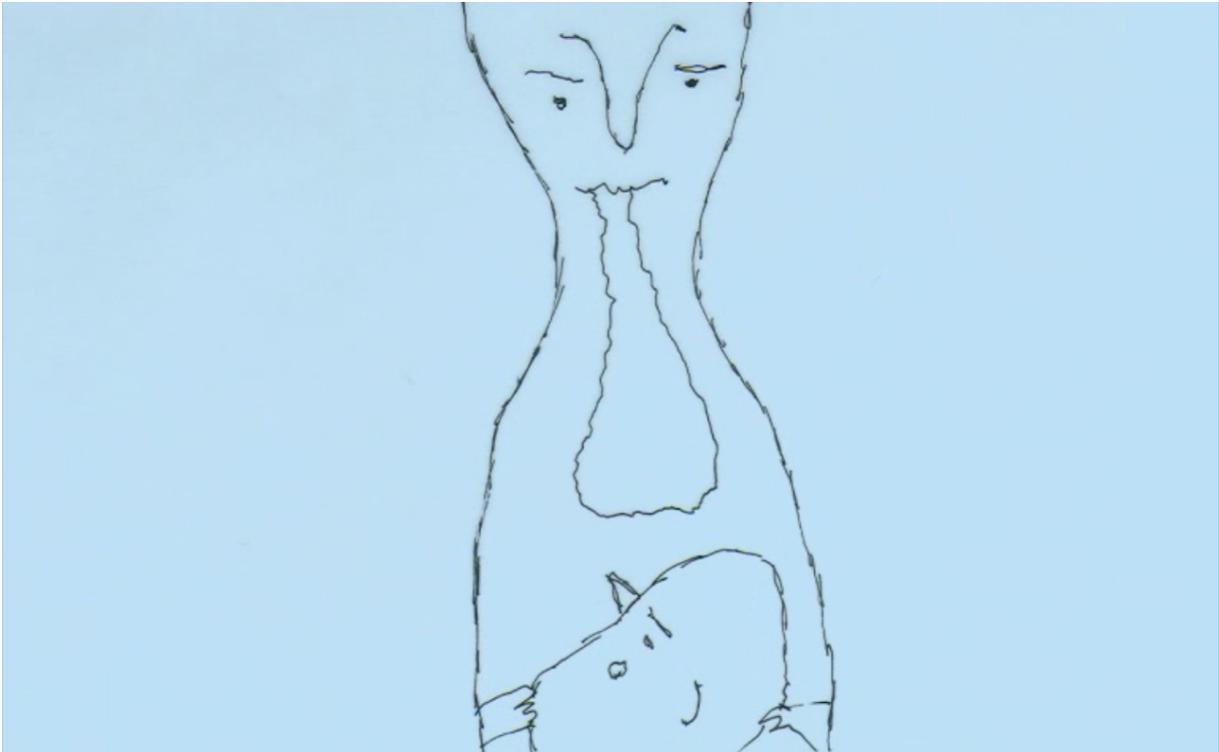










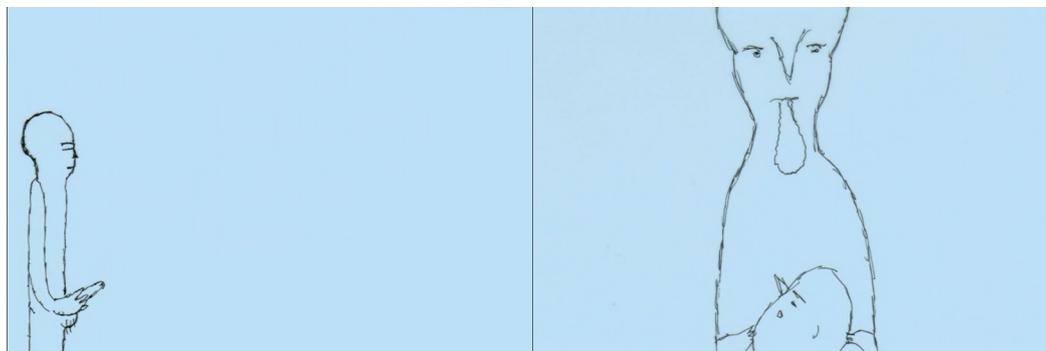


3.5 A ANIMAÇÃO SERIADA OS SOFRIMENTOS DA VIRTUDE

A série *Os sofrimentos da virtude* (2005) é composta por cinco vídeos. Esses trabalhos foram apresentados de forma separada em diferentes exposições. A primeira sessão pública ocorreu no 61º Salão Paranaense do Museu de Arte Contemporânea do Paraná, onde foram exibidos, em forma de instalação, os vídeos *Os sofrimentos da virtude*⁶³, *Os sofrimentos da virtude II*⁶⁴ e também *Os sofrimentos da virtude III*⁶⁵.

Para os procedimentos de análise crítica e genética dessa obra parte-se da exposição, em particular, mantendo o critério de avaliar e refletir somente sobre obras que tiveram contato com o público. O universo composto por esses vídeos coloca-nos diante de um mundo de conflito e perversidade: autoerotismo, medos e fantasias masculinas ligadas à reprodução, relação entre o eu e o outro de forma sádica (figura 40), um mundo que se recobre de substâncias repugnantes como o catarro (figura 41) são algumas das cenas observadas na série de animação.

FIGURA 40 – FRAMES DOS VÍDEOS *OS SOFRIMENTOS DA VIRTUDE I E III*

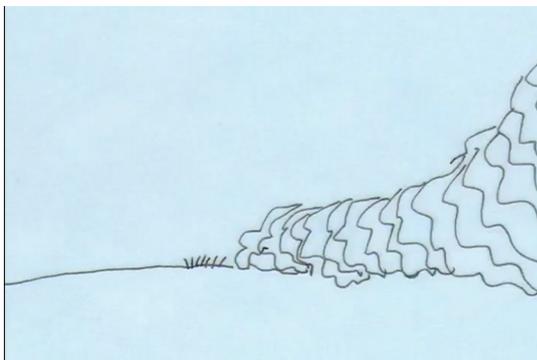


FONTE: Acervo do autor

63 Disponível em: <<https://vimeo.com/46922189>>. Acesso em: 08 maio 2020.

64 Disponível em: <<https://vimeo.com/46922187>>. Acesso em: 08 maio 2020.

65 Disponível em: <<https://vimeo.com/46922186>>. Acesso em: 08 maio 2020.

FIGURA 41 – FRAME DO VÍDEO *OS SOFRIMENTOS DA VIRTUDE II*

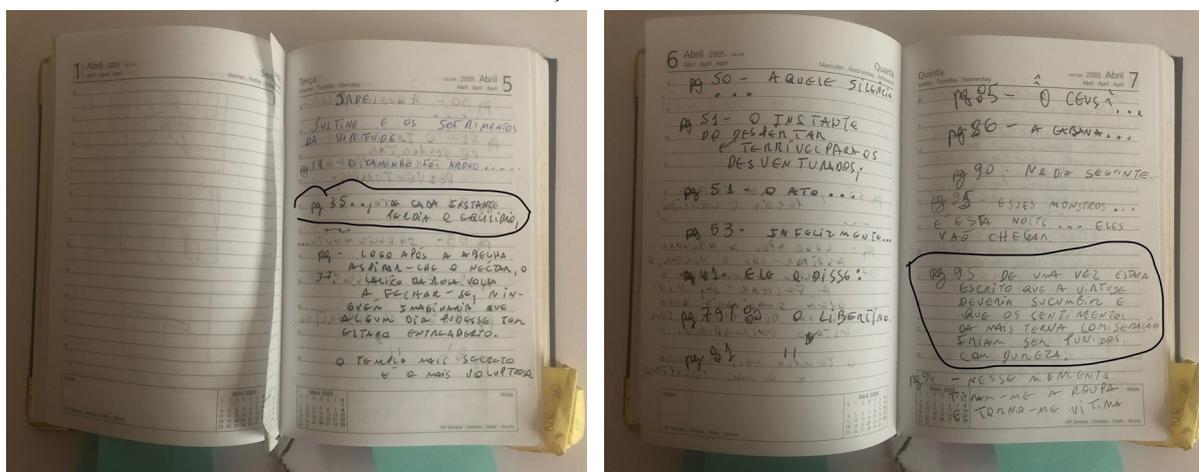
FONTE: Acervo do autor

O título dos vídeos faz referência à obra literária *Justine ou Os sofrimentos da virtude*, escrita pelo Marquês de Sade. Em resenha do livro, Coimbra nos fala sobre o conteúdo narrativo:

intyre de ordem marcadamente erótica mantém-se no limiar em que o sofrimento atroz deixa transbordar algo que nos interroga e não apenas causa horror. (COIMBRA, <https://medium.com/resenhas-analises-e-criticas/justine-ou-os-infortunios-da-virtude-c4746d974062>).

Meu contato com a obra de Sade se deu por meio das leituras de Bataille, que cita o autor em *A literatura e o mal*. A perversidade humana, o sexo exposto, o erotismo, as fronteiras entre proibido e permitido eram assuntos que me interessavam muito e chamavam a minha atenção no momento de criação dos vídeos dessa série.

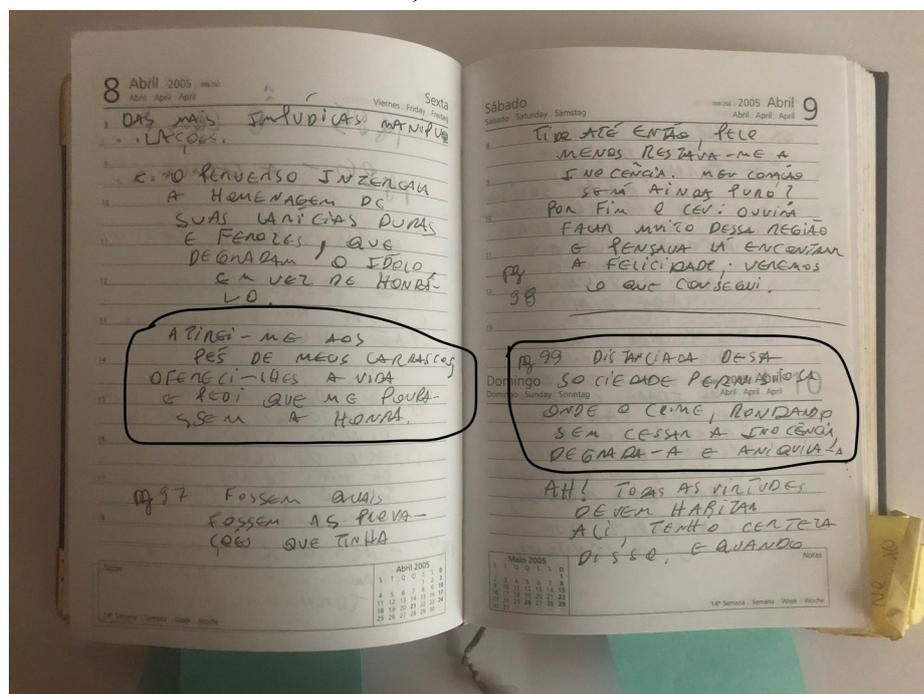
Encontro, em uma agenda datada de 2005, alguns trechos do livro de Sade que podem elucidar o clima presente nos vídeos e seus conteúdos (figura 42).

FIGURA 42 – ANOTAÇÕES SOBRE A OBRA *JUSTINE*

FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

Em uma das notas, é possível destacar: “De uma vez estava escrito que a virtude deveria sucumbir e que os sentimentos da mais terna comiseração iriam ser punidos com dureza. (SADE, p. 95 *apud* ANNES, Agenda Preta, 2005, s/p). Em outra página (figura 43), mais uma ocorrência e uma citação à obra de Sade: “atirei-me aos pés dos meus carrascos, ofereci-lhes a vida e pedi que me poupassem a honra [...] Distanciada dessa sociedade perniciosa onde o crime rondando sem cessar a inocência degrada-a e aniquila-a” (SADE, p. 99 *apud* ANNES, Agenda Preta, 2005, s/p).

Nos vídeos anteriores da série *Eu não entendo Jesus Cristo*, esses temas apareciam de forma recorrente. Em *Os sofrimentos da virtude* escolhi tratá-los como cenas de um desenho animado, buscando certa narrativa visual. Os vídeos são compostos pelas figuras, paisagens e líquidos em uma fina linha preta sobre um fundo azul que lembra um céu em dia ensolarado.

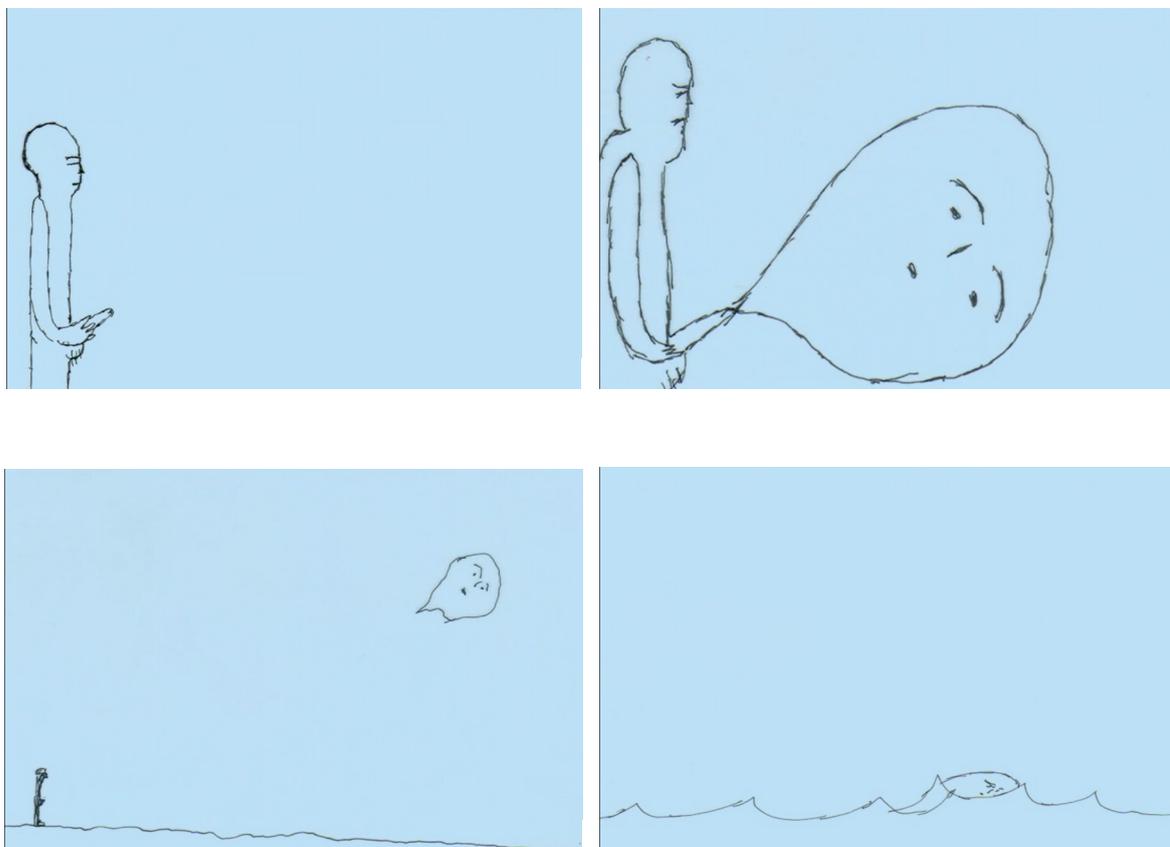
FIGURA 43 – ANOTAÇÕES SOBRE A OBRA *JUSTINE*

FONTE: Imagem fotográfica de um caderno de anotações – acervo do autor

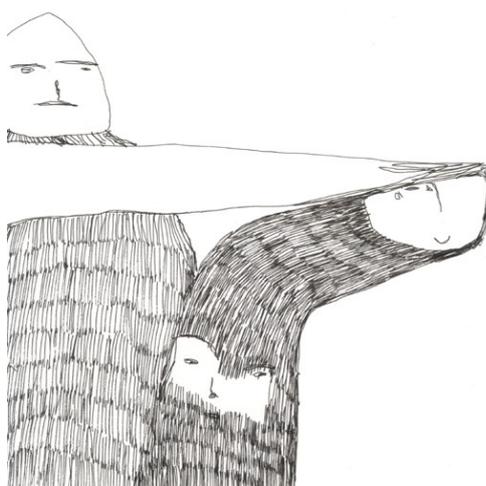
Em *Os sofrimentos da virtude I* – primeiro vídeo da série – percebemos de início a cena de um homem masturbando-se no canto esquerdo da tela. O homem avança em seu ato até que, no momento de êxtase, o seu gozo transforma-se em uma grande bolha com feição humana. A bolha, na sequência, flutua pelo céu até perder-se no mar (figura 44).

Ao refletir sobre esse material audiovisual, percebo que o autoerotismo está presente em vários momentos da minha produção de desenhos, como por exemplo em *O homem permanecido* (figura 45). Essa temática ecoa também na produção de vídeos.

É possível encontrar, em diversos momentos, a figura de um homem solitário em contato com a busca pelo próprio prazer. Nos desenhos sobre papel a questão fica mais discreta, mas, ao inserir o desenho em imagens em movimento, o gesto, em si, ganha outras proporções, obrigando o espectador a uma suposta cumplicidade nos atos dos personagens.

FIGURA 44 – SEQUÊNCIA DE FRAMES DO VÍDEO *OS SOFRIMENTOS DA VIRTUDE*

FONTE: Acervo do autor

FIGURA 45 – DESENHO DA SÉRIE *O HOMEM PERMANECIDO*

FONTE: Acervo do autor

O autoerotismo em meus desenhos e material audiovisual tem como referência a obra do artista Egon Schiele, que, muitas vezes, se auto retratava nu em cenas de excitação (figura 46).

FIGURA 46 – DESENHO AUTORRETRATO EGON SCHIELE



FONTE: Acervo do autor

Além de Schiele, outras referências que adoto para a questão do desenho e erotismo são os artistas Bruce Nauman – em especial seus trabalhos em neon, que apresentam figuras masculinas e seus corpos (figura 47 e 48) – e o artista alemão George Baselitz e sua pintura *The big night down the drain* (figura 49).

FIGURA 47 – NEON BRUCE NAUMAN



Fonte: <https://www.conceptualfinearts.com/cfa/wp-content/uploads/2014/01/348151.jpg>

FIGURA 48 – NEON BRUCE NAUMAN



Fonte: <https://www.phillips.com/detail/bruce-nauman/NY010718/9>

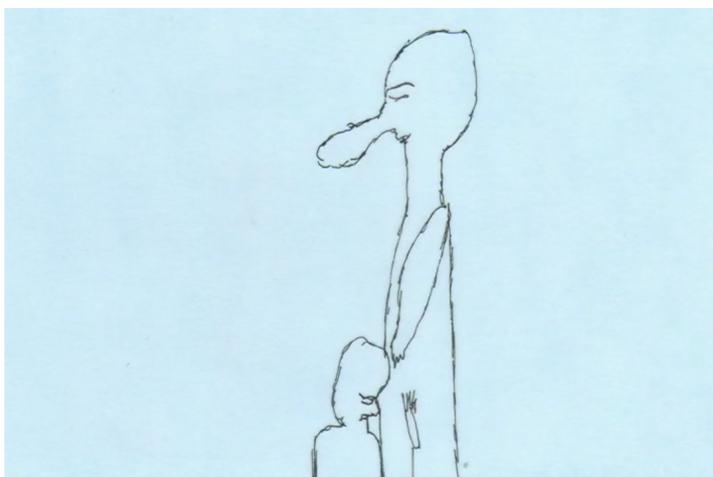
FIGURA 49 – PINTURA GEORG BASELITZ



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Die_große_Nacht_im_Eimer

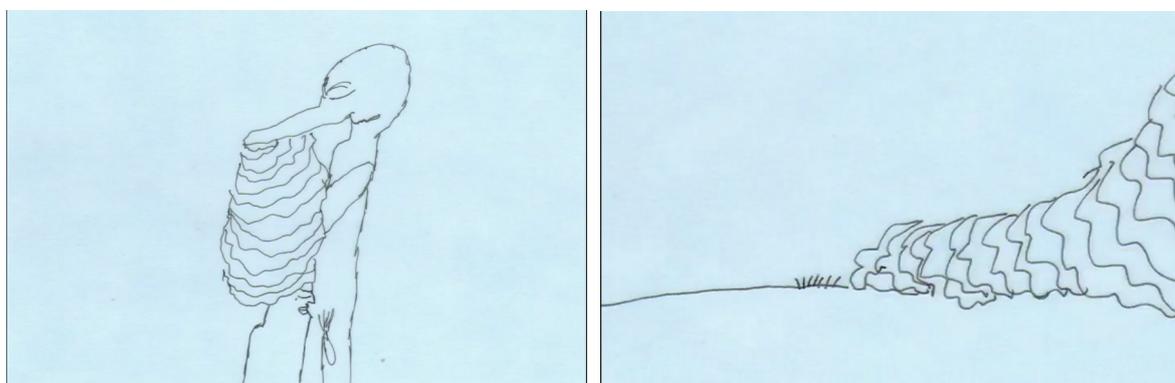
A trilha sonora do vídeo é um recorte em *looping* da música *Boing Boom Tschak*, do grupo *Kraftwerk*, da qual foram retiradas as batidas eletrônicas, permanecendo a repetição da frase *Boing boom tschak, boing boom tschak*, o que cria um ambiente de estranhamento e humor para o material.

No vídeo *Os sofrimentos da virtude II* observa-se a presença de duas figuras masculinas: uma em pé balançando a cabeça, com catarro escorrendo pelo nariz, e outra figura agachada, ao seu lado, de forma passiva, como se fosse vítima da situação (figura 50).

FIGURA 50 – FRAME DO VÍDEO *OS SOFRIMENTOS DA VIRTUDE II*

FONTE: Acervo do autor

No referido vídeo o catarro escorre e avança cobrindo o corpo do personagem ajoelhado e depois a paisagem a sua volta (figura 51). Nesse contexto temos novamente um clima típico das narrativas de Sade, nas quais um algoz faz a sua vítima sofrer. Ambos estão de olhos fechados e em silêncio. O que dá o ritmo dos acontecimentos é o movimento dos corpos que balançam e do catarro que escorre. A trilha sonora é composta pela música *Noiserator*, de Gerador Zero. O mecanismo de edição sonora faz uma apropriação, uma espécie de manipulação da estrutura melódica para conferir ao material o clima de incômodo e de tensão presente no vídeo.

FIGURA 51 – FRAME DO VÍDEO *OS SOFRIMENTOS DA VIRTUDE II*

FONTE: Acervo do autor

O líquido que escorre e invade os ambientes é um tema que se repete em minha produção de desenhos e vídeos. Observo tal recorrência em desenhos da série *Jesus dá leite* (figura 52) e *Mergulho* (figura 53).

FIGURA 52 – DESENHO DA SÉRIE JESUS DÁ LEITE



FONTE: Acervo do autor

A fluência de líquidos variados também está presente em alguns textos meus, como por exemplo o conto *O menino que chora iogurte*, no qual temos a narrativa de um menino que, em profunda tristeza, começa a chorar iogurte de morango. Após o fato, o mundo é invadido por iogurte, que se espalha e toma conta de tudo.

FIGURA 53 – DESENHOS DA SÉRIE Mergulho



FONTE: Acervo do autor

A seguir, destaco um trecho do referido conto:

O menino que chora iogurte

Ele chora iogurte. Ele ama Jesus Cristo. Ele ama Jesus Cristo sábados à tarde, então ele chora. Desajeitado, permanece sempre pelos cantos, à beira da sombra tenta esconder tamanho segredo, lágrimas de iogurte sabor morango, porém seu choro não era de tristeza como comumente os outros pensavam. Seu choro vinha de um êxtase profundo que sentia em seu pequeno coração. Era como uma falta de ar, uma vertigem que ia se instalando aos poucos e repentinamente ele ficava sem chão. Ele que carregava flores nos dias de sol, que amava a todos com sinceridade. Andava com sorriso no rosto, ficou doente por tentar voar e, apesar do esforço, nada aconteceu. Tentou por dois anos, dois dias, duas horas, duas noites. Ele tinha desculpa para tudo. Tinha a mente ocupada, sempre ocupada. Ele corre. Corre como um bicho que se esconde. Do seu distante silêncio, conectava-se com os outros da sua espécie. Ele que amava marcianos, cachorros, enfim, amava o mundo. Ele chorava à toa. Chorava ao sol intenso e brilhante ou nas noites escuras e frias. Ele amava a nudez feminina, a chuva fina batendo no rosto e amava Jesus Cristo sábado à tarde. Porém, um dia aconteceu que o menino que chorava iogurte morreu, e nesse triste dia nasceu uma fonte de iogurte que brotava da terra onde seu corpo havia sido enterrado. Ele que corria nu entre as árvores, que era leve e doce e sonhava com a lua e vampiros. Ele que havia chorado na rua de mãos dadas com um estranho. Esses amores sem limites. Manchas de tapetes, fumaça devorando a alma. Ninguém se importa com certas fragilidades. A vida e suas pequenas solidões. Ninguém quer dizer nada sobre isso. Perda de tempo. Ele cai sem sair do lugar. Ele se debate e geme. Difícil explicar o mistério do menino que chora iogurte. Ele que era simples e ingênuo; mas havia calor em suas mãos, mesmo no derradeiro momento a sua mão estava quente e isso espantava a todos. Todos queriam tocá-lo uma última vez e sentir aquele calor terno que ele transmitia. Havia calor em suas mãos e brilho nos seus olhos. Estava chovendo. Ele cruzou o caminho que leva a este lugar. O mundo que você precisa deve ser doce e cremoso como iogurte de morango com uma espuma leve e borbulhante. Há quem disse ter bebido desse líquido e obteve milagres. Milagres que só o amor constrói. Foi assim que os desamparados encontraram seu alento, os cegos encontraram a visão, os de coração vazio encheram-se de esperança. Ele sonha com coelhos brancos, ratos brancos, cachorros brancos, cavalos brancos. Coelhos brancos mergulhados em iogurte de morango, ratos brancos mergulhados em iogurte de morango, cachorros brancos mergulhados em iogurte de morango. Criaram-se seitas por aí: “Os devotos do menino que chora iogurte”. Todos os cantos do mundo foram consumidos por iogurte, do mar ao topo das montanhas. Passou a chover iogurte do céu, passaram a usar iogurte como combustível nos carros e tudo foi tomado de cor--de-rosa sabor morango. Não havia mais caos econômico, nem poluição, não havia mais o mal. O mundo estava leve, não pertencia mais à coca-cola e à indústria do *fast food* nem ao Mickey Mouse. Tudo se conseguia com iogurte, música, magia. Até as plantas davam sementes com gosto de iogurte. O iogurte começou a circular no sangue das pessoas e os corações pararam, extasiados, todos a chorar iogurte como um menino qualquer. Estamos definitivamente na vida. E por falar nisso... Bem, é melhor não falar nisso. Melhor alimentar-se direito. (ANNES, 2012, p. 4-5).

Em *Os sofrimentos da virtude III* retomo a relação entre o eu e o outro, entre o carrasco e a vítima. No vídeo, observamos duas figuras masculinas: uma está centralizada na tela e a outra se encontra mais abaixo, sendo segurada pela cabeça, enquanto a figura central

faz uma bolha de baba escorrer de sua boca, ameaçando tocar o outro personagem (figura 54). O vídeo alude à sensação de repulsa, nojo e terror psicológico. O clima de tensão é ampliado com o uso da trilha sonora *Noiserator*, de Gerador Zero.

O gozo, o catarro e a baba que escorre significam um corpo vivo e pulsante revelando suas impurezas. É possível depreender que, em *Os sofrimentos da virtude*, entramos em contato com a repulsa e o asco em situações de tensão, repetição e descontrole - um ambiente sufocante, que nos desequilibra.

FIGURA 54 – FRAME DO VÍDEO OS *SOFRIMENTOS DA VIRTUDE III*



FONTE: Acervo do autor

E qual seria minha intenção por detrás da construção dessa poética audiovisual? Admito que procuro, por meio desses trabalhos, provocar o espectador, colocá-lo diante de uma realidade que parece insuportável e incômoda, obrigando-o a ser cúmplice e observador desses corpos, em choque com padrões sociais e comportamentais normativos.

MERGULHO





















3.6 O VIDEOARTE *MERGULHO*

O videoarte *Mergulho*⁶⁶ é realizado em 2006 com recursos da Fundação Cultural de Curitiba através da Bolsa Produção para Artes Visuais. Para a sua construção foi necessário um ano de trabalho, durante algumas horas por dia, contando-se a elaboração, o desenvolvimento e a finalização do material. Apresentado ao público pela primeira vez no Museu da Fotografia de Curitiba no período de 17 de abril a 10 de junho de 2007, o vídeo foi exibido também em 2007, na exposição individual *A pele muda na água*, como parte integrante do Projeto *Trajelórias*, da Fundação Joaquim Nabuco, de Recife, e em 2008 na exposição individual *Como manter a pele limpa?*, realizada no Palácio das Artes, em Belo Horizonte.

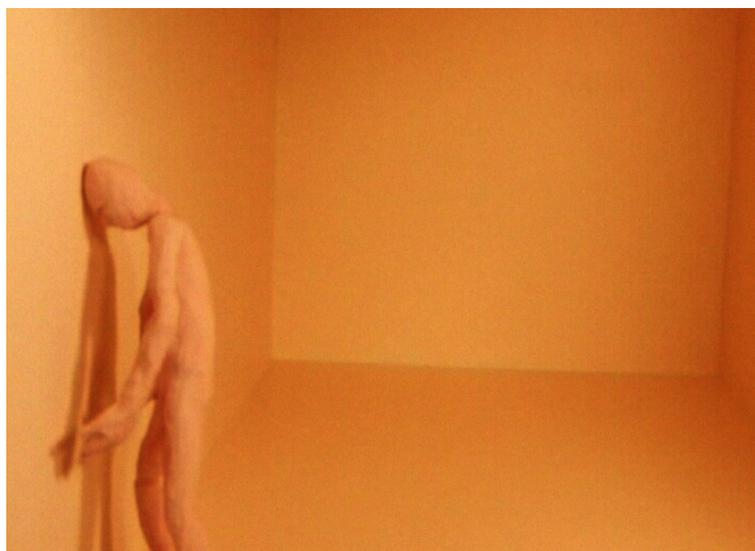
O vídeo foi elaborado a partir da técnica de *stop motion*.⁶⁷, que vem sendo muito usada em produções cinematográficas, no campo da publicidade e da videoarte. Enquanto técnica, é possível afirmar que o *stop motion* pode ser trabalhado com diferentes materiais: dos conhecidos personagens de massinha até seres humanos. Em sua constituição, encontra-se a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento. Essas fotografias são chamadas de quadros e normalmente são tiradas de um mesmo ponto, com o objeto sofrendo uma leve mudança de lugar.

Os temas abordados nesse videoarte de *stop motion* são: solidão, erotismo, tormentos psicológicos, perigo e medo. A ideia central coloca um personagem sozinho em um ambiente claustrofóbico (figura 55) - uma situação de beco sem saída dentro de um quarto, que remete a uma prisão.

Seguindo aqui os estudos de crítica genética, intento analisar as obras a partir dos arquivos do processo, que trazem *insights*, referências, pensamentos e assim percorro o fazer criativo.

66 Disponível em: <<https://vimeo.com/46921567>>. Acesso em: 08 maio 2020.

67 A história do *stop motion* remete aos primórdios do cinema. George Méliès utilizou essa arte para realizar os seus truques ilusionistas. Durante o século XX a técnica foi desenvolvida no cinema como base para efeitos especiais em filmes com robôs e monstros. Hoje é realizada com fotografias e uso do computador. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>. Acesso em: 17 maio 2019.

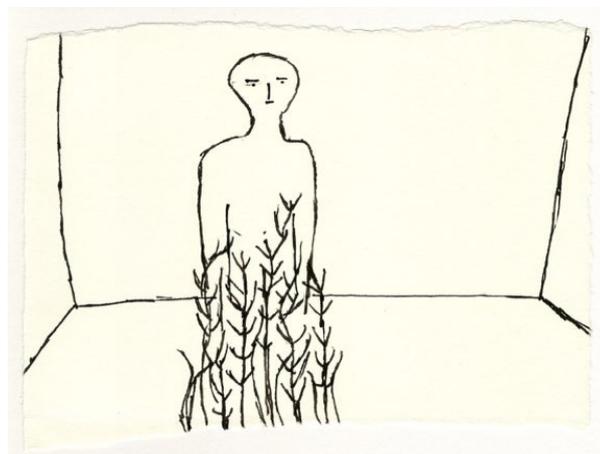
FIGURA 55 – FRAME DO VÍDEOARTE *MERGULHO* (2006)

FONTE: Acervo do autor

Reconheço o videoarte em questão não como obra acabada, mas, sim, como parte integrante de todo um emaranhado de relações dentro do meu processo.

O interesse dos estudos genéticos é o movimento criativo: o ir e vir da mão do criador. Ultrapassando os limites da obra entregue ao público, a arte é observada sob o prisma do gesto e do trabalho. Na verdade, o crítico passa a conviver com o ambiente do fazer artístico, cuja natureza o artista sempre conheceu. Esses estudos, até pouco tempo, limitaram-se à análise de rascunhos de escritores. (SALLES, 1998, p. 13).

Quando percorro os cadernos com as anotações feitas entre os anos de 2000 e 2006, encontro materiais para pensar acerca do meu processo de elaboração da obra em vídeo intitulada *Mergulho*. Numa primeira reflexão, o vídeo havia surgido a partir de uma das minhas séries de desenhos, que leva o mesmo título do vídeo, realizados entre 2003 e 2006. Neles estão presentes as temáticas que posteriormente foram incorporadas ao vídeo: solidão, medo, perigo. No exemplo aqui mostrado, temos o mesmo homem solitário em um ambiente sem saída que vemos no vídeo. No desenho, o personagem está sendo tomado por algo que parece uma planta. Os galhos avançam, dando a impressão de sufocá-lo (figura 56).

FIGURA 56 – FRAME DO VÍDEOARTE *MERGULHO* (2006) – NANQUIM SOBRE PAPEL

FONTE: Acervo do autor

Vasculhando minhas agendas, encontro alguns desenhos dentro de uma delas, de capa vermelha, do ano de 2001. Hoje percebo ali características da série de desenhos de 2003. De alguma forma eu já pensava em narrativas nas quais o personagem estaria, possivelmente, aprisionado e solitário.

Em 2007 concedi ao artista, pesquisador e professor Fábio Jabur de Noronha uma entrevista, publicada na íntegra no meu livro *Tudo pra você*, de 2018. Lá inicio uma reflexão acerca de alguns processos que dão origem às minhas obras. Em determinado trecho da entrevista comento sobre como surgiu, para mim, a ideia que permeia tanto os desenhos da série *Mergulho* quanto o vídeo que lhe sucedeu.

Já em outra série chamada *Mergulho*, foi a leitura que impulsionou os desenhos. Eu estava lendo a descrição de Argan sobre a obra de Rothko e em algum momento o crítico comenta que a maioria das experiências humanas acontece entre quatro paredes. Fiquei com isso na cabeça por um bom tempo: deitava em minha cama e só via paredes à minha volta. Sentia-me em uma situação de beco sem saída. Preso, sem ter para onde ir. A partir daí comecei a desenvolver os desenhos dessa série, em que temos um personagem dentro de um quarto sem porta ou janelas. É um ambiente claustrofóbico e de perigo constante.

Em alguns dos desenhos aparece de forma recorrente um líquido que escorre pelo ambiente e vai aos poucos preenchendo a sala toda, como se o personagem tivesse mergulhado nesse líquido que o persegue. Alguns anos depois, realizei a animação em *stop motion* com o mesmo título, *Mergulho*, em que parti das situações presentes na série de desenhos para criar esse outro desdobramento. (ANNES, 2018, p. 252).

Vejo com esse recorte da entrevista que a literatura é um dos gatilhos que impulsionam minhas obras. Dentro de um dos cadernos de anotações, aproximadamente dos anos 2000 e 2001, encontro alguns indícios anteriores ao pensamento que coloquei como a

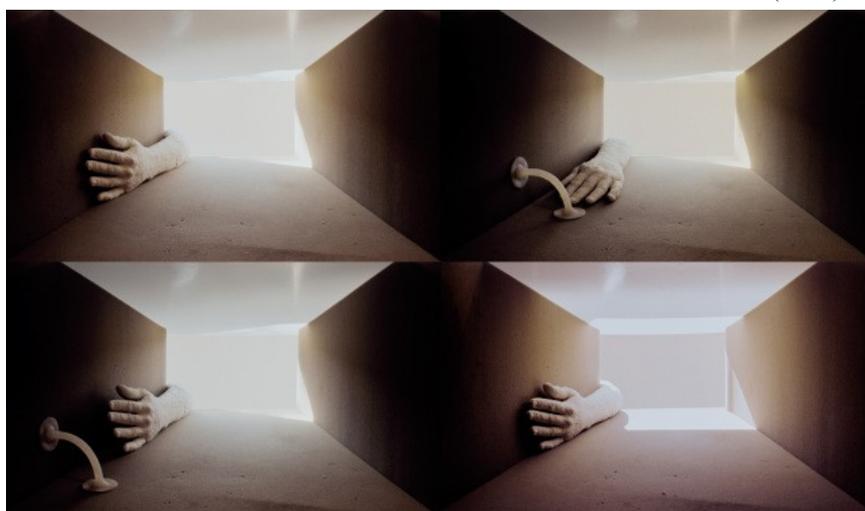
leitura de Argan sobre Rothko. São trechos e marcações de páginas do livro *O último dia de um condenado à morte*, do escritor francês Victor Hugo.

Segue um dos trechos anotados no caderno de capa verde: “Tudo é prisão a minha volta, encontro a prisão sob todas as formas, sob a forma humana como sob a forma de grade ou ferrolho. Este muro é uma prisão em pedra, esta porta é prisão em madeira, estes carcereiros são prisões em carne e osso” (HUGO, 1997 apud ANNES, *Caderno verde*, 1999-2000).

Com essa citação de Victor Hugo já se delineia um interesse pela situação de aprisionamento, muito antes da série de desenhos *Mergulho*, que teve origem em 2003, e do vídeo *Mergulho*, de 2006.

A escolha pela técnica de animação em *stop motion* se deu pelo caráter estético de duas obras em particular: a fotografia de Carina Weidle, na qual um cenário é invadido por uma mão (figura 57), e a animação *Darkness, light, darkness*, do surrealista checo Jan Svankmajer, na qual, em um ambiente que lembra um quarto ou uma sala, se estabelecem relações entre o corpo do personagem e o espaço (figura 58).

FIGURA 57 – *SEARCHING HANDS*, FOTOGRAFIA COLORIDA (2006)



FONTE: <https://carinaweidle.wordpress.com/category/catalogue/page/1/>

FIGURA 58 – FRAME DO FILME *DARKNESS, LIGHT, DARKNESS*

FONTE: <http://filmword.blogspot.com/2013/11/darkness-light-darkness.html>

Interessava-me, ao produzir a animação, seguir um caminho um pouco diferente das animações com caráter humorístico que estava vendo serem produzidas por grandes estúdios, pela publicidade, etc. Eu queria fazer uma animação densa e dramática, que falasse dos sentimentos de solidão e angústia do personagem. A seguir cito um trecho do texto *Mergulho*, que escrevi em 2006, sobre o tema da solidão.

É um lugar-comum dizer que não há solidão que se compare à de quem se vê sozinho numa multidão; mas e agora, o que diriam de alguém que se encontra preso dentro da própria solidão, onde seus olhos voltam-se apenas para si mesmo e para a multidão que habita dentro dele? (ANNES, 2006b).

No videoarte observamos um homem nu, com o corpo deformado e sem uma das mãos (figura 59). Ele está em um ambiente que lembra um claustro, uma prisão física e psicológica, na qual tem que enfrentar a si mesmo e as paredes à sua volta. No impresso *Mergulho*, lançado juntamente com a apresentação do filme, temos uma descrição poética que reflete sobre o fato de estar preso entre paredes.

As paredes têm vida própria. Há um momento em que, de tanto habitar dentro delas, elas começam a nos invadir ou começamos a nos afeiçoar a elas. As paredes não cercam só nosso corpo, mas também nossos pensamentos. Elas tomam para si nossa existência. Paredes humanas e animais. Ele acaricia a pele da morte, gentilmente. Diga-me por que não me fala sobre a verdade. Paredes em carne viva, sangrando. Ele pergunta-se, diante das paredes, se é possível a liberdade; ele em si não o sabe. Um coração inacessível. (ANNES, 2006b).

O *frame* revela o personagem, que não é um super-herói. É um homem comum, sem grandes poderes. Vislumbro, a partir de uma leitura do vídeo, que se trata de um homem frágil e torturado. Um homem só, que fala de muitos outros. Em um dos meus cadernos do ano de 2006, há relatos que demonstram a construção do personagem:

A expressão do boneco é de mau humor, mal-estar [...]. Meus personagens têm algo para mim do Kafka, um tumulto de pensamentos que os atormenta. Perigo iminente, ameaça, fraqueza [...] Ele parece ter saído de um filme de terror, um sobrevivente. (ANNES, 2006a).

O personagem está nu, despido de qualquer vergonha. A nudez reforça sua fragilidade, seu desajuste social, como se ele fosse um animal em uma jaula. Nesse ambiente claustrofóbico ele entra em terreno perigoso e vive no limite entre sanidade e loucura. Em algumas cenas fica evidente esse estado perturbador em que ele se encontra. Ele olha para seu próprio corpo tentando reconhecer-se. Ele se vê desfigurado, cabeças saltam em sua pele. Ele se curva, ele se esfrega no chão. O duplo aparece na forma de um corpo com duas cabeças, como se fossem siameses. Ele deseja, ele anseia e busca pelo outro, por outros corpos que preencham esse espaço solitário. No trecho a seguir identificamos algumas características do personagem, descritas no texto *Mergulho*.

FIGURA 59 – FRAME DE *MERGULHO* (2006)



FONTE: acervo do autor

Ele é fraco, muito delicado, porém cheio de desejos, buscando prazeres ocultos. Ele tem uma cicatriz muito funda em sua mão, que é como um poço. E é desse lugar que se extraem todas as substâncias impuras. E lá é possível a aniquilação de todo controle. As águas expandem-se generosamente. Ele é como um daqueles homens que conheceu o fogo, mas não quis tocá-lo. A verdade é que as coisas são áridas e secas. Ele tem consciência de sua morte. Que ela se aproxima a todo instante. Isso é a prova de que existe algo que escapa ao seu poder. Ele vai fechando-se como uma concha, impaciente, tentando construir um abrigo onde não existe dor. Ele está procurando algo que o torne mais humano. Ele teme a escuridão; sempre há o risco de não se voltar mais das profundezas. (ANNES, 2006b).

Nessa situação insana, ele masturba-se, procurando (re)conforto e afastando a solidão. A masturbação conota aqui o proibido, a repressão social em torno da sexualidade, e

ele busca o erotismo como contato com a experiência interior do ser. A masturbação representa o íntimo que se torna público, a busca do controle sobre os corpos na sociedade moderna. Temos no ápice do vídeo a cena em que a sala é invadida por seu gozo, estado de êxtase e sublimação (figura 60). Essa imagem de alagamento remete a uma cena do vídeo de William Kentridge, na qual temos um homem solitário em um quarto que é inundado (figura 61).

FIGURA 60 – FRAME DE *MERGULHO* (2006)



FONTE: acervo do autor

FIGURA 61 – SEQUÊNCIA DE FRAMES VÍDEO *STEREOSCOPE* (1998)



FONTE: <https://kategrimes.org/projects/william-kentridge-the-guerrilla-girls/>

O público acompanha, no desenrolar da narrativa, o isolamento do personagem, seus conflitos e delírios. O observador é convidado a viver a angústia experimentada pelo personagem, sentindo-se desconfortável com a tensão estabelecida na narrativa. A seguir reproduzo um relato que fiz acerca do que os espectadores esperam do filme e do que os frustra. Verifico ali, a partir de uma fala do cineasta Takeshi Kitano sobre seu filme *Zatoichi*, a diferença entre fazer um filme de entretenimento e um filme que abandona determinados padrões.

Percebi que as pessoas procuram, no filme, uma edição de cinema, uma movimentação de cinema. Esperam por uma experiência a que já estão acostumadas, até inconscientemente. Relendo meus textos e as referências de cenas, vejo que sua grande maioria também parte da experiência com cinema. Com toda certeza, não estamos diante de uma animação dessas que vemos atualmente lotar salas de cinema. Isso de certa maneira já era visível para mim e eu não queria esse tipo de resultado visualmente, mas, ao assistir o *making off* do filme *Zatoichi*, de Takeshi Kitano, sua fala deixou muito claras para mim as diferenças entre aquilo que me propus a fazer e o que o público espera dessa experiência. Kitano diz que queria fazer um filme de entretenimento, para a tela e para o público de cinema e, assim, teve que dirigir de determinada maneira. Para isso, a câmera ia se movimentar dentro de alguns ângulos, as cenas iam ter certa duração. Acho que o meu filme está mais para outro tipo de produção, no limite próximo aos filmes ditos *série B*, em que o cineasta abandona estilos e clichês para se aventurar. Não foram utilizados tais recursos para seduzir e prender a atenção do público. O filme está mais para um estranhamento e um terror diante dos temas. Sua crueza reside também na técnica, no acabamento do boneco, na incorporação dos erros e defeitos de movimentação, nos efeitos técnicos à beira da evidência, porém tudo com seriedade suficiente para que não desabe em uma comédia total. Interesse-me muito mais por certa violência, certa agressividade, testando os limites daquele que observa: até que ponto ele suporta aquilo que está diante dele. Como ele reagiria dentro desse limite de solidão e desespero. Se ele vai compactuar ou não com o que ali acontece ou vai apenas repudiar. Ainda assim, acredito que há uma espécie de sedução também na violência; desejo e violência estão, para mim, conectados o tempo todo. (ANNES, 2006c).

3.7 O PERCURSO GENÉTICO DO TRAÇO À ANIMAÇÃO

As linhas dos desenhos no papel têm qualidades diversas: delicados traços em grafite que indicam a fragilidade do ser e da vida, a linha vermelha e trêmula cheia de desejo pulsante e medo, traços diversos em fina linha de nanquim, aquarelas rarefeitas. Todas essas qualidades plásticas vistas nas diversas séries de desenhos de minha obra são transportadas para a linguagem do vídeo.

Ressalto, novamente, que certo desleixo técnico, um desenho que beira o infantil, despreocupado com a rigidez técnica que preza um desenho realista com proporções convencionais, são características recorrentes tanto nos desenhos sobre papel como nos vídeos.

São transpostas para as animações, sob o prisma de diferentes técnicas, as qualidades dos desenhos. Encontro na série de vídeos *The last french fried potato* um fino traço a nanquim que imita a delicadeza das monotipias *Humores de batata*.

Na série de vídeos *Eu não entendo Jesus Cristo* volto à referência de traço trêmulo e à cor vermelha, já utilizados na série de desenhos *Os cântaros de Deus*.

Nos vídeos da série *Os sofrimentos da virtude*, por sua vez, utilizo novamente a delicada linha em nanquim já presente em muitas séries de desenhos.

Entre as animações, a que foge da característica de uso do desenho como base é o vídeo em *stop motion* denominado *Mergulho*. Esse trabalho, em particular, parte de referências diretas à série de desenhos com o mesmo título. São criados o ambiente e o personagem para a animação a partir de elementos presentes nos desenhos.

Na esfera desse universo de linhas e traços diversos que se apresentam em desenhos e vídeos, observo algumas recorrências e similaridades que vão além das escolhas plásticas e visuais. Entre os diversos personagens comuns aos textos, desenhos e vídeos, destaco batatas, homens e cachorros, o que reforça consideravelmente a ideia da obra como corpo único.

A imagem da teia de aranha retorna muito evidente em um emaranhado de diversas conexões que une todos os trabalhos gerados e armazenados – em seus arquivos processuais e indiciais – sob diferentes formas.

Salles parece refletir sobre a questão ao afirmar:

O sujeito, em meio a seu processo, encontra os mais diversos meios de armazenar informações, que atuam como auxiliares no percurso de concretização da obra e que nutrem o artista e a obra em criação. A necessidade de criar provisões é geral, no entanto, aquilo que é guardado e como é registrado varia de um processo para outro, até mesmo em processos do mesmo artista. (SALLES, 2017, p. 46).

Na interrogação aos arquivos de processo de criação, observo que a minha produção de vídeos utiliza os mesmos personagens presentes nas séries de desenhos. A principal recorrência é a do homem solitário em contato com o próprio corpo e com o mundo que o cerca - na paisagem ou em um quarto sem saída. Essa situação repete-se em múltiplos trabalhos nas mais diversas séries de desenhos.

Personagens solitários que vagam pelo mundo em busca de respostas aos seus anseios povoam textos, desenhos e vídeos. Porém, essa solidão não é permanente: conhecer o mundo e estar em contato com ele é também comunicar-se e entrar em contato com o outro.

O eu e o outro, em vídeos e desenhos, aparecem sob diferentes aspectos, seja o outro um outro ser, o duplo ou o reflexo de si mesmo que se desdobra em outros seres, o sagrado, o marciano, a paisagem. Essa ideia de o *'eu é um outro'*, tem base, relembro, na poesia e na proposição de Arthur Rimbaud "Eu é um outro".

Nos desenhos, diferentes trocas entre o eu e o outro aparecem - na forma de amor, violência, desejo, repulsa. Nos vídeos, essas características reverberam e se amplificam devido à repetição constante de cenas.

Percebo a relação potencial de temas como violência, medo, conflito em vídeos da série *Eu não entendo Jesus Cristo*, tanto no dedo que fura um olho de *Eu não entendo Jesus Cristo V*, por exemplo, quanto na cena em que um personagem masculino chicoteia um personagem feminino em *Eu não entendo Jesus Cristo IX*. Essas relações de dominação, de poder de um eu sobre um outro podem ser vistas novamente nos vídeos *Os sofrimentos da virtude II*, em que um personagem masculino, em pé, libera seu catarro sobre o corpo de outro personagem masculino que, em posição de inferioridade, recebe passivamente o castigo escatológico que lhe é infligido.

Como na referência literária de Sade, temos aqui a vítima e o algoz. A relação de medo entre aquele que ameaça e o outro, passivo, aparece nas cenas de *Os sofrimentos da virtude III*, em que novamente um personagem masculino prende outro segurando sua cabeça e ameaçando atingi-lo com a baba que lhe escorre pela boca.

Observando essas relações entre o eu e o outro, é possível admitir ou inferir que a temática do corpo e do erotismo é recorrente e relevante em meu processo de criação artística. Venho registrando nos desenhos e vídeos a construção de um corpo que aparece totalmente nu, expondo sua crueza e fragilidade - um corpo no qual a carne e o desejo são expostos. O sexo vibra, há gozo, prazer, morte. O conceito de erotismo de Bataille é peça fundamental para compreender essa dimensão do corpo e do erotismo enquanto aspecto interior do homem.

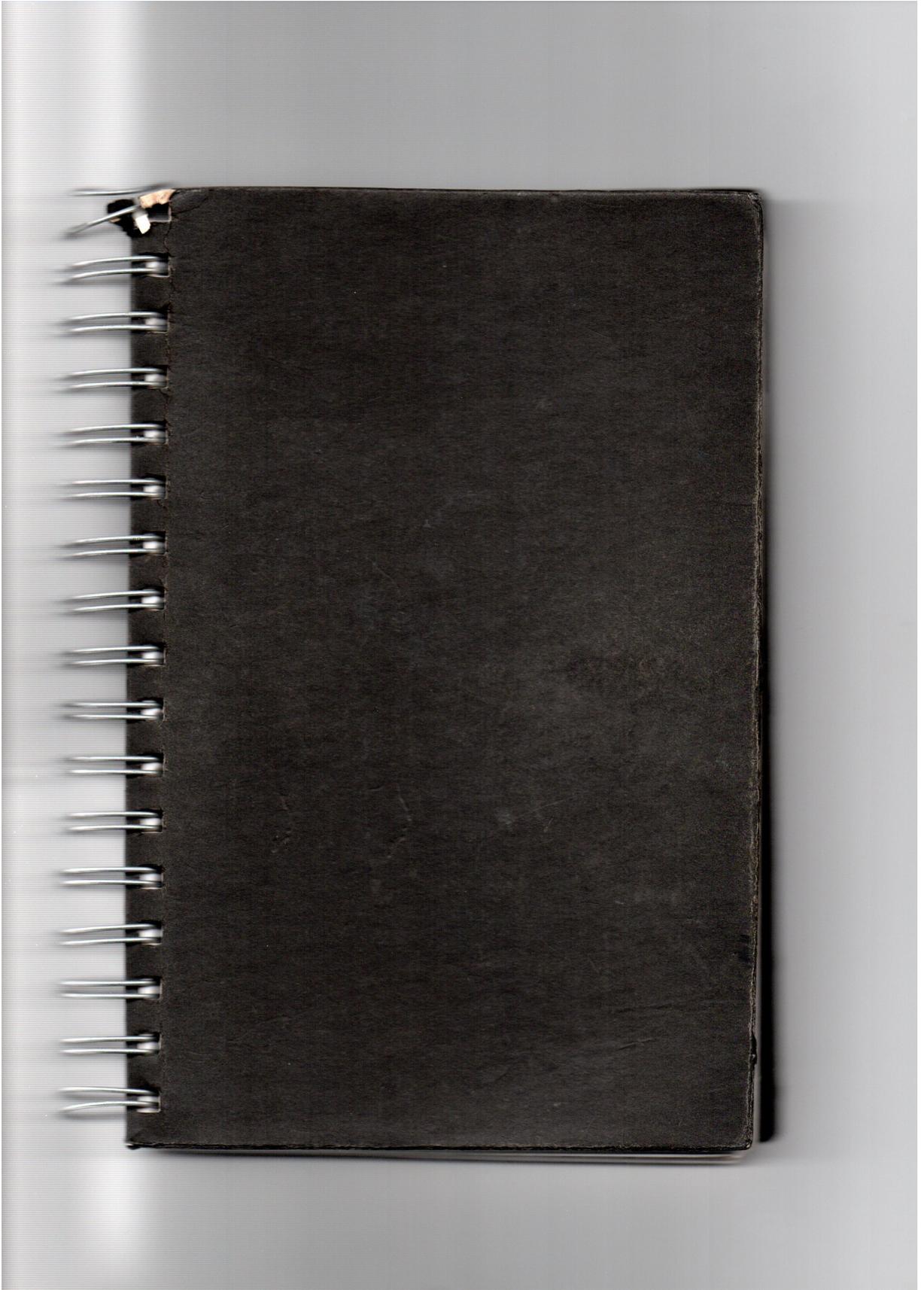
Na criação dos desenhos, a excitação dos personagens e sua busca por prazer e por conexão com o outro estão presentes em cenas de autoerotismo, como em *Os dragões não conhecem o paraíso* e *O homem permanecido*, repetindo-se nos vídeos *Os sofrimentos da virtude I* e *Mergulho*. Os corpos múltiplos, tanto nos desenhos como nos vídeos, são corpos deformados, torturados. Corpos que sofrem. Corpos que tremem e se angustiam diante da dor e dos conflitos da existência. São corpos e personagens frágeis cuja nudez os expõe completamente. Corpos em que transbordam desejos e líquidos. A baba que escorre, o líquido que persegue e ameaça, o gozo que jorra, o iogurte que toma conta do mundo e o catarro são visões recorrentes em vídeos, desenhos e textos. Nesse percurso criativo observam-se, portanto, recorrências potenciais. De acordo com Salles (2017),

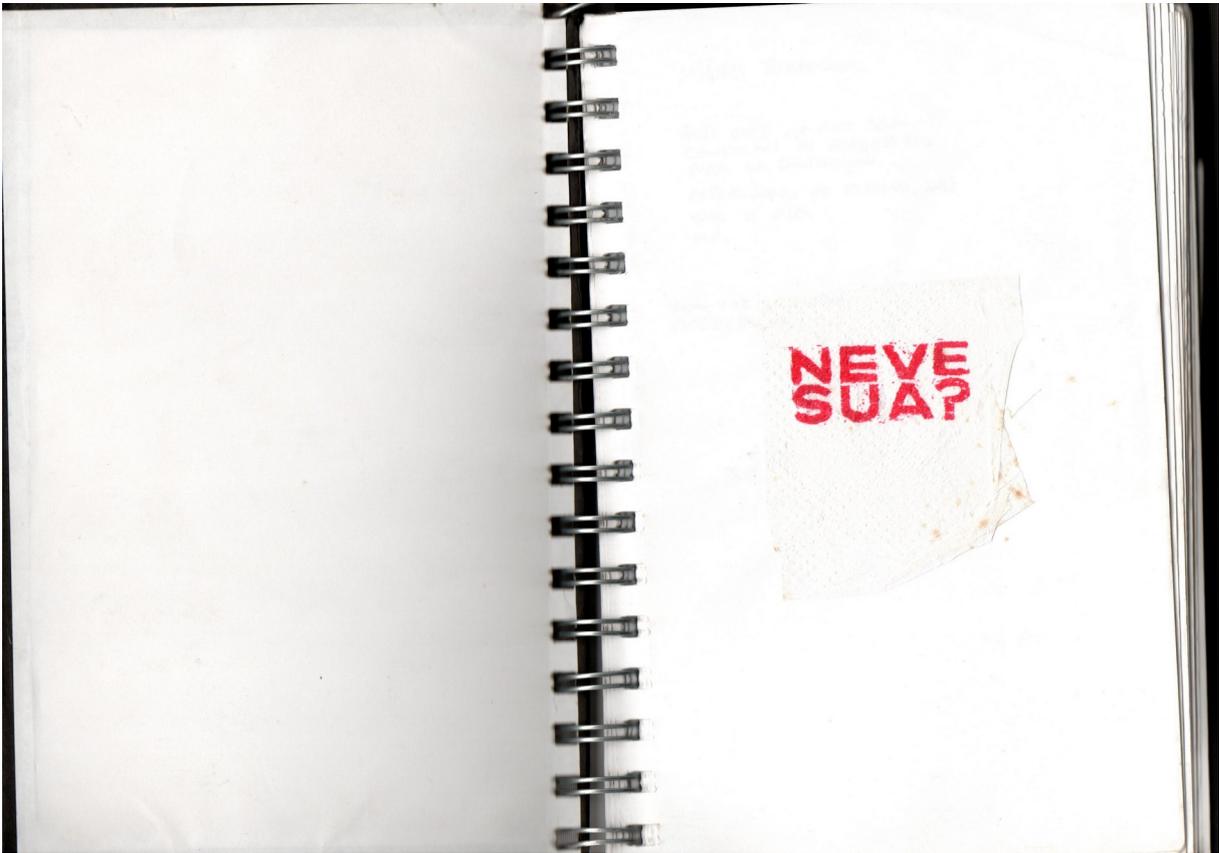
O percurso da criação mostra-se como uma rede de ações que deixam transparecer recorrências significativas que possibilitam o estabelecimento de generalizações sobre o fazer criativo, a caminho de uma teorização que permite lançar luzes sobre o específico, com mais acuidade. (SALLES, 2017, p. 93).

Como ambiência temática e estética, minha obra se nutre de uma espécie de mundo líquido e perigoso que nos subtrai a estabilidade e nos coloca em face da morte e da transitoriedade. Esse universo um tanto absurdo tem referência nos desenhos animados, nos quais situações de exagero, que seriam impossíveis em nosso mundo real, são comumente retratadas.

Concluo, assim, que as narrativas desviantes ou enviesadas detectadas por Canton (2009), presentes nos desenhos e vídeos, fogem do convencional, pois não possuem um começo-meio-fim linear. Busco, nessas relações do sonho e do delírio, a estrutura para desenvolver a trama dessas narrativas.

A percepção de todas essas características e recorrências foi possível devido ao processo de catalogação, descrição, análise e interpretação de um pequeno recorte de minha obra. Isso evidenciou o percurso criativo por meio da abordagem metodológica da Crítica Genética proposta por Cecília de Almeida Salles e dos meus cadernos de anotações, que permitem conectar diferentes elementos desse emaranhado de complexas relações.





UNIVERSOS MUITO PARTICULARES.
NATUREZAS INCONTOCÁVEIS.

O SILÊNCIO NÃO PODERIA SER MAIOR,
AZUL TERRÍVEL EXPREMENDO-SE CONTRA
SEU CORPO. A MORTE PRESENTIANDO
AOS CÉUS.

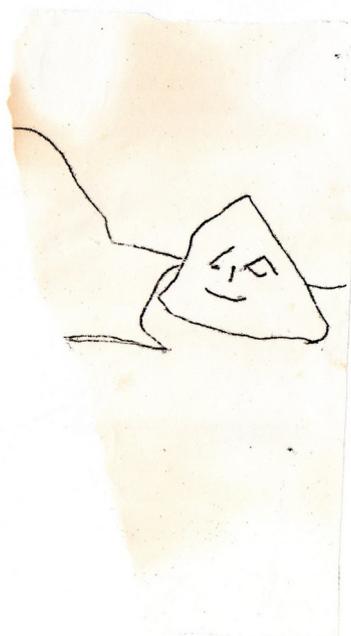
UM BAIXO DE SOL ME DIVIDE.
DOIS OU TRÊS ESTANHOS.

CAMINHO COMO UMA NOITE.
A SABEDORIA DO TEMPO.

BENEDICTUS,
BENEDICTUS,
GLÓRIA, SALVE, ALELUIA'S
QUE AGORA ME PERSEGUE
BENÇÃOS FICTÍCIAS.
MILITARES DE ABRAXAS.

SUSEITO - SUSEIÇÃO.

REDEMOINHOS...



ESTOU MUITO VELHO PARA
ARREPENDIMENTOS.
SOU UMA SENTINELA ATENTA DIANTE
O ABISMO.

NO SENSE ELA DIZ.

REPENTINAMENTE A MORTE CHEGA...



PODEIA LHE DIZER TANTAS COISAS AQUI.
VERDADES, OU MENTIRAS. MAS O QUE
MAS CONVINIENTE PARA FOSSE PARA
NÓS.

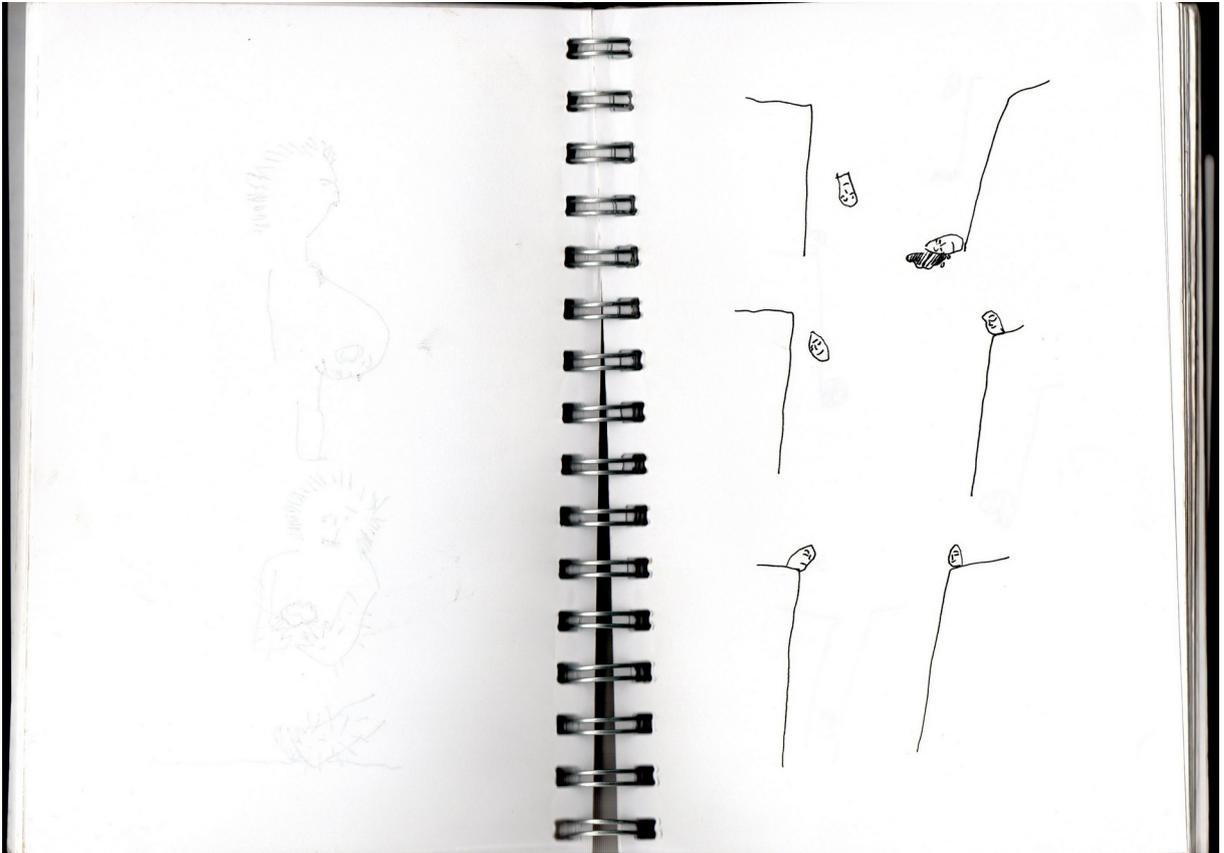
MAY IT FOR LOVE.
LOVE AND NOW. SERRENTANDO.

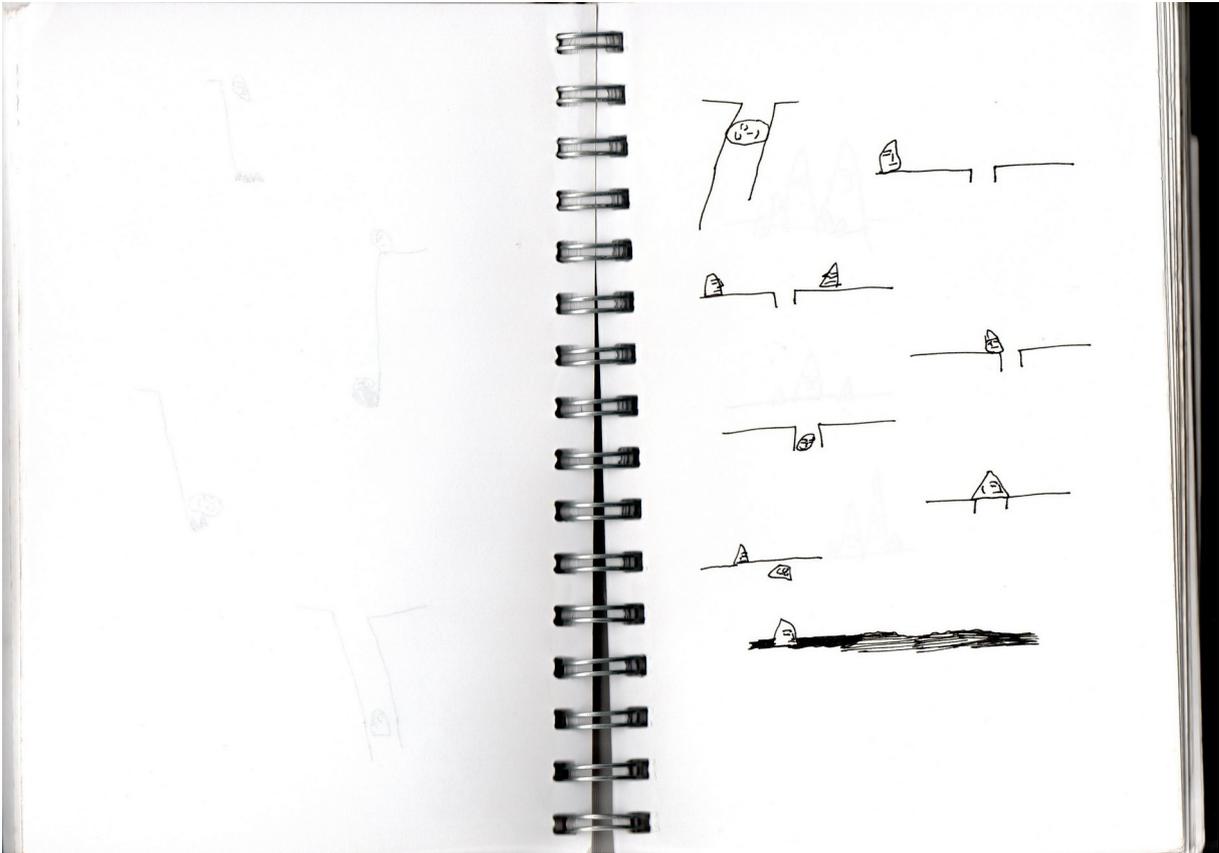
CORAÇÃO PALPITANTE.
ELE DISSE QUE SOU UM HOMEM AGORA.
ELE DISSE QUE SOU BELO. (DEVE SER
DESEJO). SINTO NOS OLHOS DELE ESSE
TIPO DE ASPIRAÇÃO. ME FAÇO DE INDIFERENTE.

ESTOU ATARDO PELA SUA IMPUREZA.

IMPUREZA SINCERA.

NEGOCIAÇÕES COM O DESTINO NOVAMENTE.
I LISTEN YOUR VOICE.







SCANNED

ME REGO OLHANDO O INFINITO,
SE ISSO É POSSÍVEL, FINAL.
ESTOU SEM MEMÓRIA E SEM
RELECTIVA, INERTE.



HUMORES / ANIMAÇÃO

- 1. HUMORES CENA 1 - 1 a 26
- 2. HUMORES CENA 2 - CORTAR - 18/19/20
- 3. HUMORES CENA 4 - CORTAR - 34
- 4. HUMORES CENAS 15 a 36

HUMORES CENA 6 - CORTAR 7

Por 01/02/

NAS SEQUÊNCIAS

VIDEO 1

SEQUÊNCIA 1/2/4/6/5

TRILHA

OLHOS DE VÍDEO, NOVAMENTE.

WING + MCH MAIS - DEEP CLOOSER
 MARLY MANSON
 EVEN DEEPER
 TRENT REYNOLDS / PARALLEL DIMENSIONS
 // // LIFE

SQUIRET → CAROLINA CRISTINA
NUT
ZIPPERS

KRAFTWERK → BEETOVEN INTRO

CENA 2

VIDEO 2



Vai

volta





FRANK POPPER
ART OF THE
ELECTRONIC

RACIEL FRANÇA
SEM MEDO DA VERTIGEM

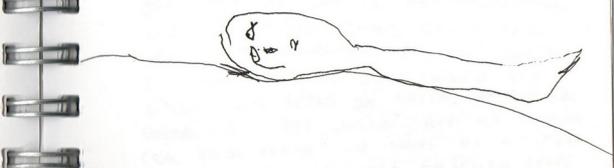
CAM STUDIO
[9ME] PROGRAMA
 DE
 COMPUTADOR

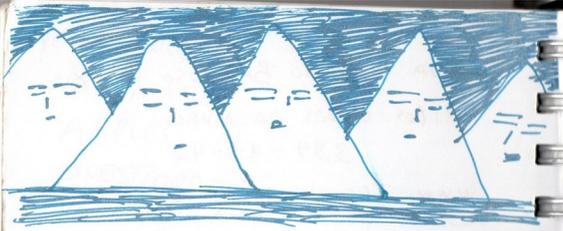
CAPTURA
TELA
DO COMPUTADOR

VER SE TENHO ENTRADA
I-LINK P/ CONECTAR
CÂMERA DE VÍDEO

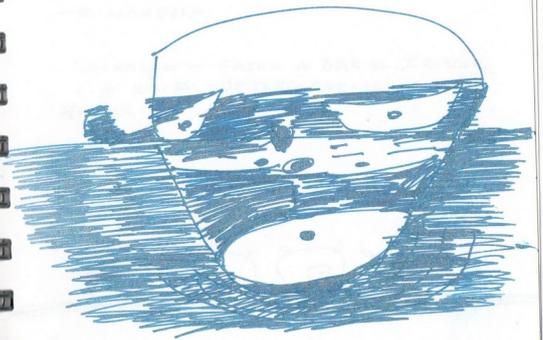
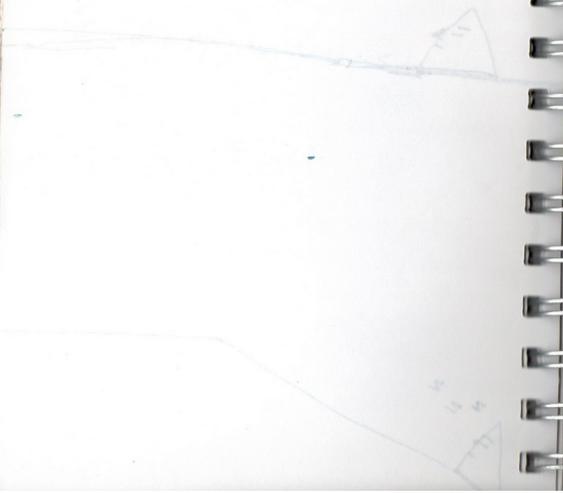
MÁ. e IMAGINÁRIA (ARLINDO MACHADO)

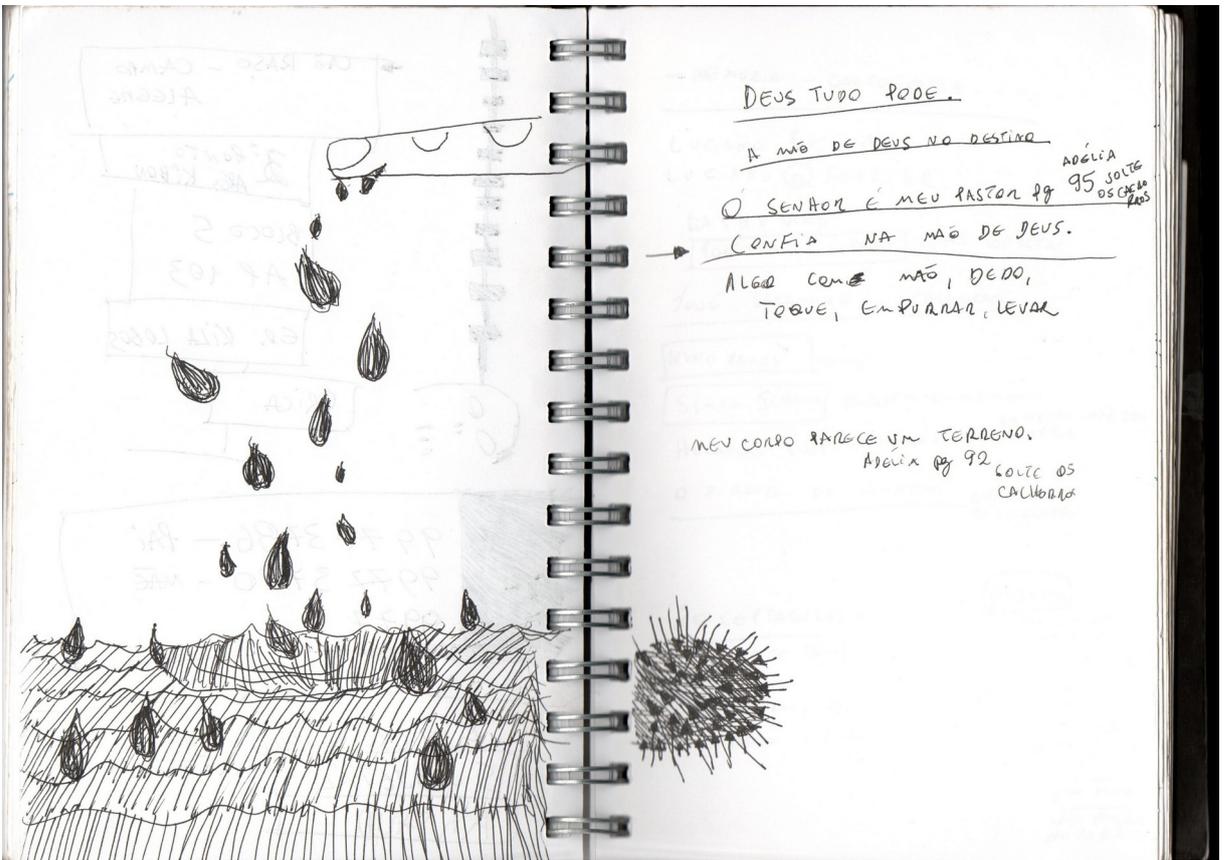
ALBA D'URBANO -
TOUCH ME





I have just read the
last page of the book.





DEUS TUDO PODE.

A MÃO DE DEUS NO DESTINO

○ SENHOR É MEU PASTOR ^{ADÉLIA} 95 ^{SOLTE} ^{OS CHOROS} ^{PAÍS}

CONFIA NA MÃO DE DEUS.

ALGO COM MÃO, DEDO,
TOQUE, EMPURRAR, LEVAR

MEU CORPO RAÍZCE UM TERRENO.
ADÉLIA 92 ^{LOTE OS} ^{CALHARAS}

50 LIVROS / 40 ROMANÇOS / 30 LIVROS
DE ARTE de poesia

*
*
*

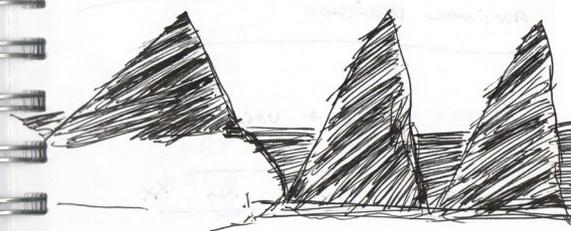
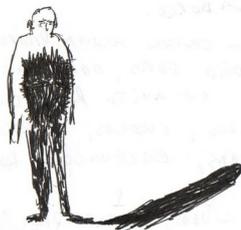
PARA QUA A MEMÓRIA

MEMÓRIA COMO ZIGUE-ZAGUE

MEMÓRIA DOS MOMENTOS

MEMÓRIA DOS OUTROS QUE TORNAM-SE NOSSA

MEMÓRIA.





4 O VÍDEO INTER(ATIVO): REELABORAÇÃO DO TRAÇO

O vídeo, a partir das perspectivas de Arlindo Machado (1988; 1997; 2002) e Christine Mello (2008), é considerado um *medium*/dispositivo híbrido. Essa característica do “entre-imagem” (BELLOUR, 1997), que “se observa em grande parte das produções artísticas, encontra formas muito mais complexas de extrapolar a sua própria pluralidade interna e produzir um alargamento de sentidos” (MELLO, 2008, p. 28-29).

Um dos alargamentos de possibilidades aqui investigadas diz respeito ao uso do dispositivo videográfico como suporte para a criação dos denominados ‘jogos eletrônicos e/ou digitais’. A ideia de jogabilidade envolve uma espécie de ritual, com instrumentais e regras, com padrões estabelecidos de comportamento e estratégias para a vitória. Erros, falhas, incoerência ou desobediência diante das situações impostas, como obstáculos, enigmas, inimigos de luta, levarão a um fim desastroso, como a derrota ou, pior de tudo, a morte do personagem envolvido.

A experiência da jogabilidade interativa transforma o sujeito jogador/*gamer*. O jogador hábil pode usar seu conhecimento num jogo desonesto – a trapaça – ou o jogador inexperiente, aquele que se perde, que não encontra a saída e que não tem a resposta para o enigma vital a ser solucionado, pode encontrar outros caminhos.

O sujeito-jogador pode estabelecer um novo jogo com esquemas predeterminados ou programados. Ele assume o protagonismo e é quem determina caminhos e não quem segue os padrões; ele subverte os sentidos, altera as sequências, reedita os gestos e atitudes, insere sua personalidade, passa a atuar mais diretamente, pois já transpôs os limites do jogo e consegue agora ampliá-lo. O sujeito-jogador pode criar novas possibilidades a partir da matriz anterior, dar um novo corpo, um novo rumo às ações dos personagens. Ele não assume apenas o corpo/avatar do personagem ou o usuário do sistema, mas também manipula o programa. Não joga o jogo, joga com o jogo.

E qual seria a relevância de abordar os jogos/*games* interativos no percurso crítico e genético que acompanha a investigação de meus processos de criação?

A questão do jogo insere-se em meu trabalho desde muito cedo, já na realização de minha produção de desenho, além dos temas abordados, como a sexualidade, o duplo, as relações de poder sobre o corpo, a narrativa. Esses temas, em minhas obras interativas, são abordados através de estratégias e escolhas formais que criam um impasse diante do espectador, seja a linha delicada de grafite, que exige uma aproximação do observador, seja a

busca pelo uso da cor vermelha em desenho tremidos que abordam o perigo. O tema da sedução, as linhas e formas ambíguas fazem constantemente um jogo entre limites de significado. As narrativas com cortes entre as ‘cenas’, em uma estrutura de tempo não linear, em que ficam indefinidos os acontecimentos, criando-se situações e ambientes estranhos, jogam com a percepção e a frustração do espectador.

O jogo e o jogador sempre estiveram presentes na cultura humana. Com a evolução tecnológica, novos jogos e novas relações vão se estabelecendo na contemporaneidade. Em minha produção, mesmo de desenho, é possível encontrar contaminações da estética e da estrutura dos jogos de videogame, que vêm elaborando personagens, ambientes, *design*, com influência de diversas outras áreas, como a narrativa literária e/ou cinematográfica, e incorporando elementos da própria linguagem do cinema, tais como aspectos de movimentação e angulação de câmera.

Minha relação com os jogos eletrônicos se deu através do interesse em explorar esse amplo universo, que se expande da relação individual dos primeiros jogos, surgidos nos anos 1960-70, como *Spacewar*, *Pong* e *Pac-Man*, compostos pelo padrão mínimo de apenas duas cores e poucos timbres de som. Atualmente, os jogos possuem uma ambientação aprimorada em 3D e uma ampla variedade de luzes e cores. Entre esses games, destaco *Enter the Matrix* e *The Sims*.

A evolução dos aspectos técnicos e tecnológicos na criação de games contribuiu para a sensação de imersão do sujeito/*gamer*, ampliando as possibilidades de exploração de conteúdos os mais diversos. Todos esses recursos possibilitam um realismo exponenciado em narrativas complexas na simulação de comportamentos sociais, combates de guerra, práticas desportivas, entre outras situações cotidianas.

Da vivência dos jogos eletrônicos como diversão e entretenimento, percebemos que as imagens trazem implícitos, em seus conteúdos, temas e discussões muitas vezes ignorados por seus usuários, que se lançam de jogo a jogo num mecanismo automático, sem uma visão reflexiva sobre o próprio material.

Diante da impossibilidade individual da criação de um jogo, devido à técnica que não domino, tomo a atitude, em primeiro momento, de jogador como aquele que joga um produto pronto com sua programação prévia, porém passa a explorar outros ambientes e outros comportamentos dos personagens que podem comprometer seu sucesso na trama do jogo.

Na criação poética de minhas obras audiovisuais interativas, começo a explorar o jogo de maneira a criar cenas e movimentar a câmera livremente pelos ambientes. Depois de jogar o jogo muitas vezes e compreender as suas regras, passo a não ser mais um simples e comum jogador, e sim a jogar com o jogo – contrariando o jogo a ser jogado –, para criar meu próprio jogo.

O próximo passo de meu processo de criação de videogames será a coleta desses novos comportamentos através da gravação em fitas VHS de cenas e trechos que serão reeditados através de programa de vídeo. O artista, nesse momento, recorta e fragmenta uma narrativa preexistente, que lhe serve de matriz, e recria o jogo. Usando dos elementos presentes, com temáticas como morte, violência, narrativa, personagens, estabeleço novas visões e atribuo novos significados às cenas recortadas ou reforço aspectos dos meus interesses, capturados da narrativa original. Surge então uma nova narrativa, criada a partir de uma anterior. Tradução ou adaptação?

A narrativa audiovisual que recrio com base em games traz inevitavelmente elementos do cinema já inseridos no jogo, aos quais procuro conferir certa personalidade. Destaco aqui narrativas de games que se tornaram célebres adaptações para narrativas cinematográficas, como por exemplo *Resident evil*. A escolha dos jogos a serem recortados e inseridos em minhas poéticas de criação audiovisual se relacionam a materiais de narrativa temática que exploro insistentemente em minhas obras de desenho ou videoarte.

Os temas anteriormente detalhados, como a dualidade morte-vida, a violência, a sexualidade, a relação com a paisagem, com ambientes fechados e sem saída que falam de limitação e impossibilidade, com as noções e relações de poder entre os indivíduos (carrascos e vítimas), a caminhada e a busca por caminhos alternativos são evidenciados nessas narrativas, em que meu traço artístico é constantemente (re)elaborado.

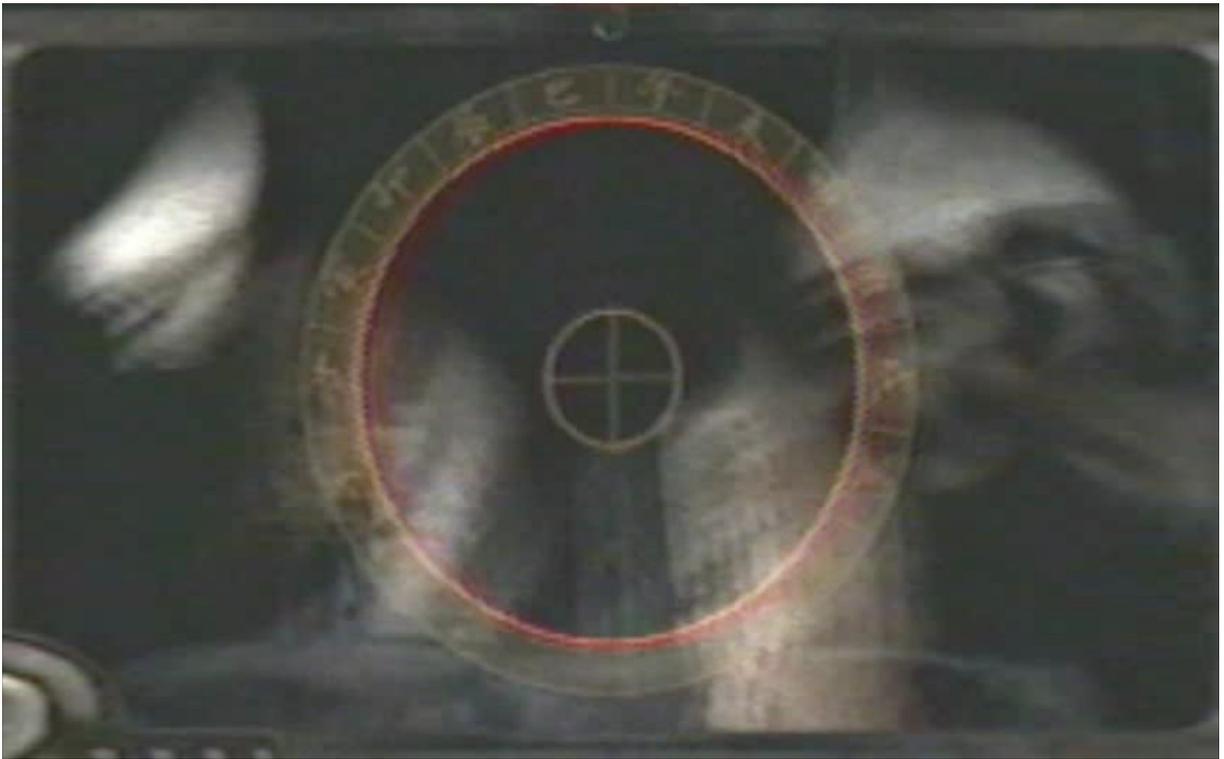
Les Purs Ongles.



























4.1 *LES PURS ONGLES*: VÍDEO (A)

Para proceder à análise crítica e genética do material audiovisual que trata sobre a apropriação de jogos eletrônicos na construção de novas narrativas, selecionei a obra *Les purs ongles*⁶⁸ (2005), por ser a primeira experiência que fiz com esse material. Nesse quesito, o protocolo de seleção – para a fase de análise – de obras que obrigatoriamente tenham sido exibidas ao público não pode ser aplicado aos documentos, visto que nenhum dos vídeos sobre essa temática chegou a ser mostrado.

Ao analisar esse vídeo, em particular, tenho a percepção de que os outros trabalhos que fazem uso dos jogos seguem as mesmas diretrizes básicas, mas oferecem diferentes experiências e diferentes visualidades por se basearem em outros personagens e outras narrativas.

Buscando recorrências e catalogando anotações encontradas nos documentos de arquivos de processo de criação, percebo que há pouco material mencionando procedimentos e técnicas de edição ou a construção desses vídeos. O único material que trata disso é o título de algumas cenas e a respectiva minutagem.

Criticamente, percebo que há nesses vídeos uma lógica diferente das animações anteriores, nas quais a edição das cenas e sua organização assumem relevância muito maior. O trabalho de seleção das cenas se dá por escolhas estéticas e a sua visualidade e enquadramento tornam-se fundamentais para a produção dos vídeos. O áudio utilizado é capturado junto às cenas em tempo real de jogo, sem manipulações ou interferências, como havia sido efetuado nos trabalhos anteriores. Nesse trabalho, agrada-me, sobretudo, o som e o clima que ele proporciona, já que se trata de um gênero de jogo que mantém uma aura de suspense e terror.

Les purs ongles (2005) empresta o título de um poema homônimo de Mallarmé. A escolha de títulos pautada pela literatura traz uma ligação frequente em minha produção em geral. Em Mallarmé capturo a essência de sua obra pelo ‘jogo de palavras’: é um autor que usa das palavras para criar um novo jogo. O título ainda alude à simplicidade e à pureza. Imagino como deve ser difícil manter as unhas puras, ou seja, como é difícil manter as mãos, as unhas, que são delicadas e simples, limpas diante da nossa relação com o mundo onde circulamos. Não penso tanto na higiene, mas muito mais na questão de comportamento, de moral e ética das nossas pequenas ações.

68 Disponível em:< <https://vimeo.com/57732424>>. Acesso em: 08 maio 2020.

Na concepção de minha obra interativa *Les purs ongles*, acabo por utilizar o game *Fatal frame 2*, elaborado para a plataforma Playstation 2. Esse game se insere no gênero mercadológico conhecido como *survivor horror*, produzido pela indústria Tecmo. Procurei esse tipo de jogo pelo envolvimento psicológico que traz ao usuário, pois aborda temas como espíritos e assombrações (figura 62).

FIGURA 62 – FRAME DO VÍDEO *LES PURS ONGLES* (2005)



FONTE: Acervo do autor

As cenas coletadas para a elaboração do novo material interativo recriado por mim desenvolvem-se ao longo de diferentes partes do jogo. A princípio pensei em uma instalação com multimonitores, cada um deles com cenas separadas, mas que formavam um conjunto. Foram selecionados diferentes trechos para cada monitor de TV, que poderiam ser arranjados espacialmente dentro de alguns grupos de relações temáticas e de ambientes. A ideia original desdobrou-se para uma reedição das cenas em outro formato, mais próxima do cinema, adotando-se uma estética filmica cara a diretores/cineastas como Tarkovsky ou David Lynch, ou ainda emulando artistas como Mathew Barney e William Kentridge.

A narrativa esteve sempre presente em minha obra, no interesse pelo desenho e pela escrita literária, pelos quadrinhos, desenhos animados, pelo cinema e videogame, mas sem um aprofundamento nas relações visuais. Estava antes mais focado na literatura, nos temas e conteúdos de autores diversos, já com certo interesse em produzir algo com uma proximidade maior com outras linguagens, como o desenho animado e o videogame.

No desejo de desenvolver materiais audiovisuais interativos, destaco a relevância e impacto que a produção do artista paranaense Luciano Mariussi, em especial a obra *Jogo para jogador inapto*, teve sobre meu processo de entendimento e recriação de poéticas audiovisuais.

Quando em contato com o artista, encontrei, nessa parceria artística, a possibilidade técnica para a produção de meu primeiro curta de animação, que abriu caminho para minha passagem de uma linguagem ligada à literatura e ao desenho estático para uma discussão ampliada dos meios e mídias audiovisuais. Essa mudança traz uma aproximação mais direta com aspectos antes presentes na minha produção, mas ainda não abordados claramente.

Em *Les purs ongles* encontraremos uma relação com um novo jogo: na edição das imagens, temos a possibilidade de novas percepções de tempo e espaço, com alterações do tempo real do jogo, agora transformado com cortes e prolongamentos de cenas, alteração de velocidade e repetição de imagens. Muitas vezes ficam evidentes as manipulações, secas e grosseiras, sem um acabamento técnico mais elaborado. Utilizo os cortes secos como linguagem, reforçando alguns temas, como a impossibilidade de movimento ou uma falha quando realizamos algo. A adoção desses efeitos/defeitos causa uma espécie de ruído nos acontecimentos, que geram um estranhamento no conteúdo do material.

Procurei estabelecer, em algumas cenas, movimentos sutis, como as alterações no céu, folhas caindo das árvores, o personagem feminino parado diante da paisagem (figura 63) ou imóvel a observar os acontecimentos e ações à sua volta.

FIGURA 63 – FRAME DO VÍDEO *LES PURS ONGLES* (2005)



FONTE: Acervo do autor

A manipulação das cenas do jogo assemelha-se à produção do cinema, com personagens, cenários internos e externos. Em *Les purs ongles* tem-se em especial a movimentação da câmera da personagem, o que permite uma visualização muito ampla dos ambientes e o livre direcionamento, com focos e distanciamentos como se alguém estivesse com uma câmera na mão em um *set* de filmagem.

Além dos recursos técnicos, a narrativa vai explorar temas ali presentes e inserir novas discussões. O mundo sobrenatural de espíritos e fantasmas torna-se metáfora para novas percepções, um olhar para o desconhecido. O vídeo chama a atenção algumas vezes para uma relação com o mundo no qual estamos imersos: não conseguimos perceber as sutilezas e detalhes de formas inusitadas e seus possíveis significados.

Nesse jogo estão presentes cenas que discutem o olhar do *voyeur*, daquele que observa em segredo sem tomar parte direta da ação. Em algumas cenas explora-se de forma erótica o corpo feminino de uma das personagens, além de se enfatizarem acontecimentos desconexos, cenas de tensão e agressividade (figura 64), de espera, caminhos que não dão em lugar nenhum, um olhar que espera uma resposta de quem observa.

FIGURA 64 – FRAME DO VÍDEO *LES PURS ONGLES* (2005)



FONTE: Acervo do autor

O jogo original acaba sendo subvertido e utilizado contra a programação inicial para a qual foi criado. Em formato cinematográfico, não há possibilidade de intervenção externa: nas ações e acontecimentos, aquele que está de fora não pode ser inserido na configuração anterior. A interação, nesse caso, dá-se no novo contexto, por outra relação proposta, não como jogador atuante, mas, sim, como observador do funcionamento do aparelho.









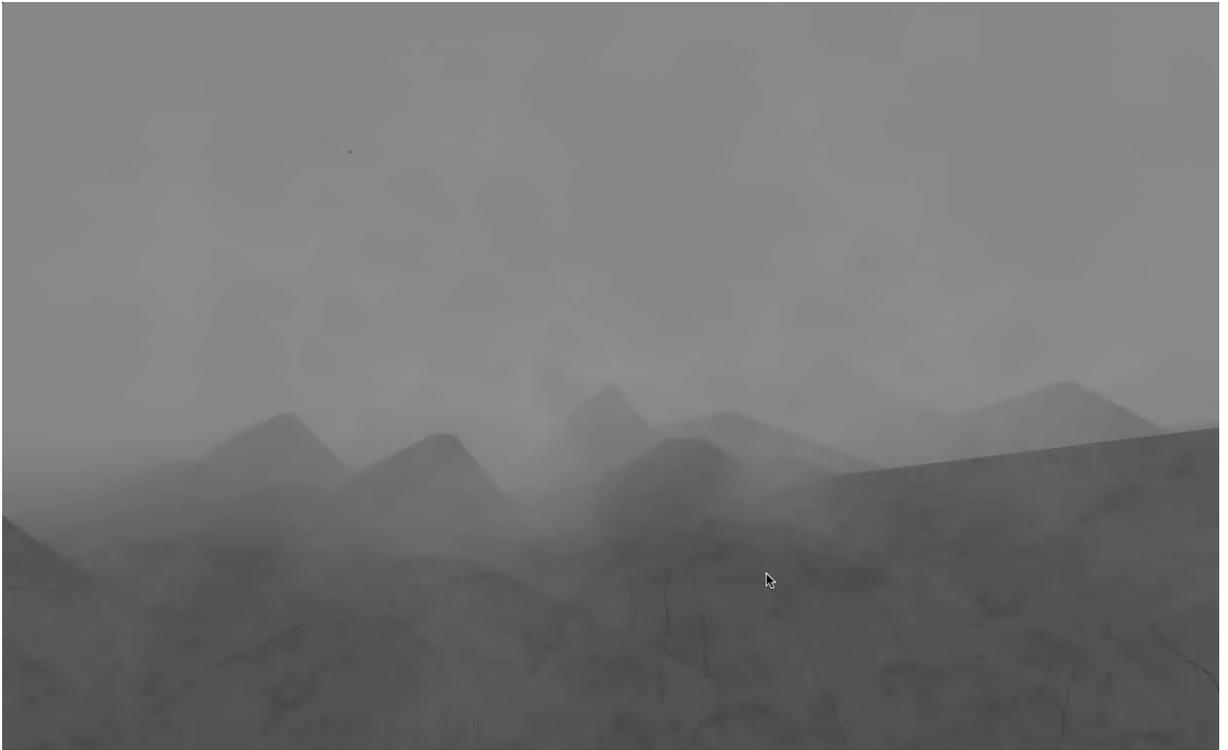


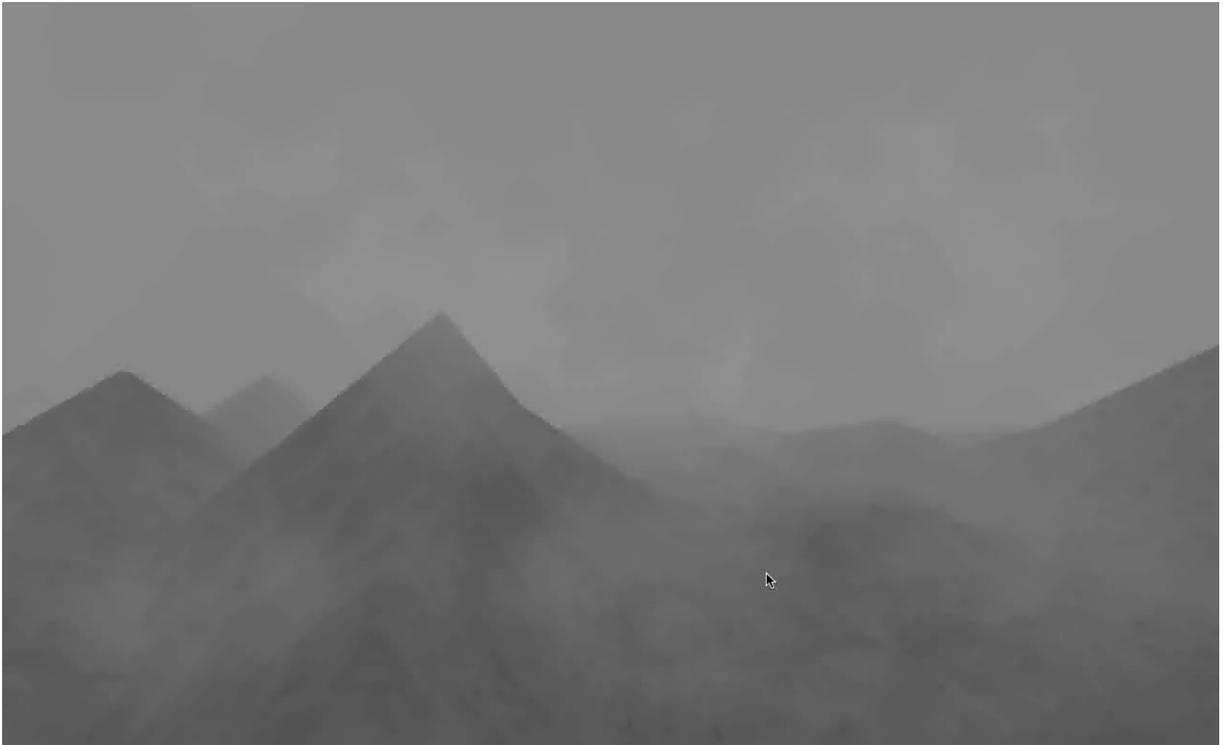






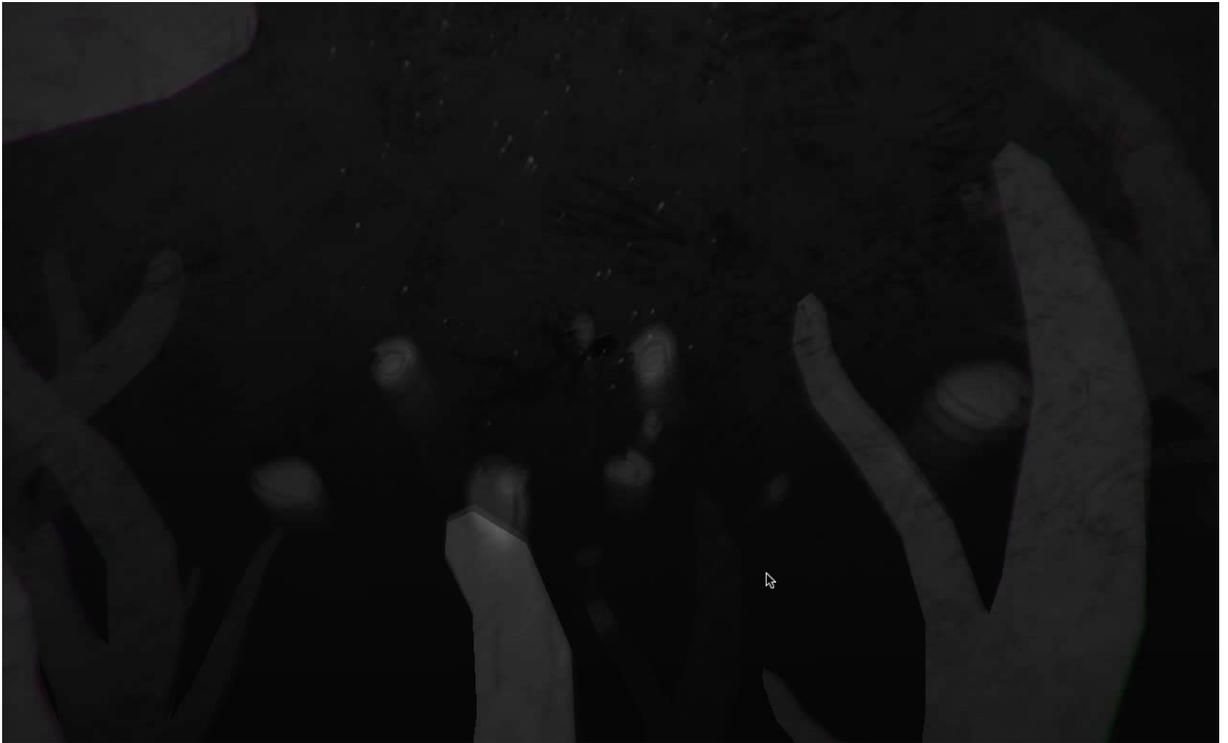














4.2 O HOMEM PERMANECIDO: VÍDEO INTERATIVO (B)

O vídeo interativo *O homem permanecido*⁶⁹ (2014) é um trabalho de minha autoria, mas, diferente dos vídeos anteriores, foi feito em equipe. Já havia estabelecido algumas parcerias para a realização de alguns dos vídeos, como a edição em *The last french fried potato*, de Luciano Mariussi, o áudio do vídeo *Mergulho*, de FFS, e o vídeo *A outra pele* (2008), que contou com câmera, edição e áudio de Fábio Noronha.

A proposta original de *O homem permanecido* seria a construção de vídeos em 3D com um comando de interação. O trabalho de edição foi do designer de jogos Frederico Machuca. No princípio do processo de criação, elaboramos dois protótipos em animação 3D para termos uma ideia do ambiente, personagem e posição das câmeras nas ‘cenas’. Temos ali uma figura solitária em meio a uma paisagem deserta e o mesmo personagem sentado em um letreiro de neon cor-de-rosa (figura 65).

FIGURA 65 – FRAME DO VÍDEO *O HOMEM PERMANECIDO*



FONTE: Acervo do autor

O projeto que embasou o processo de criação desse trabalho específico foi encaminhado para o edital *Ocupação de espaços*, da Fundação Cultural de Curitiba. Em percurso artístico paralelo, ou seja, em meados de 2013, demos início – Frederico Machuca e eu – à produção do videogame *The guilt and the shadow*⁷⁰. A ideia inicial do videogame era que Machuca e eu déssemos conta da produção de todas as etapas do projeto: criação do roteiro, desenhos, animação, programação, áudio, mas, como o trabalho adquiriu grandes proporções, o projeto, previsto para ser realizado em três meses, acabou levando dois anos para ser concluído. Com a questão das demandas das tarefas, foi preciso contar com mais três

69 Disponível em: < <https://o-homem-permanecido.itch.io/o-homem-permanecido>>. Acesso em: 08 maio 2020.

70 Disponível em: < https://store.steampowered.com/app/332630/The_Guilt_and_the_Shadow/>. Acesso em: 08 maio 2020.

profissionais para finalizar o projeto. Foram contratados para o trabalho o programador Alan Sebben Schuck, o músico Tiago Mendes e o animador de personagens Valdez Araújo. Com o jogo em andamento, tivemos a notícia da aprovação do projeto pelo edital de *Ocupação de espaços*. Como já tínhamos algumas ferramentas e conhecimentos desenvolvidos na produção do game, em conversa com Machuca decidi abandonar a estética e os elementos do protótipo 3D que tínhamos como meta.

No percurso técnico para o desenvolvimento do vídeo interativo *O homem permanecido*, partimos de características presentes no jogo e usamos texturas desenhadas por mim – na composição do personagem e nos ambientes –, enfatizando o ~~uso de~~ traço já presente em meus desenhos.

A equipe para a produção do vídeo interativo permaneceu a mesma que estava trabalhando em *The guilt and the shadow*. O projeto foi realizado com o apoio da Prefeitura Municipal de Curitiba, Fundação Cultural de Curitiba, Fundo Municipal da Cultura – Programa de Apoio e Incentivo à Cultura, e constituiu uma parte da exposição *Cabeça de Brócoli e a descoberta do amor ou Notas sobre um amigo que escapou do afogamento*, em 2014-2015.

Em andamento desde 2011, o projeto de animações interativas partiu da série de desenhos com o mesmo título, realizada entre 2001 e 2020, na qual um personagem vaga solitário em uma paisagem deserta. A ideia que norteava esse novo trabalho era o abandono da leveza e rapidez dos desenhos antes feitos sobre papel e em pequeno formato, para experimentar outras relações de espaço e de tempo, nas quais são abordados aspectos da linguagem de videogame, da imagem em movimento e a interação com o público.

Assim como nos desenhos, nas animações o vídeo traz cenas que compõem a narrativa de um mesmo personagem: um homem que vaga solitário em busca de aventuras e experiências como viajante em uma terra desconhecida. A instalação interativa que o acolhe na exposição também aborda temas como solidão, a relação homem e paisagem, e o caminho a ser percorrido.

O vídeo interativo foi apresentado em forma de videoinstalação (figura 66), composta por vídeos curtos, cada um deles com aproximadamente um minuto de duração, permanecendo em *looping* constante.

O público/espectador/leitor podia acompanhar, dessa forma, as pequenas narrativas audiovisuais projetadas nas paredes da sala e exibidas em sequência. Além da experiência

visual e sonora, aos espectadores/leitores também era proporcionada/permitida uma interação direta com os acontecimentos do vídeo – em tempo real – por meio de um controle manual ligado a um computador disponível no espaço expositivo.

FIGURA 66 – FRAME DO VÍDEO INTERATIVO *O HOMEM PERMANECIDO*



Fonte: acervo do autor

O espectador/usuário, através de comandos simples, como o *click* do botão do *mouse*, tinha acesso ao universo ali criado. A possibilidade de interação era intuitiva e estava aberta às pessoas familiarizadas com tecnologias que utilizam o *mouse* e o computador ou aos usuários desprovidos dessa habilidade.

Os espectadores não apenas estavam envolvidos na atmosfera dos vídeos, como também puderam interferir acendendo e apagando a luz dentro da cena. Assim, alteravam o visual do ambiente, revelando algo que estava escondido, e criavam movimento com o personagem, pois podiam girar com a câmera e observar outras perspectivas do espaço. Pequenas ações interativas faziam do espectador parte da obra quando ele tomava decisões e alterava a jornada do protagonista. A ideia de utilizar os mecanismos de interação no espaço foi criar um envolvimento maior do público com o personagem e a narrativa ali exibida.

No contexto contemporâneo, a produção de uma obra de arte interativa tem como interesse a conexão do público com o objeto exposto. Nos suportes explorados anteriormente – desenhos ou vídeos –, a participação do espectador era mais próxima: cada um com sua bagagem e repertório criava relações pessoais com a obra no seu contexto espaçotemporal.

Com essa instalação/exposição interativa me propus a despertar uma postura autorreflexiva no espectador. Dessa maneira, seria possível perceber as mais diversas reações

por parte do público. Quem tem controle sobre certos acontecimentos dentro da narrativa estabelecida?

No caminho do personagem solitário é estabelecida uma relação de poder do espectador que influencia diretamente no percurso e no resultado da obra, como uma coautoria.

Neste momento da dissertação, cabe citar Julio Plaza:

Uma obra de arte interativa é um espaço latente e suscetível a todos os prolongamentos sonoros, visuais e textuais. O cenário programado pode se modificar em tempo real ou em função da resposta dos operadores. A interatividade não é somente uma comodidade técnica e funcional; ela implica física, psicológica e sensivelmente o espectador em uma prática de transformação. [...] O autor é reconfigurado, pois sofre uma erosão devida à transferência de poder para o leitor, que tem à disposição uma série de opções de escolha em seu percurso. (PLAZA, 2003, p. 20).

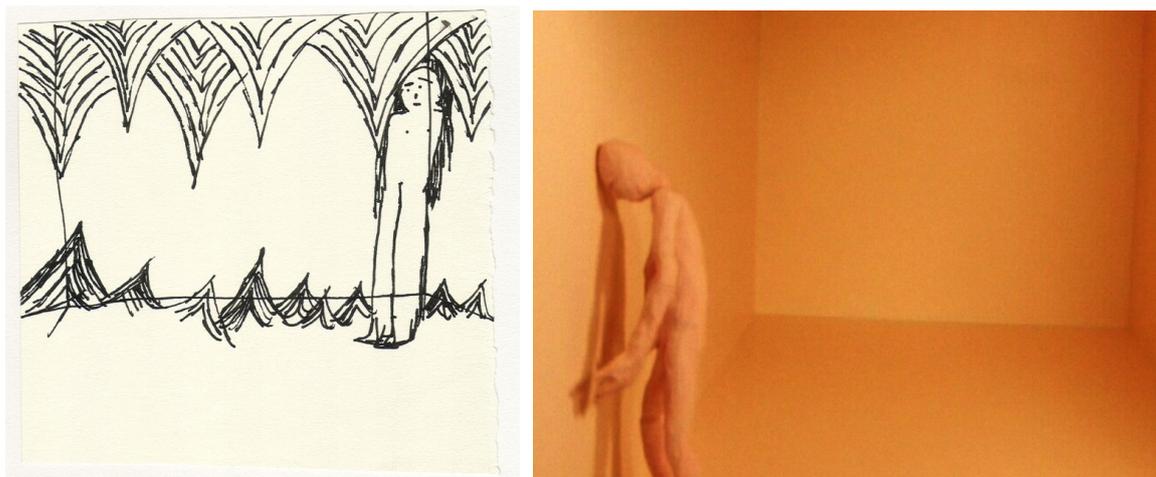
Considero a série *O homem permanecido* como uma espécie de narrativa aberta, receptiva à participação do espectador, que assume uma posição de usuário. Existe a intenção de ‘provocar’ nele a noção de jogo, entretanto as interações são mínimas e afetam, de forma limitada, o rumo dos acontecimentos. Há, nessa atitude, um misto de humor e ironia que provocam frustração nas expectativas da jogabilidade. Na verdade, essa escolha no trabalho reforça alguns aspectos presentes em vídeos e desenhos anteriores que tratam, muitas vezes, de impotência, impossibilidade, aprisionamento do ser humano.

Na primeira cena de *O homem permanecido*, é possível perceber um homem em uma caverna parado diante de uma pedra que bloqueia seu caminho (figura 67). Em um primeiro momento, não há saída possível; apenas se vê uma fresta de luz incidindo no lado direito da tela. Ao darmos um comando no mouse, a animação é acionada e o personagem tenta empurrar insistentemente a pedra, com esforço, porém sem resultado.

Essa relação de prisão, de impotência, é percebida também, por exemplo, na série de desenhos *Mergulho*, na qual o personagem está em uma sala sem saída, cercada de espinhos pontiagudos, e no vídeo *Mergulho*, de 2006, no qual o personagem está preso entre paredes sem saída (figura 68).

FIGURA 67 – FRAME DO VÍDEO INTERATIVO *O HOMEM PERMANECIDO*

FONTE: Acervo do autor

FIGURA 68 – SIMILARIDADE TEMÁTICA ENTRE A SÉRIE DE DESENHOS *MERGULHO* [DIR.] E O VÍDEO HOMÔNIMO [ESQ.]

FONTE: Acervo do autor

Na cena seguinte, o personagem caminha por uma paisagem deserta e aqui o comando aciona espinhos que bloqueiam momentaneamente a sua movimentação, como se o usuário/espectador infligisse dor e atrapalhasse propositalmente o caminho (figura 69).

FIGURA 69 – FRAME DO VÍDEO INTERATIVO *O HOMEM PERMANECIDO*

FONTE: Acervo do autor

Espinhos e obstáculos distribuídos ao longo da jornada/trajetória do personagem aparecem constantemente em minha produção de desenhos, podendo ser observados em trabalhos como a série *Apesar das proibições de minha mãe* (2005), em que um personagem caminha por espinhos que ferem suas pernas, fazendo-as sangrar (figura 70). Essa recorrência temática e estilística também pode ser observada nos desenhos da série *Insônia* (2000 - 2001), na qual os espinhos da paisagem oferecem uma situação de perigo iminente (figura 71).

Retomando as considerações analíticas e críticas acerca do videogame interativo *O homem permanecido*, vale destacar que a narrativa também denota significados de impotência, impossibilidade de realização de um ato qualquer e geração de sentimento de frustração.

FIGURA 70 – DESENHO DA SÉRIE *APESAR DAS PROIBIÇÕES DE MINHA MÃE*

FONTE: Acervo do autor

FIGURA 71 – DESENHO DA SÉRIE *INSÔNIA*

FONTE: Acervo do autor

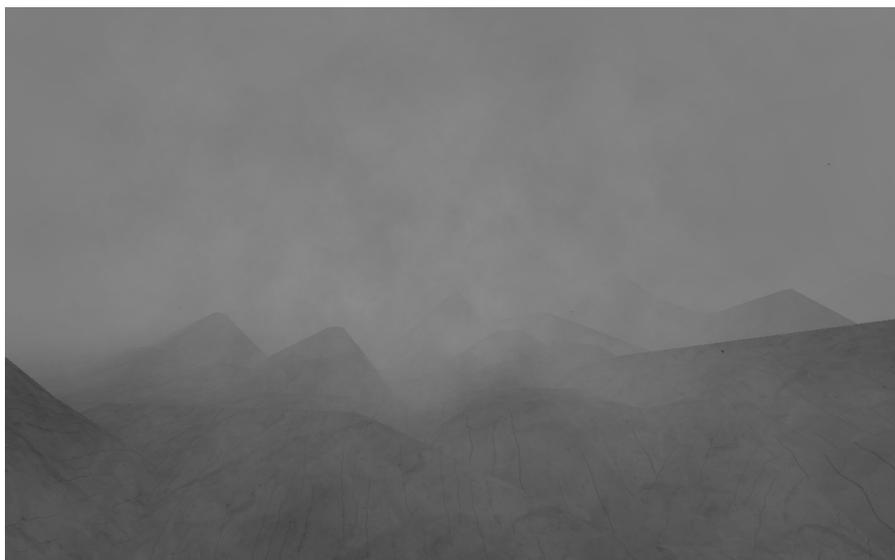
A cena em uma floresta escura que se ilumina sutilmente se acionamos o comando do mouse, por exemplo, revela o personagem estático e inerte (figura 72). A ideia geradora da ação é a de que não podemos fazer nada por ele: simplesmente acionamos a luz, que não guiará necessariamente seu caminho.

Na quarta cena, ao acionar-se a câmera, que ‘paira em uma espécie de voo’ por cima das montanhas (figura 73), constatamos que se trata de uma ação distanciada, que pouco modifica o caminho do personagem. No final do videogame, ao longe, observamos o personagem a contemplar a paisagem, solitário e absorto. Constatamos, mais uma vez, nossa impotência, pois nosso gesto é mínimo em relação à participação ativa nas escolhas do personagem.

FIGURA 72 – FRAME DO VÍDEO INTERATIVO *O HOMEM PERMANECIDO*

FONTE: Acervo do autor

O final da narrativa contempla o personagem, que simplesmente cai na água (figura 74). Seria a sua morte? O que podemos ou poderíamos ter feito para evitar esse final trágico? O vídeo intenta colocar o usuário/espectador na mesma posição do personagem, frágil diante do ambiente que o envolve. E nada podemos fazer para alterar o final, predeterminado. Isso nos leva a indagar: a suposta interação na narrativa de *O homem permanecido* realmente acontece no universo das interfaces digitais? As artes do vídeo e as comunicações aqui dialogam, de fato?

FIGURA 73 – FRAME DO VÍDEO INTERATIVO *O HOMEM PERMANECIDO*

FONTE: Acervo do autor

FIGURA 74 – FRAME DO VÍDEO INTERATIVO *O HOMEM PERMANECIDO*

FONTE: Acervo do autor

Segundo Derrick de Kerckhove (1999), as interfaces digitais constituem um ambiente de pesquisa – nas artes do vídeo, por exemplo – por excelência e também representam uma metáfora tecnológica dos sentidos. “Com nossas mãos, nossos ouvidos, nossos olhos, e outros canais de ação e sensação, nós entramos em interação com o mundo, e estas são as relações às quais os artistas prestaram mais atenção desde o surgimento da arte” (KERCKHOVE, 1999, p. 59).

Pierre Lévy (2003) admite que a interatividade existe, mesmo que limitada a pequenas (re)ações, segundo programação predeterminada, e que tal fato dá início a um pensamento de coautoria na criação da obra em tempo real. Jean Baudrillard (2002), por sua vez, parece discordar radicalmente de Lévy ao se referir à questão da interatividade. Baudrillard é categórico ao afirmar que “não existe interatividade com as máquinas (tampouco entre os homens, de resto, e nisso consiste a ilusão da comunicação). A interface não existe. Sempre há, por trás da aparente inocência da técnica, um interesse de rivalidade e dominação” (BAUDRILLARD, 2002, p. 117).

Arlindo Machado (1997b, p. 144-145), em *Hipermídia: o labirinto como metáfora*, afirma que, “desde os anos 70, a maioria das tecnologias vendidas e difundidas como ‘interativas’, eram na verdade ‘reativas’, pois diante delas o usuário não fazia senão escolher uma alternativa dentro de um leque definido de opções”, opinião partilhada por Baudrillard quando conclui que toda pergunta no ciberespaço encontra-se atrelada a uma resposta preestabelecida.

4.3 O PERCURSO GENÉTICO DO TRAÇO À INTERAÇÃO ELETRÔNICA

O encantamento pelos jogos eletrônicos está presente em meus desenhos, vídeos e no vídeo interativo *O homem permanecido*. Os games aparecem em minha obra seja como referência visual, material de apropriação ou conceito. A ideia do artista como um jogador que lança proposições no mundo é a linha que conduz essas investigações.

Após ter realizado uma dezena de animações e estar mais familiarizado com o processo de edição de vídeo, percebi que poderia utilizar os jogos eletrônicos para a construção de obras audiovisuais. Os jogos passam a ser apropriados para, a partir deles, serem criadas novas narrativas.

Um dos motivos para a escolha das gravações de jogos foi a minha impossibilidade técnica para lidar com um universo tão elaborado em 3D. Não dominava e ainda hoje não domino técnicas para modelagem, animação, programação, trilha sonora. Os jogos são uma rica fonte para a elaboração de conteúdos narrativos: utilizo cenas, movimentos de câmera, personagens, paisagens e ambientes como o pintor utiliza a tinta em suas obras. Poderia me servir de gravações de outros jogadores, mas optei por estar dentro do jogo, jogá-lo de outra maneira que não a habitual, explorando e vagando por esses universos.

Realizo, nesse percurso de criação, obras como *Les purs ongles*, *Il se couche au tombeau*, *Os cachorros perdoam* e *Je ne viens pas ce soir vaincre ton corps*. O estilo de jogos de que me aproprio na construção dessas obras é do gênero *survivor horror* e a escolha se dá pelos elementos de tensão e perigo. São jogos bastantes populares e conhecidos mundialmente, como *Resident evil*, *Fatal frame 2* e *Silent Hill 3*.

O desejo de produzir um jogo de videogame remete à infância, mas só foi possível em 2015, com *The guilt and the shadow*, em parceria com o game designer Frederico Machuca. No jogo, os meus desenhos são utilizados como recurso para desenvolver ambientes, personagem, texturas.

Além do desenho, a narrativa foi construída a partir de meus textos, que receberam a colaboração de Frederico. *The guilt and the shadow* é uma experiência de enfrentamento de temas poucos comentados, como morte, solidão, culpa, suicídio. Nesse jogo, que mistura elementos 2D e 3D e tem como influência antigos jogos *point and click*, o *interator* acompanha a caminhada de um homem solitário em busca por respostas aos seus conflitos interiores.

Essa parceria se estendeu para o projeto *O homem permanecido*, quando, a partir dos conhecimentos adquiridos na produção do jogo, criamos um vídeo interativo que trata de solidão e fracasso. Nos mesmos moldes usados anteriormente utilizo o desenho como material para dar movimento a esse universo em que um homem solitário se vê em perigo. Dessa maneira, percebo que o desenho é ainda elemento primordial em minha produção, que se desdobra para outros tipos de obras.



- 8 TRILHAS - VIDEOS
SONORAS
- 9 THE LAST FRIED POTATO I
- PARALLEL DIMENSIONS TRENT REZTOR
- 10
- 11 THE LAST FRIED POTATO II
- ASBESTOS EINSTURZENDE NEURATEN
- 12
- 13 THE LAST FRIED POTATO III
- NINE INCH NAILS / MARLY MANION,
TRENT REZTOR DUET
- 14
- 15
- 16 THE LAST FRIED POTATO IV
- WHO WAS IN MY ROOM LAST
NIGHT (BUTTHOLE SURFER AND
NINE INCH NAILS).
- 17
- 18

Notas						
Janeiro 2005						
5	1	2	3	4	5	6
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						
1ª Semana - Semana - Week - Woche						

- 8 EV NAO ENTENHO JC. (CLASSICAS)
- 9 1 - LINGUA - FAIXA 02 CLASSICAS
- 10 2 - MISTURAGEM - CHOPIN - MINUTE
WALTZ OP 64-1
- 11 3 - MÃO / GOZO - BACH - BADI MERIE
SUITE Nº 2
- 12 4 - FAÇA - BEETHOVEN 5TH SYMPHONY
- 13 5 - DEDO - BACH TOCCATA E FUGUE
IND MINOR
- 14 6 - TIRO - CARL ORFF / CARMINA
BURANA - O1 O FORTUNATA
- 15 7 - CACHORRO - FAIXA 01
VIVALDI 4 ESTAGIOS.
- 16 8 - VÔMITO - FAIXA 08
- 17 9 - CHICOTE - ANDRE RIEU -
THE VIENNA I LOVE - O1
STRAUSS PARTY
- 18

Notas						
Fevereiro 2005						
5	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						
1ª Semana - Semana - Week - Woche						

Iniciando 39 SEG ATE

8. ...
 9. ...
 10. ...
 11. ...
 12. ...
 13. ...
 14. ...
 15. ...
 16. ...
 17. ...
 18. ...

Notas	<table border="1"> <tr><td>Janeiro 2005</td></tr> <tr><td>S 1 0 0 5 5 D</td></tr> <tr><td>2 4 5 6 8 9</td></tr> <tr><td>10 11 12 13 15 16</td></tr> <tr><td>17 18 19 20 21 22 23</td></tr> <tr><td>24 25 26 27 28 29 30</td></tr> <tr><td>31</td></tr> </table>	Janeiro 2005	S 1 0 0 5 5 D	2 4 5 6 8 9	10 11 12 13 15 16	17 18 19 20 21 22 23	24 25 26 27 28 29 30	31
Janeiro 2005								
S 1 0 0 5 5 D								
2 4 5 6 8 9								
10 11 12 13 15 16								
17 18 19 20 21 22 23								
24 25 26 27 28 29 30								
31								

8. EV. NÃO CREENDO JC
 SÉRIE DE ANIMAÇÃO.
 9. - TRAZ O DESEJO, A REVOCAÇÃO
 E A TRANSGRESSÃO, O
 PRATICA DELIBERADO.
 11. VNIÃO DOS CLÁSSICOS
 DA MÚSICA ERUDITA
 MASSIFICADOS PELO
 CONSUMO / CULTURA POPULAR
 E UMA CULTURA
 ERUDITA, O VERNÍCULO
 REFERENTE AO DESEJO
 CENAS CURTAS E
 AMIGAS, COLOCAM
 CONTRA TENDÊNCIAS.
 17. CHACHOEROS TRANSADO,
 CENAS DE MASTURBAÇÃO,
 VÔMITO, CHICOTES, E NESSOES,
 FÍSICAS, DEBO NO OLHO,
 VNA MAO COM UMA
 18. FAÇA UM TIPO
 APRESENTAM CENAS
 DE DOR E PANGEM
 COM E RÓVIA GUNISMO

Notas	<table border="1"> <tr><td>Fevereiro 2005</td></tr> <tr><td>S 1 0 0 5 5 D</td></tr> <tr><td>1 2 3 4 5 6</td></tr> <tr><td>7 8 9 10 11 12 13</td></tr> <tr><td>14 15 16 17 18 19 20</td></tr> <tr><td>21 22 23 24 25 26 27</td></tr> <tr><td>28</td></tr> </table>	Fevereiro 2005	S 1 0 0 5 5 D	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10 11 12 13	14 15 16 17 18 19 20	21 22 23 24 25 26 27	28
Fevereiro 2005								
S 1 0 0 5 5 D								
1 2 3 4 5 6								
7 8 9 10 11 12 13								
14 15 16 17 18 19 20								
21 22 23 24 25 26 27								
28								

4 Fevereiro .2005
Febrero . February . Februar

Sexta
Viernes . Friday . Freitag

8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18

Notas

Fevereiro 2005						
5	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

5ª Semana . Semana . Week . Woche

Terça
Martes . Tuesday . Dienstag

09-216 .2005 . Fevereiro 8
Febrero . February . Februar

CARNAVAL

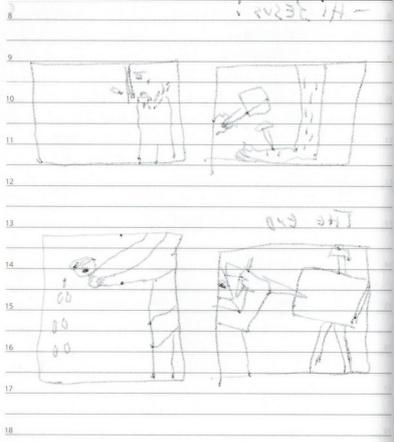
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19

6º MAB = CARNAVAL JE

Março 2005						
5	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Notas

6ª Semana . Semana . Week . Woche



Notas	Fevereiro 2005 S T Q S S D 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
-------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

8 TINHA MEDO DA NOITE PORQUE
9 AÍ AS VOZES ESTAVAM DESCONTROLA-
10 DAS. AÍ AS VOZES ERAM FORMAS
11 VIVAS ! PRESENCAS.

12 TINHA MEDO DOS ESPINHOS DO
13 LIMOEIRO, NA ENDADE MEDO DE
14 TUDO, DE QUALQUER COISA QUE
15 TIVESSE ESPINHOS, O PROBLEMA
16 TORNOU-SE GRANDE A PARTIR DO
17 MOMENTO QUE DESPENHOU NELE
18 A COPA MAIS IGRAVEL. E
19 ELE AS REBOAS TAMBEM PASSARAM
20 A ROSSUA ESPINHOS, INCLUSIVE
21 ELE MESMO. LEMBRO UMA
22 TARDE QUE NA AVUL DE BIOLOGIA
23 A PROFE. DISSE QUE OS
24 ESPINHOS ENTAUM UMA DEFESA
25 DES VEGETAIS E ISSO LHE
26 DEU MUITO O QUE PENSAR.
27 SEMA QUE SEUS ESPINHOS
28 E OS DOS OUTROS
ENT DEFESA. DEFESA DE
QUE ? ALGO TERRIVEL
ESTAVIA ACONTECENDO?

Notas	Março 2005 S T Q S S D 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
-------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

18 Abril 2005 108-257
Abril - April - April

Segunda
Lunes - Monday - Monday

8
9 ~~AVI~~ ~~DIS~~ A HORA DE
10 MINHA CONFESSÃO,
11 NADA LHE ESCONDIA,
12 CONFESSEI-LHE
13 TODAS AS MINHAS
14 FALHAS, OS
15 DETALHES
16 MAIS OBSCUROS
17 DE TODOS OS
18 MEUS ANOS.

19 JÁ MAIS VEZES
20 A BOCA DO
21 LIBERTINO, A TATUADO-
22 SSO NOS
23 LUGARES MAIS
24 SECRETOS.

25 107 QUE DEUS ME
26 CUIDE.

Notas						
Abril 2005						
S	T	Q	Q	S	S	D
			1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

16ª Semana - Semana - Week - Woche

Terça

109-256 2005 Abril 19
Abril - April - April

109-256
109-256
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000

135
O HOMEM DEFORMADO
TAMBÉM ENCONTRA ESPERANÇAS
COM O TORNAM BÉLO.

Notas						
Maio 2005						
S	T	Q	Q	S	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

16ª Semana - Semana - Week - Woche

8 OS SÓCIEDADES
ON VITÓRIA

9 - MONTAGENS - BILHÃO FUTURO

10 - MONTAGENS - BILHÃO FUTURO

11 - MONTAGENS - BILHÃO FUTURO

12 - MONTAGENS - BILHÃO FUTURO

13 - MONTAGENS - BILHÃO FUTURO

14 - MONTAGENS - BILHÃO FUTURO

15

16

17

18

Notas

19ª Semana - Semana - Week - Woche

Maio 2005						
S	T	Q	Q	S	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18



Junho 2005						
S	T	Q	Q	S	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Notas

19ª Semana - Semana - Week - Woche

8 ELE ABRE
9 A BOCA P/ RECEBER UM
10 PINGO DE CHUVA.
11 ENA CENO SE FOSSE UMA
12 DADIVA.

Notas

Julho 2005						
5	1	0	2	3	4	0
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

29ª Semana - Semana - Week - Woche

8 ELE FALA SOLINHO
9 ENAVANÇO GANHHA
10 PELO MACHADO
11 LEMBRANDO OS
12 ITENS QUE
13 NAO PODE
14 ESQUECER.

15 ELE FALA SOLINHO
16 DE SEUS
17 SENTIMENTOS
18 E DESEJOS

Notas

Agosto 2005						
1	1	0	2	3	4	0
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

29ª Semana - Semana - Week - Woche

19 Setembro, 2005

Segunda

VAMPIROS, CUSCOS,
SANGUES, GARRAS, ABRACO,
~~CHAMPOS~~

WALK WITH ME.

CHAMPOS.

COMO CONHECE O
MUNDO SEM

TOCAR O
MUNDO.

SEM FONTE VIVA.

SEM UM ABALO.

SEM UM TERREMOTO

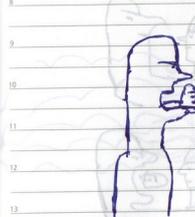
NOTAS
A FACA AFIADA
NA MÃO APONTADA
PARA O BEITO.

Setembro 2005						
S	T	Q	S	S	D	
		1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Terça

20 Setembro, 2005

Martes Tuesday Dienstag



Outubro 2005						
S	T	Q	S	S	D	
				1	2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

38ª Semana

8. QUEDA, CARRO, ROSEO,
9. SILÊNCIO, ESTERNA,
10. FENETRAÇOS, CRIATURAS,
11. INTIMIDADOS, TORTURAS
12. IMONIZADADE,
INTUICAO, LIMPEZA,
13. IMPOSSIVEL EXPLICAR,
14. IMPOSSIVEL PASSAR
INTEGRAMENTE.
15. INTERVALO
16. CASANOVA -
17. AMOR COMO JOGO.
18. HABILIDADE DE AMANTE,
PROCEJIMENTOS, RECORAS,
SEDUÇÃO,
AVENIDA, CONQUISTA

Notas

Setembro 2005						
S	D	T	Q	Q	S	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

39ª Semana - Semana - Week - Woche

8. LIBERTINOS -
9. DON JUAN
10. CASANOVA
11. SADE -
12. SUSSEÇÃO DE PRAZERES
INDIVIDUALISMO.
13. SADE
14. EGOISMO

Domingo 275.092 - 2005: Outubro 2
Domingo, Sunday, Sonntag Octubre, October, Oktober

15. NEGOCIO DE OUTRO
16. REUNITE SUCESSO
DE CORDOS E USOS
17. INTERCAMBIO
INFINITOS.

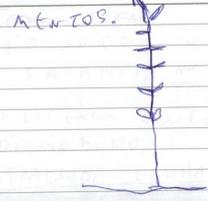
Notas

Outubro 2005						
S	D	T	Q	Q	S	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

39ª Semana - Semana - Week - Woche

17 Outubro . 2005 - 29/05
Octubre . October . Oktober

Segunda
Lunes . Monday . Montag



Notas

Outubro 2005						
5	1	2	3	4	5	6
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

42ª Semana - Semana - Week - Woche

Terça
Martes . Tuesday . Dienstag

29/05 . 2005 . Outubro 18
Octubre . October . Oktober



Notas

Novembro 2005						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

43ª Semana - Semana - Week - Woche

Jogos - Silent Hill 4

1- 00:00 - 00:50
 2- 00:50 - 1:27
 3- 1:27 - 2:00
 4- 2:00 - 2:50
 5- 2:50 - 3:20
 TUNEL
 6- 3:23 - 4:38
 7- 4:38 - 5:38
 8- 5:38 - 5:52
 9- 5:55 -

Nota: FCMR

Dezembro 2005						
5	1	0	0	5	5	0
				1	2	3
				4	5	6
				7	8	9
				10	11	12
				13	14	15
				16	17	18
				19	20	21
				22	23	24
				25	26	27
				28	29	30
				31		

10- 7:32 - 7:21

Resident 4
 7:35 - Suíço
 *7:40 - 8:17
 8:17 - 8:35
 8:35 - 9:00
 9:50 - 10:49
 10:49 - 11:40
 11:40 - 12:15
 12:27 - 12:38

Nota: FCMR

Janeiro 2006						
1	1	0	0	5	5	0
				1	2	3
				4	5	6
				7	8	9
				10	11	12
				13	14	15
				16	17	18
				19	20	21
				22	23	24
				25	26	27
				28	29	30
				31		

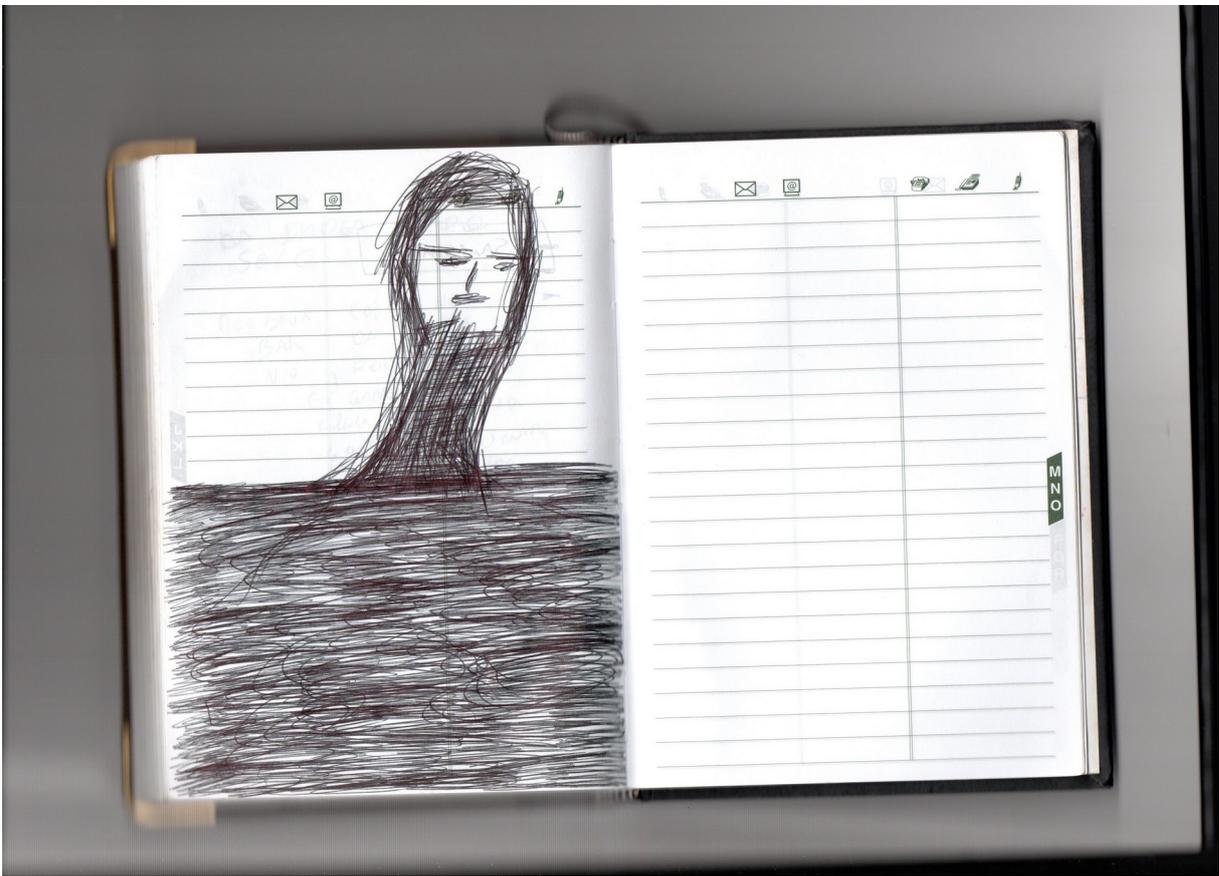
8 DÁDIVAS DIVINAS,
9 BENÇÃOS, LUZES,
10 CONDEINHOS, UM FEIJO
11 DE PAO, VINHO. COM
12 UM SACODOTE GRANDE
13 CHEIO DE VIRTUDES,
14 PÊLOS ASPEROS
15 NOITES SUCESSIVAS
16 DE PESADELOS.
17 CIDADES NOTURNAS.
18 DELICADEZAS.

AGORA O QUE ANTES
ERAM IDÓLOS TORNA-SE
VÁZIOS.

Notas	Dezembro 2005
52ª Semana - Semana - Week - Woche	5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

8 O QUE ERA PRESSA
9 TORNA-SE CALMA.
10 FIND YOURSELF.
11 ENCONTRE A SI MEMO.
12 LIKE GENTLENT
13 MAIN ~~THE~~ FALL.
14 ~~O QUE~~
15 WHAT WE DOIN IN
16 THE HOUSE OF
17 LOVE ?
18 I NEED SOME ONE.
19 VENE NOS.

Notas	Janeiro 2006
52ª Semana - Semana - Week - Woche	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31





5 CONCLUSÃO

Encontro-me, neste momento final da escrita acadêmica, totalmente mergulhado no texto e no contexto do processo de criação de minhas obras artísticas. Procedimentos metodológicos foram colocados em xeque pelo viés da Crítica Genética. Dispositivos e materialidades diversas de criação, memória, registro e documentação do(s) processo(s) foram trazidos à tona na geração de um conjunto analítico – amostragem recortada ou objetos empíricos da investigação –, com o objetivo de organizar e refletir sobre possíveis traços metodológicos recorrentes e existentes em meu modo de ser-estar-criar no mundo.

É imerso nesse contexto que me percebo um crítico genético em busca da observação – objetiva e subjetiva – dos objetos da investigação: a obra em si, a arte, o desenho, a animação, o vídeo interativo. As artes do vídeo são aqui encaradas enquanto possibilidade crítica em torno da (re)produção de imagens preexistentes.

Na tentativa de responder à questão da precedência das imagens repaginadas, transformadas e inseridas em novos contextos de minhas criações audiovisuais, detectei os rastros intertextuais e temáticos advindos dos desenhos, do discurso central do corpo e do erotismo que os produziu e sustentou, desenhos esses que se encontram ressignificados nos suportes audiovisuais.

Identificar e refletir sobre o fato de minha produção autoral de desenhos ser influenciada pela noção de corpo e erotismo e, em consequência, minha obra audiovisual (*stop motion*, vídeo interativo, animação) ser igualmente contaminada pelos traços matrizes dos desenhos que lhe dão suporte só foi possível tendo em vista o percurso analítico e investigativo aqui traçado, que se apoiando no tipo de pesquisa qualitativa e indutiva como abordagem metodológica e na utilização da Crítica Genética proposta por Cecília de Almeida Salles. Nessa abordagem o processo de construção artística da obra de arte – a intimidade dos esboços – e o reconhecimento dos métodos, materiais e anotações empregados pelos artistas são essenciais para o estudo ‘arqueológico’ da(s) obra(s).

Ao partir de minhas anotações – corporalizadas pelos suportes de cadernos, cadernetas e rascunhos –, ou seja, minhas poéticas autorais embrionárias como recurso/*corpus* de análise, e dos pressupostos da Crítica Genética, encontrei um terreno propício para um ancoramento teórico eficaz e pude analisar concretamente os vestígios dos processos de criação *in loco*.

O que estava em jogo em todo o percurso investigativo?

A questão metodológica processual: a elaboração de documentos de processo, as formas e condições de observar além da superfície e da estética do inacabado desses resquícios memoriais, as relações dialógicas entre os arquivos memoriais de criação e o levantamento de hipóteses.

A Crítica Genética empreendida nesta investigação, portanto, partiu da análise de documentos de processo: cadernos, anotações, diários, esboços, fotografias e outros suportes, incluindo arquivos digitais, como banco de imagens ou registros audiovisuais, na intenção de gerar conhecimento sobre o modo como desenvolvo minhas obras artísticas.

No enfrentamento e embate entre o processo gerador e a análise da obra per se, descobri minhas estéticas provisórias e (im)prováveis. Salles comenta, em *Arquivos de criação: arte e curadoria* (2010), sobre uma possível ‘estética de criação em processo’: uma ‘estética da continuidade’. E foi na continuidade cronológica e no olhar atento para o repositório de minhas obras que pude encontrar eixos analíticos e estéticos comuns para, a partir dali, traçar diálogos relacionais entre elas.

Destaco que foi o hábito de carregar sempre comigo algo para tomar notas e fazer desenhos – recorrente desde quando iniciei minha formação em Pintura, em 1999, na Escola de Música e Belas Artes (EMBAP) – que me forneceu material de pesquisa suficiente, pois tratei de abordar anotações documentadas nesses diversos suportes midiáticos.

A utilização, nesta pesquisa, da abordagem advinda da Crítica Genética – ou Crítica de Processos de Criação – possibilitou que esse material, rico de referências e muitas vezes apenas guardado em arquivos ou gavetas, assumisse o protagonismo enquanto objeto de investigação, facilitando parte da compreensão descritiva e analítica do conjunto da obra e do meu processo de criação como um todo.

A partir de hipóteses argumentativas e abduativas me empenhei em atestar a presença de recorrências intertextuais em meu trabalho como artista (audio)visual, verifiquei a existência de personagens masculinos, cachorros, marcianos, mas também batatas, que poderiam ter sido extraídos de uma história em quadrinhos ou um desenho animado alheio. Todos esses personagens foram evidenciados e assumidos como traços e marcos constantes em minha obra impressa ou audiovisual.

Dessa forma, a dissertação se constituiu de uma intensa e vigorosa análise e discussão sobre material recortado a partir de uma amostragem que incluiu três grandes eixos de minha produção autoral – o desenho, o vídeo de animação (*stop motion*) e o vídeo

interativo (*game*) –, elencados com base em um protocolo de seleção sequencial (cronológico).

Foi um instigante percurso investigativo de desafio e nele me inseri com certa dose de (im)pertinência. Encerro essa jornada (auto)analítica com a (in)certeza de que os limites entre a obra, o processo, o autor e o crítico foram borrados em todas as suas instâncias.

REFERÊNCIAS

ALISON, J.; PARDO, A. Prefácio. In: CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL. **Movie-se no tempo da animação**. Rio de Janeiro, 2013. p. 6-7. Catálogo.

ANNES, L. R. **Agenda vermelha**, 2001.

ANNES, L. R. **Agenda preta**, 2005.

ANNES, L. R. Apesar das proibições de minha mãe. 2001-2002. 1 original de arte, nanquim sobre vegetal, color., 22,5 x 16,5 cm. Acervo pessoal do autor.

ANNES, L. R. Apóstrofe à carne. 1999. 1 original de arte, acrílica e grafite sobre papel, color. Acervo pessoal do autor.

ANNES, L. R. **As aventuras de Sadboy**. Curitiba: Medusa, 2016.

ANNES, L. R. **Caderneta**, 2004-2006.

ANNES, L. R. **Caderno preto**, 2004-2005.

ANNES, L. R. **Caderno verde**, 1999-2000.

ANNES, L. R. Eu tenho medo do sonho. 2009. 1 original de arte, nanquim sobre papel, color. Acervo pessoal do autor.

ANNES, Luiz Rodolfo. Humores de batata. 2004. 1 original de arte, monotipia sobre papel. Acervo pessoal do autor.

ANNES, L. R. Insônia 2001. 1 original de arte, nanquim sobre papel, 17 x 16,5 cm. Acervo pessoal do autor.

ANNES, L. R. Jesus dá leite 2000 - 2001. 3 originais de arte, nanquim sobre papel. Acervo pessoal do autor.

ANNES, L. R. Mergulho. 2003-2006. 3 originais de arte, nanquim sobre papel, dimensões variáveis. Acervo pessoal do autor.

ANNES, L. R. Mergulho. Texto impresso que acompanha o vídeo *Mergulho*, 2006b.

ANNES, L. R. O eu é um outro. 2000. 1 original de arte, nanquim sobre papel, dimensões aprox. 16,5 x 16,5 cm. Acervo pessoal do autor.

ANNES, L. R. O homem permanecido. 2003-2007. 3 originais de arte nanquim sobre papel, dimensões variáveis. Acervo pessoal do autor.

ANNES, L. R. **O menino que chora iogurte**. Curitiba, 2012. Publicação independente do autor.

ANNES, L. R. Os cântaros de Deus. 2001-2003. 1 original de arte, nanquim sobre papel vegetal, color. 24 x 32 cm. Acervo pessoal do autor.

ANNES, L. R. Os dragões não conhecem o paraíso. 2000. 1 original de arte, aquarela sobre papel, color., 17,5 x 12,5 cm. Acervo pessoal do autor.

ANNES, L. R. Relatório da Bolsa Produção de Artes Visuais apresentado à Fundação Cultural de Curitiba, 2006c.

ANNES, L. R. **Sexualidade e escola**: um diálogo através da arte. Monografia (Especialização em Fundamentos do Ensino da Arte) – Faculdade de Artes do Paraná, Curitiba, 2005.

ANNES, L. R. **Tudo para você**. Curitiba: Medusa, 2018.

ARGAN, G. C. **Arte moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

ARMES, R. **On video**: o significado do vídeo nos meios de comunicação. Trad. George Schlesinger. São Paulo: Summus, 1999.

BATAILLE, G. **A literatura e o mal**. Trad. Fernando Scheibe. São Paulo: Autêntica, 2015.

BATAILLE, G. **O erotismo**. Trad. Antonio Carlos Viana. Porto Alegre: L&PM, 1987.

BAUDRILLARD, J. **Tela total**: mito-ironias da era do virtual e da imagem. Trad: Juremir Machado da Silva. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2002.

BELLOUR, R. **Entre-imagens**: foto, cinema, vídeo. Campinas, SP: Papirus, 1997.

BRANCO, L. C. **O que é erotismo?** São Paulo: Brasiliense, 1987.

CANTON, K. **Narrativas enviesadas**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

COELHO NETTO, J. T. **Semiótica, informação, comunicação**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003. Coleção Debates.

CULLER, J. **Teoria literária**: uma introdução. Trad. Sandra Vasconcelos. São Paulo: Beca Produções Culturais, 1999.

DERDYK, E. (Org.). **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Senac – SP, 2007. (p. 59)
DEXTER, E. **Vitamine D**: new perspectives in drawing. London: Phaidon, 2005.

DUBOIS, P. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

ECO, U. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1991. Coleção Debates.

ELSAESSER, T. **Cinema como arqueologia das mídias**. São Paulo: Edições SESC-SP, 2018.

FOUCAULT, M. **História da sexualidade I: a vontade de saber**. Rio de Janeiro: Graal, 1977.

GIRARDELLO, G. Tradução de Narrative Matters – capítulo final. **Educação e Realidade**, v. 37, n. 2, Porto Alegre, maio-ago., 2012. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-62362012000200006&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt. Acesso em: 10 fev. 2020.

HAN, B. **Agonia do eros**. Rio de Janeiro: Vozes, 2019.

HILTY, G. Objeto, sonho e imagem na animação. In: CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL. **Movie-se no tempo da animação**. Rio de Janeiro, 2013. p. 12-17. Catálogo.

HONNEF, K. **Arte contemporânea**. Colônia: Taschen, 1994.

HUGO, V. **O último dia de um condenado à morte**. Curitiba: Posigraf, 1997.

JENKINS, H. **Cultura das convergências**. São Paulo: Aleph, 2008.

KEARNEY, R. **On stories**. London: Routledge, 2002. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-62362012000200006#nt01. Acesso em: 12 maio 2019.

KERCKHOVE, D. O senso comum, antigo e novo. In: PARENTE, André. **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999. p. 56-64. (Coleção Trans).

LAS, A. et al. **Solar da Gravura: 25 anos dos Ateliês do Museu da Gravura**. Curitiba: Medusa, 2011.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Loyola, 2003.

LINS, D. **Antonin Artaud: o artesão do corpo sem órgãos**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999.

LUCIANO MARIUSSI. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa212680/luciano-mariussi>. Acesso em: 31 ago. 2019.

MACHADO, A. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1997a.

MACHADO, A. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro, Zahar, 2007.

MACHADO, A. Hipermídia: o labirinto como metáfora. In: DOMINGUES, D. **A arte do século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP (Primas), 1997b. p. 144-154.

- MACHADO, A. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2002.
- MACINTYRE, A. **After virtue**. Notre Dame, Indiana: Notre Dame University Press, 1981.
- MANGUEL, A.; GUADALUPI, G. **Dicionário de lugares imaginários**. Trad. Carlos Vaz Marques e Ana Falcão Bastos. Lisboa: Tinta-da-China, 2013.
- MANOVICH, L. **The language of new media**. London and Cambridge: MIT Press, 2001.
- MELLO, C. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: SENAC-SP, 2008.
- MIRA SCHENDEL. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa2450/mira-schandel>>. Acesso em: 31 ago. 2019.
- MORAN, P. (Org.). **Cinemas transversais**. São Paulo: Iluminuras, 2016.
- NEON installations. Instalação: Bruce Nauman. Camera and production: Fred Triep. Maastricht: Bonnefantenmuseum, 2011. Filme (3'57''), sonoro, color. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=PBEApp8Q8yk>>. Acesso em: 12 maio 2019.
- NOVAES, A. A ciência do corpo. In: NOVAES, Adauto (Org.). **O homem máquina: a ciência manipula o corpo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- PAGLIA, C. **Personas sexuais**. São Paulo: Cia. das Letras, 1982.
- PAZ, O. **A dupla chama**. Trad. Wladir Dupont. São Paulo: Siciliano, 1994.
- PLAZA, J. **Arte e interatividade: autor – obra – recepção**. 1990. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/cap/ars2/arteeinteratividade.pdf>>. Acesso em: 13 jan. 2019.
- RESENDE, J. Trabalho de José Resende. In: DERDYK, E. (Org.). **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Senac – SP, 2007. (p. 59)
- RIMBAUD, A. **Iluminuras: gravuras coloridas**. Trad. Rodrigo Garcia Lopes e Mauricio Arruda Mendonça. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2014. [Obra original publicada em 1886].
- RUSH, M. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- SALLES, C. de A. **Crítica genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística**. 3. ed. rev. São Paulo: Educ, 2008.
- SALLES, C. de A. Desenhos da criação. In: DERDYK, E. (Org.). **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Senac – SP, 2007. p. 40.
- SALLES, C. de A. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Annablume, 1998.

SALLES, C. de A. **Processos de criação em grupo**: diálogos. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

SALLES, C. de A. **Redes de criação, construção da obra de arte**. São Paulo: Horizonte, 2006. Disponível em: <http://sciarts.org.br/curso/textos/redes_criacao_final_grifado.pdf>. Acesso em: 19 maio 2019.

SANTAELLA, L. **Comunicação e pesquisa**: projetos para mestrado e doutorado. São Paulo: Hacker, 2001.

SANTAELLA, L. (Org.). **Novas formas do audiovisual**. São Paulo: Estação das Letras, 2016.

SANTAELLA, L. **Por que as artes e as comunicações estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

SILVA, R. R. da. **UNO, mapa de criação**: ações corporalizadas de um corpo propositor num discurso em dança. 204 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Escolas de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

WELLS, P. A caixa de ferramentas da tecnologia e da técnica: a animação em 100 objetos. In: CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL. **Movie-se no tempo da animação**. Rio de Janeiro, 2013. p. 20-29. Catálogo.

WOSNIAK, C. **Dança, cine-dança, vídeo-dança, ciber-dança**: dança, tecnologia e comunicação. Curitiba: UTP, 2006.

WOSNIAK, C.; OLIVA, R. Linguagem, corpo e estética na construção de conhecimento no cinema e nas artes do vídeo. In: SOUZA, I. V. de (Org.). **A produção do conhecimento nas letras, linguísticas e artes** - volume 2. Ponta Grossa: Atena, 2019. Disponível em: <<https://www.atenaeditora.com.br/arquivos/ebooks/a-producao-do-conhecimento-nas-letras-linguisticas-e-artes-2>>. Acesso em: 20 nov. 2019.

Filmografia

COW AND CHICKEN (A VACA E O FRANGO). Autoria: David Feiss. Animação (2 temporadas). Cartoon Network, 1997.

DARKNESS, light, darkness. Direção: Jan Svankmajer. Tchecoslováquia. 1989. 1 filme (7 min), son., color.

DUMBLAND. Desenho: David Lynch, 2002. Animação (33'28"'), son., color. Disponível em: <<https://youtu.be/keJ8Axot7-U>>. Acesso em: 14 jun. 2019.

EU NÃO ENTENDO Jesus Cristo I. Animação: Luiz Rodolfo Annes. Curitiba, 2005. Animação (1'59"'), son., color. Disponível em: <<https://vimeo.com/46925895>>.

EU NÃO ENTENDO Jesus Cristo V. Animação: Luiz Rodolfo Annes. Curitiba, 2005. Animação (2'04''), son., color. Disponível em: <<https://vimeo.com/46929791>>.

EU NÃO ENTENDO Jesus Cristo IX. Animação: Luiz Rodolfo Annes. Curitiba, 2005. Animação (2'44''), son., color. Disponível em: <<https://vimeo.com/91675254>>.

FELIX in exile. Desenho: William Kentridge. Edição: Angus Gibson, 1994. Animação (8'45''), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=k5w_CkyPapY>. Acesso em: 21 jul. 2019.

LES PURS ONGLES. Vídeo: Luiz Rodolfo Annes. Curitiba, 2005. Vídeo (22'33''), son., color. Disponível em: <<https://vimeo.com/57732424>>.

MERGULHO. Direção, roteiro e produção: Luiz Rodolfo Annes. Curitiba, 2006. 1 vídeo *stop motion* (10min16seg), son., color. Disponível em: <<https://vimeo.com/46921567>>.

O HOMEM permanecido. Filme de Luiz Rodolfo Annes. Animação: Valdez Araújo. Curitiba, 2014. Animação (5'), son. Disponível em: <<https://o-homem-permanecido.itch.io/o-homem-permanecido>>.

OS SOFRIMENTOS da virtude I. Animação: Luiz Rodolfo Annes. Edição: Luiz Rodolfo Annes. Curitiba, 2005. Animação (2'52''), son., color. Disponível em: <<https://vimeo.com/46922189>>.

OS SOFRIMENTOS da virtude II. Animação: Luiz Rodolfo Annes. Edição: Luiz Rodolfo Annes. Curitiba, 2005. Animação (3'20''), son., color. Disponível em: <<https://vimeo.com/46922187>>.

OS SOFRIMENTOS da virtude III. Animação: Luiz Rodolfo Annes. Edição: Luiz Rodolfo Annes. Curitiba, 2005. Animação (2'40''), son., color. Disponível em: <<https://vimeo.com/46922186>>.

QUATRO CABEÇAS pensam melhor que uma. Animação: Luiz Rodolfo Annes. Curitiba, 2005. Animação (2'30''), son., color. Trilha sonora Sonic Youth.

THE GUILT AND THE SHADOW. ANNES, Luiz Rodolfo; MACHUCA, Frederico. Videogame, 2015, STEAM.

THE LAST FRENCH FRIED POTATO I. Animação: Luiz Rodolfo Annes. Curitiba: Parallel Dimensions Trent Reznor. 2004. Animação (1'43''), son., color. Disponível em: <<https://vimeo.com/46925900>>.

WALLACE E GROMIT: a batalha dos vegetais. Direção: Nick Park. Inglaterra. 2005. 1 filme (1h36min), son., color.

ZATOICHI. Direção: Takeshi Kitano. Japão. 2003. 1 filme (1h56min), son., color.

Endereços Eletrônicos Consultados:

ANOTHER WORLD. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Another_World_\(jogo_eletr%C3%B4nico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Another_World_(jogo_eletr%C3%B4nico))>. Acesso em: 25 nov. 2019.

ANSELN, K. Disponível em: <<https://www.historiadasartes.com/prazer-em-conhecer/anselm-kiefer/>>. Acesso em: 24 nov. 2019.

ATARI. Disponível em: <https://canaltech.com.br/empresa/atari/>. Acesso em: 25 nov. 2019.

Æon FLUX. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Æon_Flux>. Acesso em: 25 nov. 2019.

BARNEY, M. Disponível em: <<https://aartedaperformance.weebly.com/matthew-barney.html>>. Acesso em: 01 dez. 2019.

BASELITZ, G. Disponível em: <<https://pinacoteca.org.br/programacao/georg-baselitz-pinturas-recentes/>>. Acesso em: 24 nov. 2019.

BATAILLE, G. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1997/9/07/mais!/10.html>>. Acesso em: 25 nov. 2019.

BELL, M. Disponível em: <[https://pt.qwertyu.wiki/wiki/Marc_Bell_\(cartoonist\)](https://pt.qwertyu.wiki/wiki/Marc_Bell_(cartoonist))>. Acesso em: 25 nov. 2019.

BEUYS, J. Disponível em: <<https://josephbeuys.hotglue.me>>. Acesso em: 24 nov. 2019.

BOURGEOIS, L. Disponível em: <<http://iberecamargo.org.br/louise-bourgeois-uma-vida-que-entrou-para-historia-da-arte/>>. Acesso em: 01 dez. 2019.

CESAR, A. C. <<https://ims.com.br/titular-colecao/ana-cristina-cesar/>>. Acesso em: 14 out. 2019.

COIMBRA, J. Justine ou os infortúnios da virtude: Resenha. Disponível em: <https://medium.com/resenhas-analises-e-criticas/justine-ou-os-infort%C3%BAnios-da-virtude-c4746d974062>. Acesso em: 14 nov. 2019.

CREPAX, G. Disponível em: <https://www.lpm.com.br/site/default.asp?TroncoID=805134&SecaoID=948848&SubsecaoID=0&Template=../livros/layout_autor.asp&AutorID=719453>. Acesso em: 25 nov. 2019.

CRUMB, R. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/robert-crumb/13>>. Acesso em: 25 nov. 2019.

FATAL FRAME Crimson Butterfly. Disponível em: <https://fatalframe.fandom.com/pt-br/wiki/Fatal_Frame_II:_Crimson_Butterfly>. Acesso em: 25 nov. 2019.

GENET, J. Disponível em: <<https://educacao.uol.com.br/biografias/jean-genet.htm?mpid=copiaecola>>. Acesso em: 25 nov. 2019.

GERALDÃO. Disponível em: <<https://noticias.bol.uol.com.br/entretenimento/2010/03/12/conheca-as-obras-do-quadrinista-glauco-villas-boas.jhtm>>. Acesso em 26 ago. 2019.

INSIDE. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Inside_\(jogo_eletr%C3%B4nico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Inside_(jogo_eletr%C3%B4nico)). Acesso em: 25 nov. 2019.

JOURNEY. Disponível em:

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Journey_\(jogo_eletr%C3%B4nico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Journey_(jogo_eletr%C3%B4nico)). Acesso em: 25 nov. 2019.

KENTRIDGE, W. Disponível em: <<https://filmow.com/william-kentridge-a167704/>>. Acesso em: 01 dez. 2019.

LAS, A. Disponível em: <<http://www.olholatino.com.br/acervo/index.php/80-artistas-brasil/437-andreia-las>>. Acesso em: 31 ago. 2019.

KEARNEY, Richard. **On stories**. London: Routledge, 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-62362012000200006#nt01>. Acesso em: 12 maio 2019.

NAUMAN, B. Disponível em: <<http://artistasdatecnologia.blogspot.com/2010/05/bruce-nauman.html>>. Acesso em: 01 dez. 2019.

NINE INCH NAILS. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Nine_Inch_Nails>. Acesso em: 01 set. 2019.

PLAZA, J. **Arte e interatividade**: autor-obra-recepção. São Paulo, 2003. Disponível em: http://www.mac.usp.br/mac/expos/2013/julio_plaza/pdfs/arte_e_interatividade.pdf. Acesso em: 27 jun. 2020.

RESIDENT EVIL – Code: Veronica. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_-_Code:_Veronica>. Acesso em: 25 nov. 2019.

SADE, Marquês de. Disponível em: <<https://www.recantodasletras.com.br/biografias/3761862>>. Acesso em: 25 nov. 2019.

SCHIELE, E. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Schiele_-_Eros.jpg. Acesso em: 27 jun. 2020.

SILENT HILL 3. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Silent_Hill_3>. Acesso em: 25 nov. 2019.

SOUTH PARK. Disponível em: <<http://www.mtv.com.br/programas/d1fh0k/south-park>>. Acesso em: 25 nov. 2019.

THE REN & STIMPY SHOW. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Ren_%26_Stimpy_Show>. Acesso em: 25 nov. 2019.

WILLIAMS, E. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Emmett_Williams>. Acesso em: 15 out. 2019.

WILLIAMS, E. Disponível em: <http://www.ubu.com/historical/gb/williams_last.pdf>. Acesso em: 31 ago. 2019.