



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE BELAS ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

EVA MARIA CURVELO DE ALMEIDA ARANDAS

**BRINCA, GIRA, DEVANEIA...
UMA POÉTICA VISUAL DO POPULAR AO CONTEMPORÂNEO**

Salvador
2008

EVA MARIA CURVELO DE ALMEIDA ARANDAS

BRINCA, GIRA, DEVANEIA...
UMA POÉTICA VISUAL DO POPULAR AO CONTEMPORÂNEO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, na área de Linguagens Visuais Contemporâneas, na linha de pesquisa de Processos Criativos, da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Virgínia Gordilho Martins
(VigaGordilho)

Salvador
2008

FICHA CATALOGRÁFICA

A662 Arandas, Eva Maria Curvelo de Almeida.
Brinca, gira, devaneia...:uma poética visual do popular ao contemporâneo/ Eva
Maria Curvelo de Almeida Arandas. – 2008.
114 f: il.

Orientador: Prof. Dr^a Maria Virginia Gordilho Martins.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia. Escola de Belas
Artes. 2008.

1. Objetos de arte. 2. Instalação. 3. Arte cinética. 4. Arte popular. I. Martins,
Maria Virginia Gordilho. II. Universidade Federal da Bahia. Escola de Belas Artes.
III. Título.

CDU – 730

CDD – 730

TERMO DE APROVAÇÃO

EVA MARIA CURVELO DE ALMEIDA ARANDAS

BRINCA, GIRA, DEVANEIA... UMA POÉTICA VISUAL DO POPULAR AO CONTEMPORÂNEO

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais, Universidade Federal da Bahia, pela seguinte banca examinadora:

Maria Virgínia Gordilho Martins (VigaGordilho) – Orientadora
Doutora em Artes Visuais, Escola de Comunicações e Artes (ECA), Universidade de São Paulo (USP)

Mariela Brazón Hernández
Doutora em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Alberto Freire de Carvalho Olivieri
Pós-Doutor em Artes das Imagens e Arte Contemporânea, Universidade Paris 8

Salvador, 10 de junho de 2008.

Às minhas crianças, Sheila, Heráclito, Henri,
e a todas as outras crianças e “crianças”.

AGRADECIMENTOS

À orientadora e amiga VigaGordilho, pelo incentivo, dedicação, apoio e valiosas orientações dadas antes e durante o Mestrado, prova de que acredita nas pessoas e no crescimento constante e compartilhado.

À minha família; em especial, aos meus filhos, Sheila e Heráclito, pela dedicação, paciência e contribuições ao longo do processo e nos períodos críticos. Ao meu neto, Henri, fonte de inspiração, pelos momentos de alegria e relaxamento proporcionados.

Ao Prof. Dr. Alberto Olivieri, pelo incentivo e por tão importante colaboração.

À Profa. Mestra Elizabeth Actis, pela contribuição inicial, num momento decisivo, para a elaboração desse projeto.

À Professora Doutoranda Nanci Novais, por tão constantes incentivos.

À Profa. Dra. Sonia Rangel, pela sinalização da forte característica lúdica nos meus trabalhos de final de curso da graduação.

A todos os professores do Mestrado, pelos valiosos conhecimentos transmitidos e pelas gentilezas dispensadas.

Aos colegas de turma do Mestrado – Bel, Carla, Dílson, Jordan, Mônica, Paulo Guinho, Salma, Sandra, Tinna, Viviane e Wagner –, pelo companheirismo, e, em especial, a Jordan, pela revisão do inglês.

Aos secretários do Mestrado, Bruno Moura e Tarciana Costa Pinto, pelo trabalho de apoio.

À Bibliotecária Leda Maria Ramos Costa, que elaborou a Ficha Catalográfica.

Ao Dr. Sérgio Augusto Santos e à Dra. Yanara Barros Setenta pela revisão do conteúdo sobre a Análise Transacional.

À Dona Dina, pela lição de vida.

[...]: a memória sonha, o devaneio lembra. Quando esse devaneio da lembrança se torna o germe de uma obra poética, o complexo de memória e imaginação se adensa, há ações múltiplas e recíprocas que enganam a sinceridade do poeta. Mais exatamente, as lembranças da infância feliz são ditas com uma sinceridade de poeta. Ininterruptamente a imaginação reanima a memória, ilustra a memória.

Gaston Bachelard, 2001, p. 20.

RESUMO

Esta dissertação é resultado de uma pesquisa, desenvolvida em 2006 e 2007, geradora de obras artísticas que expressam um diálogo poético-visual entre o popular e o contemporâneo. A investigação foi realizada durante o curso de Mestrado em Artes Visuais, na área de Linguagens Visuais Contemporâneas, tendo como linha de pesquisa Processos Criativos nas Artes Visuais. No presente texto, destacou-se o processo de criação de objetos, baseado na vivência e em “experimentações” pessoais, relacionando-os aos conceitos da Arte Cinética, da Arte “Popular” e da Arte Contemporânea. Enfatizou-se o Lúdico que existe no Homem, o qual é facilmente identificável no seu exercício cinético com os “brinquedos populares”. As obras criadas saíram do espaço micro para o macro, instauradas em áreas públicas ou em áreas privadas. Os registros justificam-se, também, pela importância dos estudos teórico-práticos da Arte Cinética – uma das precursoras da interligação entre arte, ciência e tecnologia – e de outras ações que alicerçaram as linguagens contemporâneas. Assim, esta dissertação, que foi desenvolvida a partir do recorte conceitual apresentado, contém no seu esqueleto estrutural três elementos fundamentais – “brinquedo”, “popular” e “cinético” –, todos consonantes com os “devaneios da infância”, dos conceitos filosóficos do pensador Gaston Bachelard.

Palavras-chave: Objeto; Instalação; Cinético; Popular; Lúdico; Contemporâneo; Espaços públicos.

ABSTRACT

This dissertation is the result of research carried out between 2006 and 2007, developing artistic works which express a poetic-visual dialogue between the "popular/common" and the "contemporary". The investigations were completed within the Master of Fine Arts program, of the Federal University of Bahia, focussed in the field of Contemporary Visual Languages, within the Creative Processes line of research. This text stresses the creative process through which the objects were made, based on personal experience/experimentation, and relating these objects to concepts of Cinema (Kinetic Art), "Popular Art" and Contemporary Art. It highlights the essential Ludicrous in humans, which is easily identified within the cinematic exercises employing common ("popular") toys. These pieces depart the micro into the macro, installed in both public and private areas. The records are further grounded in the importance of theoretical-practical studies of Cinema (Kinetic Art) – one of the precursors to the interconnection between art, science and technology – and in other actions that constitute contemporary languages. Thus, this dissertation, developed through the conceptual scheme presented here, contains three elements in its skeletal structure: "toy", "popular/common" and "cinematic", all of which resonate with Gaston Bachelard's philosophical notion of the "reverie of infancy".

Keywords: Object; Installation; Kinetics; Popular; Ludic; Contemporary; Public area.

LISTA DE FIGURAS ESPECIAIS – CAPA, GUARDA E DIVISÓRIAS

CAPA – Releitura de diversas figuras e textos. Composição digital: autora, 2008	capa
GUARDAS – Composição digital: autora, 2008	guardas
1ª. DIVISÓRIA – eva arandas: Torre 4, detalhe. Foto: autora, 2004.	17
2ª. DIVISÓRIA – Espiral. Desenho da autora, 2007.	28
3ª. DIVISÓRIA – Detalhe da figura 55. Desenho da autora, 2005.	52
4ª. DIVISÓRIA – Releitura da figura 66. Composição modular digital de cata-ventos: autora, 2007.	63
5ª. DIVISÓRIA – Objetos: Bailarinas da caixa de música. Foto: Sandra De Berduccy, 2008.	72
6ª. DIVISÓRIA – Releitura da figura 95. Composição modular digital de manés-gostosos: autora, 2007.	79

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	CORRUIPAR – Percurso para o Mestrado	18
	GIRA-GIRA	
	Processo Artístico	
	A Obra	
	CORRUIPANDO	27
3	ESPIRALAR – Fundamentação Teórica	29
	ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE ARTE CONTEMPORÂNEA	
	ARTE CINÉTICA	32
	Considerações Gerais	
	Epistemologia dos Movimentos no Homem	
	ARTE “POPULAR”	36
	Arte “Popular” Brasileira	
	Arte Naïf no Brasil	
	ARTE “LÚDICA”	41
	O DEVANEIO, O LÚDICO E A CRIANÇA EM NÓS	46
	A “Criança” e a Análise Transacional	
	A “Criança” e o Jogo	
	A “Criança” e o Artista	
	A “Criança” e sua Permanência	
4	SUPERFÍCIES DE REVOLUÇÃO – Processos Criativos	53
	SUPERFÍCIE I – FUNIL-LAR	53
	Processo Criativo	
	A Obra	
	SUPERFÍCIE II – GIRA-AR	64
	Processo Criativo	
	A Obra	
	SUPERFÍCIE III – D-CORDA	73
	Processo Criativo	
	A Obra	
	SUPERFÍCIE IV – ALIMENTA-AÇÃO	80
	Processo Criativo	
	A Obra	
	Processo-Ação – Instalação Documental	
	Vivência-Ação – Instalação Aérea	
	Paradoxo-Ação – Instalação de Parede	
	O Espaço Escolhido	
5	CONSIDERAÇÕES	107
	REFERÊNCIAS	
	APÊNDICES	
	ANEXOS	
	AUTORIZAÇÃO PARA COMUTAÇÃO	
	BREVE CURRÍCULO DA AUTORA	

1 INTRODUÇÃO

A presente dissertação evidencia um entrelaçamento de memória, prática e conceito. Teve como ponto de partida a memória da infância, dos encantadores brinquedos populares com movimento, das experiências cinéticas e lúdicas. Seguiu-se a prática artística, especificamente a que resultou nas obras realizadas no período de conclusão da Graduação em Artes Plásticas, sucedida pelas propostas elaboradas durante o Mestrado. Essa prática, assim como a presente dissertação, baseou-se em conceitos provenientes das Artes Cinética, “Popular”, “Lúdica” e Contemporânea, aliados aos conceitos filosóficos sobre o núcleo “criança” existente em seres humanos de todas as idades e, especialmente, à poética do devaneio, de autoria de Gaston Bachelard.

A cultura brasileira, em busca de suas “raízes”, está sempre revisitando sua cultura popular, seja através de estudos e/ou de exposições de objetos artísticos populares. Por outro lado, os artistas trabalham com os meios que dispõem em sua época, buscando ferramentas e instrumentos acessíveis para exprimir a sensibilidade do povo naquele momento histórico. Sintonizados com seu tempo, vão experimentando novas possibilidades. Isso aconteceu, por exemplo, nos anos 50 e 60 do século XX, quando ficou evidente a utilização de meios aparentemente menos artísticos por figuras expressivas no mundo da Arte, como o brasileiro Abraham Palatnik¹, que promoveram a realização concreta da exploração de problemas como espaço, tempo e movimento, abrindo outros caminhos para o universo da Arte Tradicional. Era a Arte Cinética que se firmava no panorama mundial.

Na contemporaneidade, os artistas e suas linguagens contemplam o uso de novas tecnologias que se renovam a cada instante. Surgem as artes nas redes de telecomunicação, de telemática (abrange a transmissão telefônica com a informática), e da WEB, criando-se assim verdadeiras redes globalizadas, que resultam em obras virtuais mutáveis e processuais, com a participação de vários

¹ Abraham Palatnik: Natal (Brasil), 1928. Vive no Rio de Janeiro (Brasil). É um dos artistas brasileiros pioneiros no uso de equipamentos mecânicos e elétricos na produção artística.

artistas, realizando uma obra coletiva. Nos casos aqui mostrados, essa participação coletiva estaria dissolvendo a autoria individual?

A Arte Cinética retorna e se faz presente gradativamente na atualidade, como uma das precursoras deste novo olhar e da busca de novas tecnologias para o processo criativo dinâmico, de novas maneiras estéticas conteudísticas e da interatividade entre obra e espectador, diluindo a distinção entre fruidor e autor. Como trabalhos de Arte Cinética, consideram-se, no presente estudo, os que envolvem movimento real da obra ou do espectador, causando um determinado efeito, inclusive introduzindo o tempo como quarto elemento – quarta dimensão da obra.

A Arte “Popular” – que enquadra os objetos utilitários e decorativos, segundo modelos básicos tradicionais, para uso cotidiano, ornamental – esteve por muito tempo separada da Arte dita “Erudita”. Hoje há controvérsias acerca dessa separação. Muitos críticos, curadores e artistas “letrados” já apresentam um novo olhar sobre a Arte “Popular”, bem como sobre todas as outras que estão incluídas genericamente na Arte Naïf². A Arte “Popular” vem sendo apontada como muito significativa por estudiosos e cidadãos comuns que já estão conscientes de que, através dela, pode-se conhecer a história e as possibilidades criativas de um país.

De acordo com os estudos realizados, a Arte “Lúdica” busca a liberdade da ilusão momentânea, do sonho, do faz-de-conta, da brincadeira, do jogo – com suas regras restritivas e livremente aceitas. Segundo Huizinga (1980, prefácio), o lúdico é fundamental para o desenvolvimento da cultura e das civilizações.

A Arte Contemporânea, ainda sem uma denominação específica, abarca as mais variadas tendências, estilos e linhas de expressões artísticas, sendo um campo híbrido de fusão de linguagens, materiais e tecnologias. Ela manifesta uma das grandes características da Arte, a sintonia com seu tempo, ao refletir as condições sociais, econômicas e culturais do momento em determinado lugar. Com todas essas possibilidades e misturas, a Arte Contemporânea é consequência da inter e

² Arte Naïf: feita por artistas autodidatas, ingênuos, pobres, não letrados, marginalizados, loucos, “populares”. Conceito elaborado pela autora.

da transdisciplinaridade, resultando em trabalhos artísticos com elementos híbridos, invisíveis, povoados pelas ressonâncias e repercussões das vivências e da memória do criador, que procura instigar por sinestesia a memória do fruidor. Em consequência, deixa de ter um “código universal”, passando para “códigos particulares e especializados”, o que, muitas vezes, dificulta a sua compreensão e proclama uma nova mudança do paradigma artístico.

A proposta desta pesquisa foi aliar a Arte “Popular” à Arte Contemporânea, considerando, também, elementos da Arte Cinética e da Arte “Lúdica” na elaboração de trabalhos tridimensionais que envolvem movimento, resultantes da interdisciplinaridade que abrange Arquitetura, Engenharia, Física, Biologia e outros ramos do conhecimento, tendo sido a Arte “Popular” vivenciada na infância da autora, como já foi referenciado. Durante o processo, deu-se um diálogo entre Arte “Popular” e Arte Contemporânea, ressaltando os elementos cinéticos e lúdicos da Arte “Popular”. Utilizando uma linguagem contemporânea, criaram-se “brinquedos populares cinéticos”, que saíram do espaço micro para o macro, para evocar a criança existente no ser humano de qualquer idade.

A escolha do tema ocorreu de forma natural, pois o interesse e a paixão pela cinética e pela Arte “Popular” estiveram sempre presentes desde a primeira infância, quando tomei conhecimento do mundo. Os primeiros contatos com objetos lúdicos com movimento ou contendo partes em movimento prenderam a minha atenção, encantaram-me. Assim, o elemento tempo passou a exercer um fascínio sobre mim, bem como as questões relacionadas à transitoriedade e à relatividade das coisas, das partes, no processo arte-vida. Era o “mané-gostoso” que virava para cima e para baixo, retorcendo-se sob o comando dos cordões impulsionados pela mão de alguém, o qual fazia com que tantas crianças e adultos ficassem horas admirando-o. Era o carrinho artesanal de madeira pintada, obra de pessoas comuns, artesãs, vendido em feira livre. Mais tarde, na juventude, durante as aulas de Física sobre eletricidade, era a “visão” dos elétrons na corrente elétrica que me fascinava e me levava, junto com eles, a percorrer o leito dos rios de fios. Tudo era miragem, devaneio.

Durante a Graduação em Artes Plásticas, em visitas a exposições, fixava o olhar nas expressões cinéticas. Dessa forma, uma seqüência de exposições foi fundamental, pois elas viriam a basear esta pesquisa, desenvolvida durante o curso de Mestrado. Em 2001, durante a visita à exposição “Luz e Movimento”, de Julio Le Parc³, realizada na Pinacoteca do Estado de São Paulo, a pesquisa instaurou-se, sorrateiramente, em minha vida artística. Ainda nessa Pinacoteca, pela primeira vez, encantou-me uma das obras de Niki de Saint Phalle⁴, e a admiração por seu trabalho foi confirmada em 2003, em Paris, onde encontrei outras esculturas da artista, as quais me fizeram lembrar dos brinquedos populares brasileiros.

Em 2002, ao visitar uma retrospectiva do artista potiguar Abraham Palatnik, pioneiro da Arte Cinética no Brasil, realizada no Itaú Cultural, em São Paulo, fiquei deslumbrada pelos objetos do artista, em especial seus “cinecromáticos”. Já em 2004, a influência do “movimento” veio à tona e a cinética “explodiu” no meu desejo de libertar determinadas áreas da pintura para ter algum tipo de mobilidade – pelo menos girar. Foram realizadas, então, pesquisas visuais para a construção de objetos que contivessem elementos cinéticos, dando ênfase às características lúdicas e participativas. Como resultado, chegou-se a objetos bi e tridimensionais, portadores dessas propriedades, culminando em “Gira-Gira”, título de uma exposição individual, a qual será conceituada no capítulo CORRUPIAR.

Com base nessas reflexões introdutórias, foram criados objetos cinéticos – “brinquedos” – que apresentam elementos da Arte “Popular” para ficar expostos em áreas públicas ou privadas. Pesquisaram-se características da Arte “Popular” em livros, feiras livres e visitas a oficinas de confecção de objetos populares, assim como elementos de Arte “Popular” que contêm movimento e elementos característicos da Arte Cinética. Foram investigadas técnicas e materiais, e realizadas diversas experiências plásticas visuais para construir os trabalhos artísticos.

³ Julio Le Parc (1928): artista argentino co-fundador do Grav (*Visual Art Research Group*).

⁴ Niki de Saint-Phalle (1930-2002): artista francesa, pintora e escultora, realizou trabalhos cinéticos em parceria com seu marido Jean Tinguely.

Paralelamente a essas práticas, buscaram-se aportes filosóficos consonantes com a poética apresentada. Em Johan Huizinga⁵, foram encontrados conceitos sobre o lúdico e sua importância para a humanidade, de forma abrangente, nas inter-relações sociais. Por outro lado, para análise individual, intimista, foram detectados, em outro pensador, Gaston Bachelard⁶, em seus “devaneios da infância”, os argumentos coerentes com os sentimentos expressos nas criações resultantes desta investigação.

Tomando como balizador o caráter “experimental” da pesquisa ora relatada, esta foi desenvolvida com um sentimento e uma atitude aproximados aos de Hélio Oiticica⁷, apontado por Favaretto⁸ (1992, p. 13) como um artista-inventor, aquele que cava no desconhecido, definindo suas próprias regras de criação e categorias de julgamento.

Foi adotada a metodologia do diálogo⁹, entre experiências práticas e estudos que balizaram os trabalhos finais, sendo as realizações frutos desse encontro teórico-prático.

Na prática, foram realizadas experiências – protótipos –, seguidas da construção e da instalação das obras que serão apresentadas ao longo desta dissertação. Nos estudos teóricos para a formulação do relato acerca do processo da pesquisa, realizaram-se leituras críticas, reflexivas, não apenas da bibliografia referida no texto, mas também de outras fontes primárias que têm ligação direta ou indireta com o objeto de estudo.

Por questões metodológicas, esta dissertação foi dividida em quatro capítulos, além dos demais elementos textuais, que são a Introdução (primeiro capítulo) e as Considerações (quinto capítulo).

⁵ Johan Huizinga (1872-1945): professor e historiador holandês.

⁶ Gaston Bachelard (1884 -1962): filósofo, crítico, epistemólogo, cientista e poeta francês, que desenvolve uma reflexão muito diversificada sobre a ciência.

⁷ Hélio Oiticica (1937-1980): pintor, escultor, artista plástico e performático brasileiro.

⁸ Celso Fernando Favaretto (1941): Mestre e Doutor em filosofia pela FFCH-USP e professor de filosofia e estética.

⁹ Metodologia do diálogo entendida como uma atividade cooperativa de reflexão e observação da experiência vivida, aliada aos conceitos teóricos.

No segundo capítulo, intitulado *Corrupiar*, apresenta-se a trajetória poética desenvolvida em processo anterior ao curso de Mestrado, a qual culminou com a exposição individual “Gira-Gira”.

Para facilitar a contextualização das questões teóricas que dialogam com a prática criativa, no terceiro capítulo estão agrupadas as características das Artes Contemporânea, Cinética, “Popular” e “Lúdica” que tanto influenciaram a poética do trabalho em pauta. Aborda-se, também, a Epistemologia dos Movimentos, uma importante contribuição conceitual do Professor Doutor Alberto Olivieri, transmitida durante as aulas do Mestrado. Por fim, reflexões filosóficas que têm importância capital para este trabalho são ainda reveladas, referenciando-se o livro *A Poética do Devaneio*, no capítulo *Os Devaneios voltados para a Infância*, de Gaston Bachelard; bem como a publicação *Homo Ludens*, de Johan Huizinga.

No quarto capítulo, dedicado à prática, são apresentados quatro processos criativos que resultaram ou resultarão em experiências e obras distintas: “Funil-Lar”, um projeto de instalação, em espaço público, que busca a participação intensa dos fruidores, transitando do espaço “popular” para o museu contemporâneo; “Gira-Ar”, obra composta de dois objetos de grandes dimensões, que desde setembro de 2006 está instalada na Praça 14, da Escola de Belas Artes da Bahia; “D-Corda”, instalação realizada na exposição coletiva “Ruínas Fratelli Vita”, em dezembro de 2006; e “Alimenta-Ação”, proposta da mostra final apresentada no Consulado da Holanda em três núcleos, sistematizados em SUPERFÍCIE IV, inserida no capítulo SUPERFÍCIES DE REVOLUÇÃO: Processo-Ação, Vivência-Ação e Paradoxo-Ação.



2 CORRUIPAR – Percurso para o Mestrado

GIRA-GIRA

A descoberta da importância das matrizes referentes aos brinquedos “populares” cinéticos, na minha poética, veio à tona, quando estava a confabular sobre o que pesquisar no projeto de final do Curso de Artes Plásticas da Escola de Belas Artes, da Universidade Federal da Bahia, em 2004.

Diante das experiências estéticas iniciais e das teorias despertadas, sintonizadas com os resultados experimentais, emergiu a motivação básica inicial para o desenvolvimento desse projeto. Surgiu o desejo de libertar algumas áreas da pintura, dando-lhes possibilidades de movimento, de fazer com que determinadas áreas selecionadas da obra pictórica pudessem ser movimentadas, de provocar a participação do fruidor, e de evidenciar a importância do espectador na realização de uma obra de Arte Contemporânea.

Como conseqüência, foram criadas obras com características capazes de instigar o fruidor a interagir com elas, a brincar com a obra, deixando de ser mero observador contemplativo e passando a agente criador, fato que evidencia a importância do fruidor na tríade obra–autor–fruidor. Essa experiência está representada nas figuras 1 e 2.



1. Exposição Gira- Gira, visão parcial, interatividade Torre 4.

2. Exposição Gira- Gira, visão parcial, interatividade pintura.

Fotos: Betânia Antunes, 2004.

Sem idéia pré-fixada do resultado final, o projeto foi desenvolvido de forma “experimental”, sem definição de um tema específico, tomando-se como núcleo desencadeante elementos de Arte Cinética. Dessa forma, construíram-se objetos bi e tridimensionais, com elementos cinéticos, lúdicos e “populares”, todos conjuntamente chamados de “Gira-Gira”.

Com essas obras, realizou-se a exposição individual “Gira-Gira”, no Museu Geológico da Bahia. Inicialmente programada para o período de 24 de setembro a 7 de outubro de 2004, ela foi postergada até 21 de outubro de 2004, em razão do sucesso alcançado.

Apesar do caráter eminentemente científico do Museu Geológico da Bahia, a exposição foi aceita devido a suas características contemporâneas, que fizeram contraponto com as rochas e os fósseis pertencentes ao acervo permanente do espaço, freqüentemente visitado por escolares, como mostra a figuras 3 e 4.



3. Rochas do acervo permanente do Museu Geológico.



4. Exposição Gira- Gira, visitada por criança.

Fotos: Betânia Antunes, 2004

Em razão da divulgação realizada, o público da exposição foi heterogêneo, composto por professores e colegas da Escola de Belas Artes, interessados em arte em geral, pessoas de todas as idades. Sem dúvida, a presença freqüente de crianças e adolescentes contribuiu para o êxito da mostra, pois a curiosidade desse tipo de público concretizou, de forma evidente, o desejo de interação fruidor–obra.

Processo Artístico

Como libertar áreas pictóricas? Como criar mecanismo para possibilitar o movimento dessas áreas? Como criar objetos bi e tridimensionais com possibilidades de movimento?

Estes foram problemas centrais do projeto “Gira-Gira”. Dando continuidade à pesquisa, procedeu-se ao aprofundamento do conceito de “experimental”, conforme a conotação dada por Hélio Oiticica: “A palavra ‘experimental’ é apropriada, não para ser entendida como descritiva de um ato a ser julgado posteriormente em termos de sucesso e fracasso, mas como um ato cujo resultado é desconhecido. HO, Experimentar o Experimental” (FAVARETO, 1992, p. 13). Tendo como referência essa filosofia “experimental”, deu-se seguimento à pesquisa, estabelecendo diálogos entre experiências e conceitos teóricos, diante das inquietações que surgiram ao longo do processo.

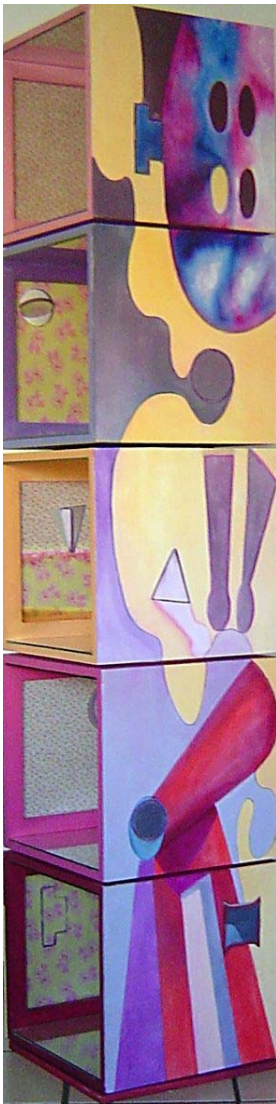
Tomou-se, assim, como ponto de partida, uma pesquisa visual voltada para a construção de objetos ou de “não-objetos” com características de obra-objeto, não substituindo um quadro ou uma escultura, mas dando significado ao fazer artístico. Levou-se em consideração a teoria de Ferreira Gullar sobre o “não-objeto”:

A teoria do “não-objeto” de Ferreira Gullar enuncia claramente a concepção de obra e a inerente relação público/obra dentro do movimento neoconcreto. Define o “não-objeto” como uma não-representação, uma apresentação cuja significação se funda em si mesma por não se referir a nenhum objeto real. Essa significação é enriquecida pela participação do espectador estimulada pelo próprio objeto. Estimulação intrínseca à obra que pela atuação do outro libera suas potencialidades: [...] (MILLIET, 1992, p. 85).

Diante dessas reflexões teóricas, os trabalhos “Gira-Gira” transitam entre características de objeto e de não-objeto. Sua estrutura pode ser capaz de despertar sensações de “não-objeto”, de estimular o manuseio, o toque, o sopro, resultando no giro e criando novas sensações e estímulos, dando-lhe significação. Quanto à sua aproximação em relação ao “objeto”, esta se deve à existência de elementos simbólicos na composição de certas áreas das superfícies pintadas, determinando assim, *a priori*, uma leitura já de certa forma preestabelecida, mesmo que

parcialmente, uma representação e não uma apresentação, conforme reflete a obra retratada nas figuras 5, 6, 7, 8, 9 e 10.

5. Exposição Gira- Gira.
Foto: Betânia Antunes, 2004



6. e va arandas: Torre 5, lado 1. e 7. Torre 5, lado 2.
Fotos: autora, 2004.

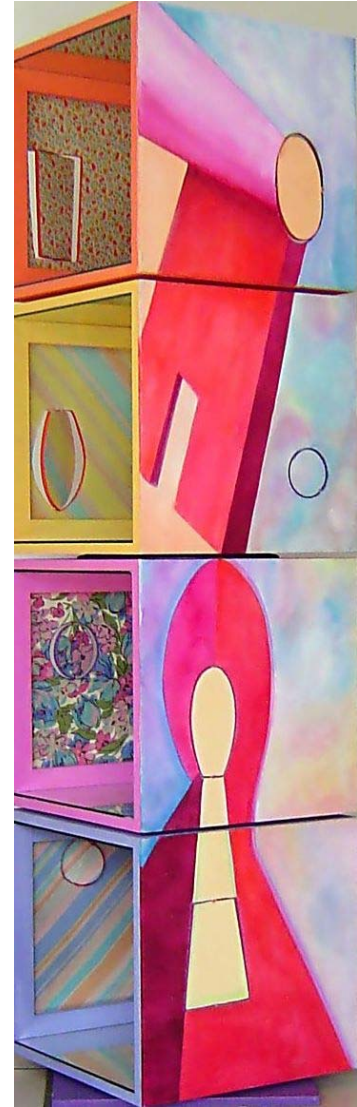
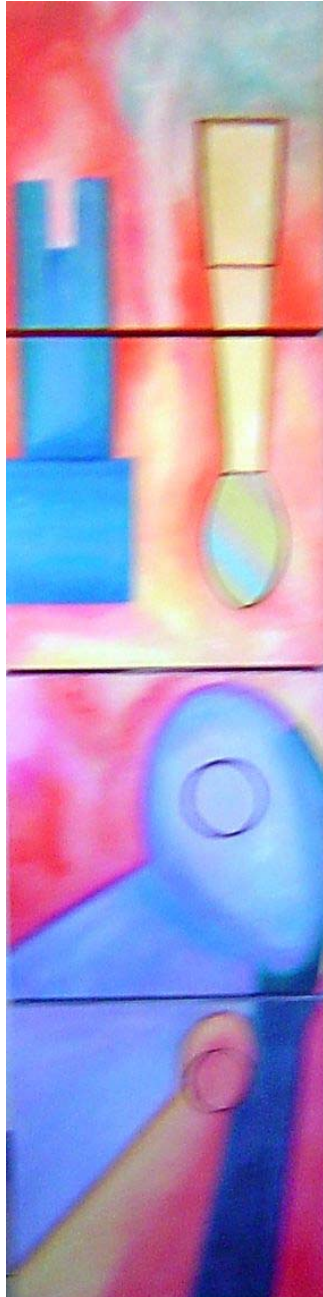


8. Exposição Gira-Gira, visitante manuseando uma das Torres.
Foto: Betânia Antunes, 2004.

O espectador é instigado a participar, através do contato com o objeto, figura 8, com suas áreas libertas e mecanismo para giro – suas janelas –, interferindo com um toque ou um sopro, levando ao movimento e conseqüentes posições múltiplas, resultantes das inter-relações entre suas partes: entre as áreas girantes e seus planos; entre um módulo e outro, criando assim composições diferentes das inicialmente projetadas. A curiosidade do fruidor é incitada, e este parte em busca de sua própria imagem nos espelhos colocados no interior dos objetos, figura 16. Tudo isso possibilita que o fruidor tenha diversas interpretações do objeto, o que gera sentidos antes inimagináveis, evidenciando o que Tadeu Chiarelli¹⁰ afirma sobre obras contemporâneas:

[...] o que essas obras contemporâneas “comunicam” em primeiro lugar é a própria presença delas mesmas, uma presença constituída de materiais e formas articuladas, a procura de um significado final que apenas o espectador – e cada um particularmente – pode dar, a partir de sua própria experiência de estar frente à obra [...] o visitante irá perceber que esses conceitos não lhe foram transmitidos pela obra a partir de algum tipo de código já conhecido. Foi necessária justamente essa experiência não mediada por nenhum conceito apriorístico para que chegasse à conclusão a que chegou e se reconhecesse na obra (CHIARELLI, 1997).

¹⁰ Tadeu Chiarelli é crítico de arte, professor do Departamento de Artes Plásticas da ECA/USP e curador-chefe do Museu de Arte Moderna



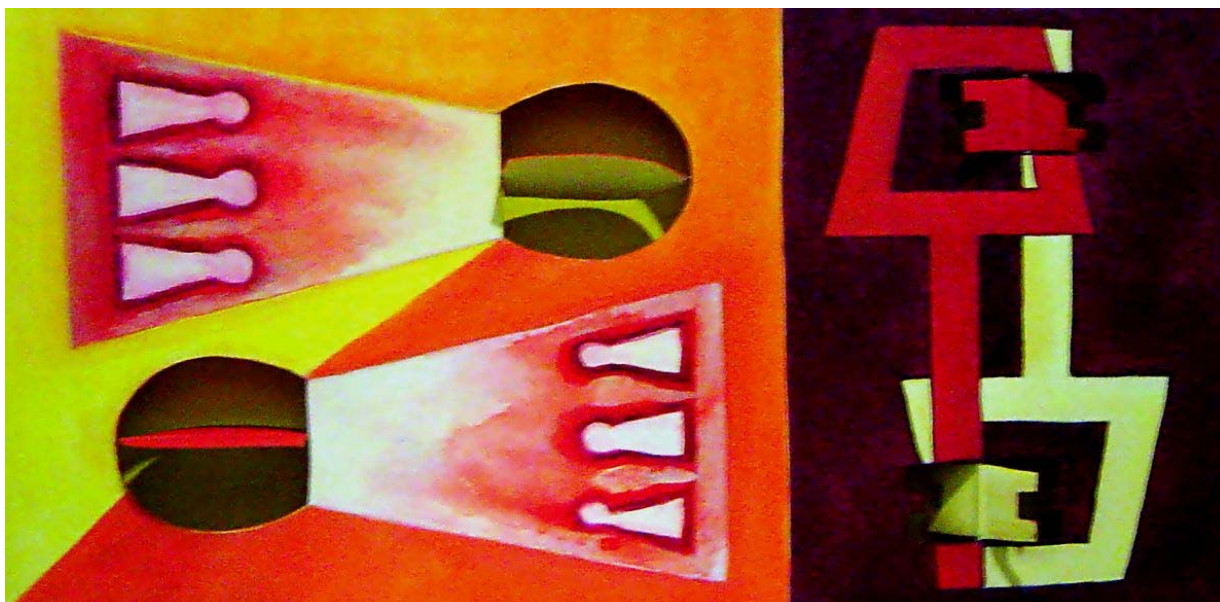
9. eva arandas: Torre 4, lado 1 visão de frete.

10. eva arandas: Torre 4, lado 2 em diagonal.

Fotos: autora, 2004

A Obra

Desses experimentos, resultaram objetos bi e tridimensionais, capazes de levar o espectador a interatuar brincando, e de remetê-lo ao brinquedo “popular” por suas cores, sua composição pictórica sobre a lona, seu revestimento com tecidos “populares” estampados floridos, suas características estruturais e seus movimentos lúdicos. Buscou-se reacender a criança existente em cada um. Nada mais sério no ser humano do que a sua parcela criança. Essa é a parte que encanta, que se encanta, que contagia, que se contagia, que sonha, que cria e se re-cria, que cresce sem parar no dinamismo da vida, como sugerem as figuras das torres apresentadas anteriormente e a dos objetos bidimensionais seguintes: figuras 11, 12, 13, 14 e 15.



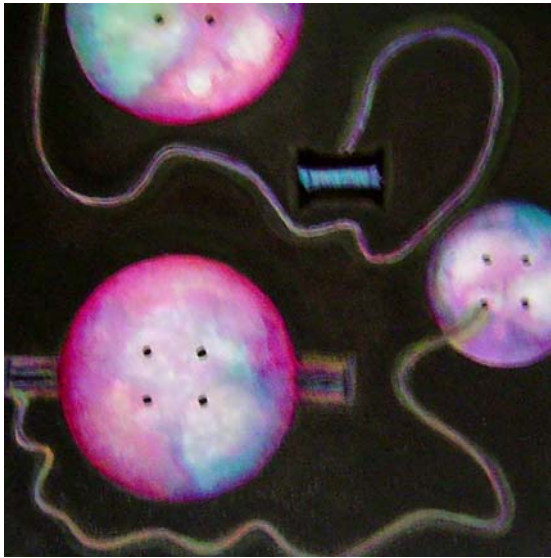
11. eva arandas: Mistérios.



12. eva arandas: Engrenagem.
Fotos: autora, 2004.



13. eva arandas: Senhas.



14 . e va arandas: Circuito 1(acima) e 15. Circuito 2 (em baixo).
Fotos: autora, 2004.

Para promover o movimento físico, as áreas estáticas das superfícies pintadas foram transformadas em áreas com possibilidade de movimento real, recortando-se e colocando-se nelas mecanismos que possibilitassem o movimento giratório dessas áreas, bem como mecanismos para movimentar os módulos constituintes dos objetos tridimensionais, que foram intitulados “Torres”.

A superfície liberta para o giro, desde que sofra um impulso externo, quando em movimento mostra a sua outra face – a face posterior –, que se encontrava escondida. Ao mesmo tempo, desenvolve o espaço da sua trajetória, transformando-o numa superfície de revolução, incorporando-a visualmente ao todo da superfície plana, tirando-a, dessa forma, da bidimensionalidade, dando-lhe características tridimensionais.

Assim, nas “Torres”, além de áreas liberadas para o giro – janelas – em suas placas laterais fechadas, também foram criadas partes giráveis, figura 8, desde que sofressem um impulso dado pelo fruidor, de modo que, a cada instante, dependendo da posição de cada módulo um em relação ao outro, surgissem diferentes aspectos visuais da “Torre” como um todo e de cada módulo em particular. Deu-se a apropriação do espelho, como já foi mencionado, para que este pudesse instigar, pelo ilusório túnel sem fim, um caleidoscópio, devido ao efeito ótico obtido pelas reflexões múltiplas de uma superfície sobre a outra. Agregou-se a idéia de que o fruidor buscaria sua própria imagem, refletida e infinita, movido pela curiosidade.

Nessas “Torres”, foi aplicada a técnica mista, realizada com MDF, espelho, tecido, lona e tinta acrílica, conforme demonstram as figuras 16, 17 e 18.

Nos objetos com predominância bidimensional – quadros –, optou-se pela técnica pictórica, utilizando-se tinta acrílica aplicada sobre o suporte de tela de lona fixa em chassi de madeira. Em tais objetos, utilizou-se um material mais leve – a tela de lona –, pelo fato de a maior parte do avesso da tela apresentar-se invisível, não havendo, portanto, necessidade de que fosse trabalhado esteticamente. Somente as áreas móveis precisaram ser trabalhadas.

Conforme comentário anterior, todo esse conjunto de obra culminou com a exposição individual “Gira-Gira”, apresentada ao público no Museu Geológico da Bahia, em 2004.



16. evaarandas: Detalhe interior do módulo, espelho – túnel sem fim o. Foto: autora, 2004.

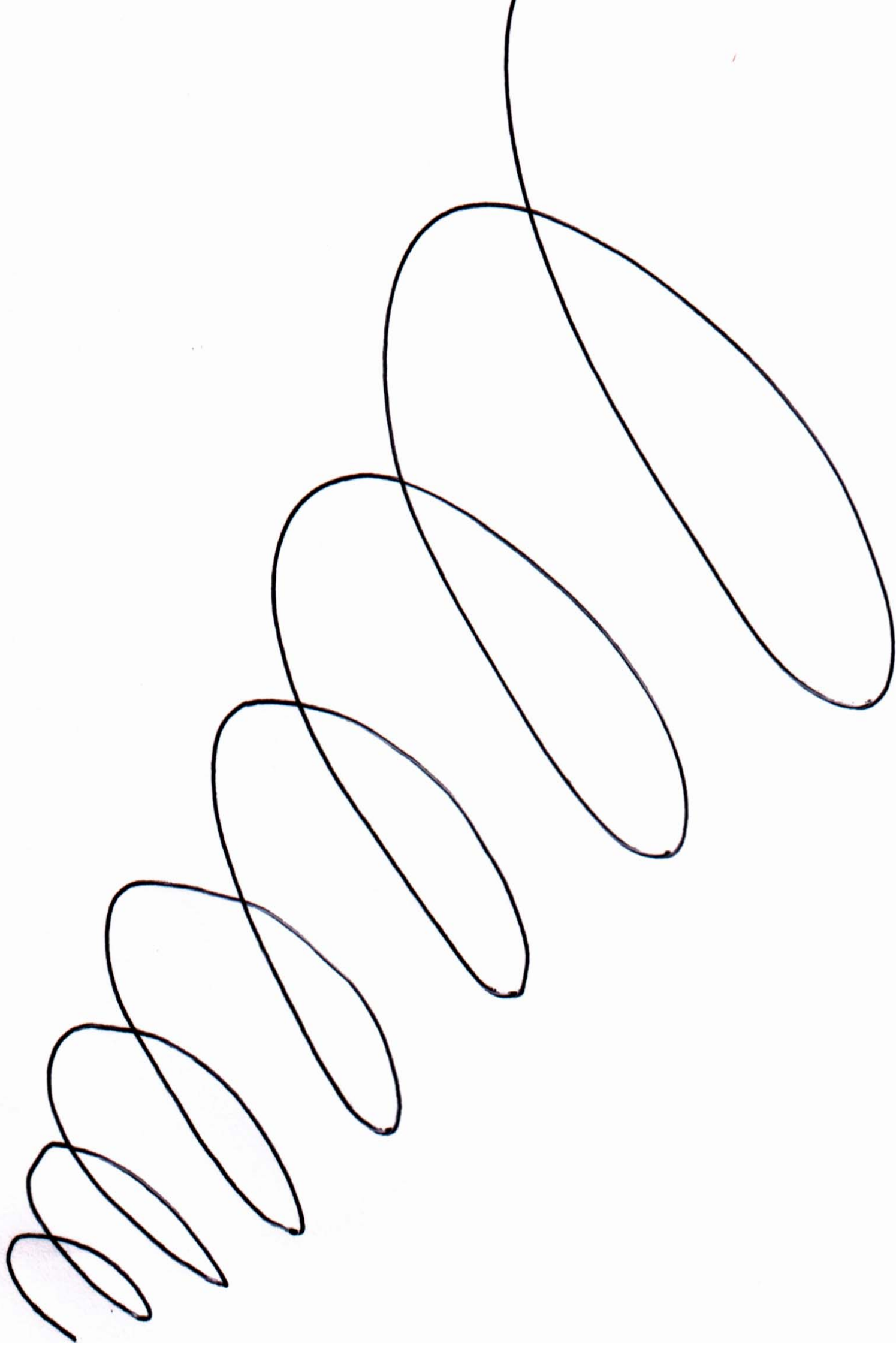


17. Eva Arandas: Torre 3, lado 1 e 18. Torre 3, lado 2.
Fotos: autora, 2004.

CORRUPIANDO

Como uma “criança” corrupiando, fui dando voltas e mais voltas espiraladas, traçando meu projeto de Mestrado à sombra dessas vivências apresentadas. Surgiram, então, os seguintes questionamentos: Como entranhar-me nas feiras livres, mercados e oficinas, na Bahia e em Sergipe, para captar as obras de Arte “Popular”? Como submergir nos autores e livros que falam dessa Arte? Decidi, então, realizar pesquisas de campo e visitar lugares da infância que remontassem aos brinquedos com movimento, existentes em minha memória.

Paralelamente, aprofundei-me nos estudos do universo da Arte Cinética e Lúdica. Todo esse percurso contribuiu, efetivamente, para delinear meu projeto de Mestrado: “BRINCA, GIRA, DEVANEIA...: Uma Poética Visual do Popular ao Contemporâneo”.



3 ESPIRALAR – Fundamentação Teórica

Como uma espiral que gira deslocando-se para o infinito, ampliando cada vez mais seus giros e minhas inquietações advindas da prática criativa, fui “espiralando” os conhecimentos teóricos, conectando muitos desses conhecimentos que serviam para embasar a trajetória poética, dando-lhes solidez. Então, ao longo do movimento, como quem traça uma linha imaginária, fui delineando superfícies, recobrando áreas, aliando vivências práticas e embasamentos conceituais, torneando volumes que delimitaram meus espaços poéticos. Para melhor entendimento desse processo criativo, considero importante tecer algumas considerações sobre a Arte Contemporânea.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE ARTE CONTEMPORÂNEA

A Arte Contemporânea abarca as mais variadas tendências, estilos e linhas de expressões artísticas e apresenta uma intensa fusão de linguagens, materiais e tecnologias. Detectou-se, também, nos estudos propostos, a sintonia dessa Arte com seu tempo – a Arte Contemporânea como o reflexo das condições sociais, econômicas e culturais. Entretanto, essencialmente para esta pesquisa, pontuou-se a interatividade com o espectador, aqui tratado pela autora como fruidor¹.

Com essas possibilidades e misturas, a Arte Contemporânea apresenta-se, na produção da autora desta dissertação, como consequência da inter e da transdisciplinaridade, resultando em trabalhos artísticos com elementos híbridos que inserem movimentos, povoados por ressonâncias e repercussões de vivências e memória; trabalhos capazes de instigar por sinestesia a memória do fruidor. Assim, “códigos particulares e especializados”, presentes nas obras, propiciam a leitura de “códigos universais”.

¹Considerações da autora: Espectador é aquele que tem apenas um olhar contemplativo para a obra de arte, sem interagir com esta – espectador passivo. Fruidor é aquele que, diante de uma obra de arte, não apenas a contempla como também interage com ela de forma física e/ou intelectual, produzindo um significado singular a cada interação – espectador ativo.

O surgimento quase diário de novas tecnologias eletrônicas e de informática, que têm sido incorporadas como novas ferramentas pela Arte, geraram e geram, a cada dia, novas manifestações, tais como Arte Postal (comunicação eletrônica ou via correio tradicional), Arte Telemática (via telefone e informática), Arte em Rede WEB (internet), criando, todas elas, uma grande “realidade artística virtual”, em geral, interativa.

Alguns artistas contemporâneos usam como suporte o computador, produzindo manifestações artísticas virtuais, muitas das quais resultantes da interatividade entre artistas pela internet. Tem-se como exemplo de iniciativa inovadora a criação, pelo Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC), do MAC Virtual, onde exposições inteiras são apresentadas pela internet, através do *site* da instituição, em especial, na subseção “Museu Lúdico”.

Outro exemplo relevante é o do grupo interdisciplinar Recombo², composto por engenheiros de *software*, artistas plásticos, músicos, acadêmicos, professores e outros profissionais, que trabalha em projetos de arte digital e música de uma forma criativa, descentralizada e colaborativa. Idealizado em Recife, desenvolve-se em várias cidades do Brasil e de outros países. Circulam, desde o segundo semestre de 2001, para discussão, via *e-mail*, idéias, trechos de músicas, imagens e trechos de vídeos. Os conceitos ideológicos do projeto são as Recombinações, aliadas à estrutura funcional e estética dos *Combos* de *Jazz*, e à intertextualidade. O Dialogismo Cultural, que é a essência do seu fundamento filosófico, acontece à medida que textos de naturezas distintas, com diferentes signos e significantes, difundem-se em diversos ambientes culturais. Nesse grupo, uma idéia original de vídeo é lançada na lista de discussão por um dos componentes, depois outro dá o tratamento final ao roteiro e, finalmente, as gravações têm direção coletiva. Na ilha de edição, alguns dividem os créditos. Há participação coletiva igualitária de todos.

Outros artistas usam a informática como ferramenta para criar suas obras. Por exemplo: o artista inglês Julian Opie³ cria trabalhos cujos suportes são quadros

² Conforme informações fornecidas pelo *site* ccmixter.org/curve/people/recombo/profile - 13k. Acesso em: 14 jun. 2007. Assunto da dissertação de Mestrado de Mari Fiorelli, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, EBA, Ufba, defendida em 2006.

³ Julian Opie (1958): artista inglês conhecido por sua arte computadorizada.

em LED⁴, *backlights*⁵, animações de ilustrações apresentadas em monitores de plasma, dentre outros tipos de suportes, simulando movimentos às obras.

De acordo com Gilberto Prado⁶, “as noções de interação, interatividade, e multissensorialidade intersectam-se e retroalimentam as relações entre arte e tecnologia” (PRADO, 2003, p. 15), fazendo com que a Arte Contemporânea seja questionada. Essas novas Artes, como arautos, proclamam constantemente mudanças do paradigma artístico.

Há quem analise a interatividade⁷ na Arte através de conceitos e ligações físicas ou lógicas teóricas. Para Julio Plaza⁸, essa análise que considera, na recepção da obra de arte, três fases produtivas – a artesanal, a industrial e a eletromecânica, que levam respectivamente as imagens de 1ª, 2ª e 3ª geração – conduz ao entendimento de obra com abertura de 1º, 2º e 3º Grau na relação autor–obra–receptor. De acordo com essa idéia, a obra considerada “aberta” situa-se na abertura do 1º Grau, por remeter à riqueza de sentido, à possibilidade de múltiplas leituras, à ambigüidade e à polissemia. Quanto à Arte de “participação”, na qual o espectador manipula e interage fisicamente com a obra e há alteração estrutural ou temática, situa-se na abertura do 2º Grau. Finalmente, nos processos artísticos interativos que se utilizam da tecnologia, estabelecendo-se a relação homem–máquina, tem-se a abertura do 3º Grau; nesse último caso, a máquina é utilizada como agente de instauração estética.

Não se pretende, nesta oportunidade, um aprofundamento dessa análise, que inclui também conceitos semióticos; tampouco discutir pontos divergentes. Essa preocupação com a recepção teve início nos primórdios do século XX, quando a

⁴ LED: *light-emitting* diodo. São pequenas luzes de diodo usadas em telas (*displays*) para projetar imagens. Na versão colorida, tais *displays* são muito utilizados para compor o cenário de grandes *shows* de música. As versões monocromáticas são vastamente utilizadas para sinalizações internas em aeroportos, hospitais e demais locais de grande circulação de público.

⁵ *Backlight*: peças, normalmente de propaganda, que possuem luzes em seu interior, iluminando a imagem impressa em lona vinílica, placas de resinas ou policarbonato.

⁶ Gilberto Prado: artista paulistano e pesquisador da USP.

⁷ Conforme informações fornecidas pelo *site* www.geocities.com/a_fonte_2000/plazaparte1.htm - 15k. Acesso em: 18 jul. 2007.

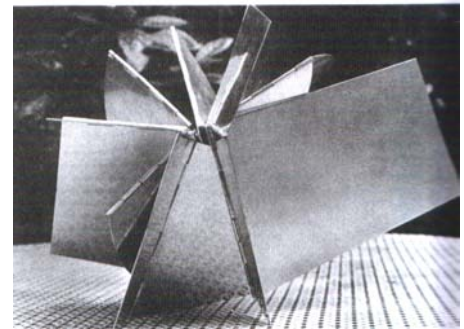
⁸ Julio Plaza (1938-2003): artista multimídia e professor da Escola de Comunicações e Artes (ECA) de São Paulo. Nascido em Madri, Espanha, viveu em São Paulo desde 1973.

Arte Cinética, em suas inquietações, incluiu esta característica, que perpassou por quase todas as manifestações artísticas desde então até os tempos atuais.

Nesse contexto, a presença do fruidor é de capital importância, pois ao simples toque a obra poderá transformar-se e a sua experiência não se limitará somente aos cinco sentidos, uma vez que a obra interativa impulsiona a fantasia, a memória e a emoção do fruidor. O Brasil teve, em meados do século XX, uma grande artista que promoveu a interatividade fruidor–obra de forma intensa – a mineira Lygia Clark⁹. No seu percurso artístico, ela passou pela fase dos seus “bichos” (objetos interativos, construídos de chapas metálicas e dobradiças) até culminar nos seus objetos relacionais. Com os “bichos”, Lygia Clark instigava o fruidor a manuseá-los, a dobrá-los, explorando as diferentes possibilidades por eles permitidas. A interatividade imperava na formação dessas obras.



19. Lygia Clark: Detalhe exposição na Signals Gallery, Londre, 1965, revista Robho no. 4, 1968, p.17, in. Clark, 2006. p.47.



20. Lygia Clark: Bicho, 1962, revista Robho no. 4, 1968, p.16, in. Clark, 2006. p.46.

ARTE CINÉTICA

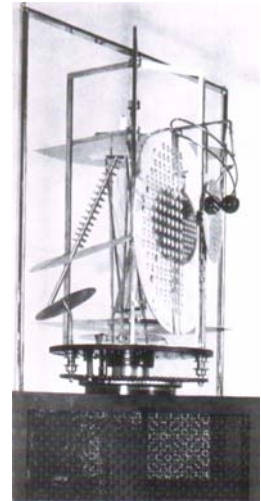
Considerações Gerais

A palavra *cinética* vem do grego *kinesis*, que significa movimento. No entanto, são considerados como trabalhos de Arte Cinética aqueles que envolvem movimento real da obra ou do fruidor, causando um determinado efeito, inclusive introduzindo o tempo como quarto elemento – quarta dimensão da obra. É o

⁹ Lygia Clark (1920-1988): pintora e escultora brasileira.

elemento tempo que permite à obra cinética apresentar-se diferenciada a cada instante. Estão, portanto, excluídas obras que representem movimento, sejam elas pinturas ou obras tridimensionais, tais como as pinturas que representam movimento de cavalos, de pessoas andando, entre outros. Mesmo as pinturas e as esculturas futuristas estão fora da classificação de Arte Cinética, embora o Manifesto Futurista contivesse o germe da idéia de Arte Cinética (STANGO, 2000, p.184).

21. László Moholy-Nagy: Modulador de Luz e de espaço (1922-30),
In. Argan, 1992, p.518.



Neste estudo, exclui-se da Arte Cinética, também, a *Optical Art* (OP), apesar da polêmica existente quanto à sua classificação. Nesse sentido, há uma aproximação com os estudos que separam a OP da Arte Cinética, considerando que na OP não há movimento real implícito, o que há é uma ilusão de ótica, por causa da falibilidade do olho humano, razão pela qual os processos normais de visão são postos em dúvida, principalmente através dos fenômenos óticos das obras. Nesse caso, nem a obra nem o fruidor se movimentam, ambos permanecem estáticos, apenas as características formais da obra criam esse movimento psicodélico.

Após a Primeira Guerra Mundial, com o Manifesto Realista de Gabo¹⁰ e Pevsner¹¹, na Rússia de 1920, deu-se a concretização da Arte Cinética. Gabo e Pevsner contemplavam a formação do volume independentemente da massa na escultura, volume este desenvolvido pela delimitação do espaço, renunciando necessidade da existência de massa (STANGO, 2000, p. 185). No entanto, alguns estudiosos consideram que a Arte Cinética teve início na década de 1930, com as

¹⁰ Naum Gabo (1890-1977): escultor russo.

¹¹ Antoine Pevsner (1866-1962): escultor russo, irmão de Naum Gabo.

obras de Alexander Calder¹². Utilizando-se da força motriz natural do ar, aliada ao estudo de peso das partes componentes de suas obras, Calder incorporou princípios mecânicos em seus móveis, eliminando a necessidade de esconder ou incorporar um provável motor para gerar movimento, o que resultou em obras cinéticas mais elegantes e simples.



22. Alexander Calder : Armadilha de lagosta e rabo de peixe, 1939, in Saraiva, 2006, p. 124;

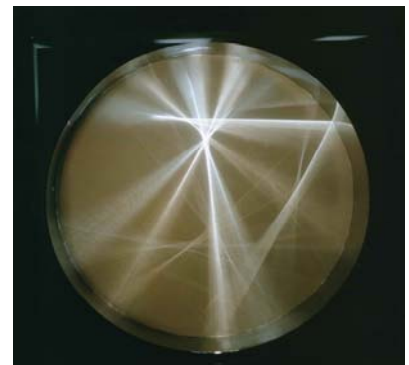


23. Alexander Calder: Móvil sem título c. 1942, in. Saraiva, 2006, p. 117.

Ainda nos anos 1930, László Moholy-Nagy¹³ ressaltou a importância da luz nos trabalhos desenvolvidos por Gabo – a produção do efeito escultural. O reflexo proveniente da superfície metálica cria a impressão de solidez, bem como as peças móveis delimitam e definem áreas de espaço, e a luz engloba o meio circundante. O objeto artístico pode ser imaterial, sendo seu volume criado pela luz, que é energia, diferentemente do estágio de energia da matéria. Moholy-Nagy e Alfred Kemeny, em 1922, analisaram também o efeito da Arte Cinética sobre o espectador. Eles observaram que o espectador de passivo/receptivo se torna ativo/fruidor, interferindo na obra e modificando-a a cada instante, recompondo-a e reconstruindo-a, renunciando a importância desse elemento nas obras contemporâneas.



24. Julio Le Parc: Contínuo-Luz Móvil, 1966, 1962, in. Leirner, 2001, p. 40.



25. Contínuo-Luz – Cilindro, In. Leirner, 2001, p. 47.

¹² Alexander Calder (1898-1976): escultor norte-americano.

¹³ László Moholy-Nagy (1895-1946): pintor e escultor húngaro.

Nesta pesquisa, alguns elementos de Arte Cinética foram valiosos para a construção das obras, dando a estas possibilidades de movimento, que é gerado pela força aplicada sobre os objetos, seja de forma natural, pelo vento, ou induzida, pelo fruidor, ao soprar, tocar ou manusear as obras. O fruidor também participa da obra, quando, ao movimentar-se, aciona luzes que pigmentam o objeto.

Epistemologia dos Movimentos no Homem(OLIVIERI,2006,apontamentos)

Para entender o fenômeno Movimento, é importante conhecer o significado da palavra movimento – “ato ou efeito de mover-se, mudança de um corpo (ou parte de um corpo) de um lugar (ou posição) para outro; deslocação” (HOUAISS, 2004, p. 1970).

Conforme afirmou, durante aulas do Mestrado e em seus manuscritos, o pesquisador, arquiteto e professor Dr. Alberto Olivieri, o ser humano para perceber o movimento precisa perceber o mundo construído pelo cérebro. Para que haja mundo, é necessário que exista a linguagem; esta, por sua vez, pressupõe a existência de fenômeno. Nenhum fenômeno pode ser apenas espacial ou temporal, ele é sempre espaço-temporal. O movimento é percebido pelo tempo, que é sua essência e que funciona como um suporte para a instauração do espaço. Para auferir qualidades e construir a linguagem, é necessário o olhar sobre as partes, tanto no espaço quanto no tempo; entretanto, na psicologia infantil, o movimento vem antes da linguagem, pois se pode perceber o movimento antes de ter a qualidade espacial.

Segundo Alberto Olivieri, Freud descobriu que o bebê identifica o mundo pelo desaparecimento da mãe no cenário construído por ele. Esse “desaparecimento” leva o bebê, por exclusão do contrário, a formar a idéia de si – sujeito no mundo. O prazer do jogo descoberto, do movimento *kinestésico* entre o desaparecimento e o aparecimento da mãe, é transferido pela criança para a linguagem verbal, diferenciando fonemas pela voz fraca ou forte, trazendo um significante para a identificação desse fenômeno em que um signo é construído pelo bebê. De acordo com Olivieri, para Lacan, esse movimento de vai-e-vem processa-se num jogo do prazer, de fantasmas e fascinação.

O referido pesquisador acrescentou, ainda, que o cérebro, consciente e inconscientemente, cria os signos para substituir ao ser o mundo pela linguagem sobre o mundo. Como é o cérebro que faz parte do mundo material, e não o mundo que faz parte do cérebro, eliminando-se a matéria, conseqüentemente, o cérebro é eliminado. O reconhecimento do fenômeno externo pelo sentido corporal dá-se por uma relação inata entre o corpo e o exterior, embora se tome conhecimento de parte dos movimentos possíveis de se perceber, decodificando-os. No homem, muitos desses estados ou unidades significantes são encontrados e formados pela transmissão genética, outros pelos arquétipos corporais percebidos antes do olhar.

Essas idéias transmitidas pelo citado professor foram significativas para a criação das obras em pauta nesta dissertação, pois geraram aprofundamento conceitual sobre o “movimento” e sua percepção pelo ser humano. O “movimento” sempre me tocou, instigando-me de forma especial; logo, a oportunidade de estudar o assunto sob nova perspectiva gerou conhecimentos complementares importantes para esta pesquisa.

ARTE “POPULAR”

Para entender a Arte “Popular”, é preciso compreender o que significa a palavra Arte. É tarefa complicada definir o que é Arte, uma vez que existem muitas vertentes, cada uma delas considerando aspectos diferentes das outras, com definições até certo ponto divergentes. Se falar sobre Arte gera polêmica, imaginem conceituar Arte “Popular”. Pretende-se, nesta oportunidade, apenas tecer alguns comentários acerca da Arte “Popular”, imprescindíveis para a compreensão da obra criada, e indicar possíveis leituras sobre o tema.

Arte “Popular” Brasileira

É impossível falar de Arte “Popular” Brasileira sem fazer referência a Lina Bo Bardi, especialmente após a leitura do livro *Tempo de Grossura* (BARDI, 1994).

Convidada por Assis Chateaubriand¹⁴ para criar o Museu de Arte de São Paulo, Lina veio para o Brasil em 1946, naturalizando-se brasileira em 1951. Aqui desempenhou várias funções: criou, desenhou, projetou dirigiu e mais... Em São Paulo, dentre outras obras, criou o Museu de Arte de São Paulo (Masp) (1957-1968) e restaurou uma fábrica, transformando-a em um centro cultural e de lazer – Sesc Fábrica Pompéia (1977-1986) –, sendo considerada, por este trabalho, pioneira em "arqueologia industrial" no Brasil. Em Salvador, também foi grande a sua contribuição. Fundou e dirigiu o atual Museu de Arte Moderna da Bahia (MAM) e restaurou o complexo Solar do Unhão, transformando-o em Museu de Arte Popular (1959-1964); no Centro Histórico de Salvador, dirigiu os projetos de recuperação (1986-1989), além de realizar os projetos da Casa do Olodum, do Teatro Gregório de Matos e da Casa do Benin.

Como escreveu Lina Bo Bardi, as palavras Arte e Artesanato não tinham significados diferentes no passado.

A palavra Artesanato vem da palavra ARTE equivalente de Corporação. [...] A palavra ARTE, que hoje define a atividade artística, indicou no passado a atividade artesanal de qualquer tipo; pintores e escultores foram, no passado, incluídos também no artesanato, nas chamadas ARTES MENORES (BARDI, 1994, p. 16).

A Arte "Popular" abrange objetos decorativos e utilitários, tais como cerâmicas, cestaria, bordados, rendas, funilaria, entalhes de madeira, entre outros, todos feitos por artesãos que seguem modelos tradicionais, criando peças para o uso cotidiano, cerimonial ou ornamental. Essa Arte nasce pela necessidade econômico-financeira e social; são artistas que vivem em situação precária, na maioria com baixa escolaridade, e que sobrevivem graças a seu trabalho e sua criatividade. Diversos materiais encontrados na natureza e no lixo urbano servem como matéria-prima e fonte de inspiração para os artistas "populares": palha, algodão, argila, fibra vegetal; materiais recicláveis como latas de flandres, vidros, garrafas, folhas de zinco, lâmpadas etc. Em razão do exposto:

¹⁴ Assis Chateaubriand (1892-1968), jornalista e empreendedor brasileiro.

Arte popular é o que mais longe está daquilo que se costuma chamar Arte pela Arte. Arte popular, neste sentido é o que mais perto está da necessidade de cada dia, NÃO-ALIENAÇÃO, possibilidade em todos os sentidos (BARDI, 1994, p. 25).

Por tudo isso, a Arte “Popular” esteve por muito tempo separada da Arte dita “Erudita”, sendo a distinção entre ambas ainda controversa. Mesmo separando-se por uma linha tênue a Arte da Arte “Popular”, considera-se que a primeira, realizada por artista instruído, seja erudita e esteja, geralmente, em patamar superior ao da segunda. Entretanto, a relevância da Arte “Popular” vem sendo apresentada por críticos, curadores, estudiosos e cidadãos comuns que já estão conscientes de que, através dela, se pode conhecer a história e as possibilidades de um país. De acordo com Lina Bo Bardi:

[...] Cavocar profundamente numa civilização, a mais simples, a mais pobre, chegar até suas raízes populares é compreender a história de um País. E um País de enormes possibilidades.[...] Procurar com atenção as bases culturais de um País (sejam quais forem: pobres, míseras, populares), quando **reais**, não significa conservar as **formas** e os **materiais**, significa avaliar as possibilidades criativas originais (BARDI, 1994, p. 20-21).

No Brasil, o reconhecimento da relevância da Arte “Popular” é crescente, haja vista a comemoração dos 500 anos de seu descobrimento, em 2000, quando foi realizada a “Mostra do Redescobrimento”, no prédio da Bienal de São Paulo, no Parque Ibirapuera. Nela foram reunidos objetos artísticos brasileiros pertencentes a museus e coleções particulares nacionais e internacionais, projetando-se um panorama abrangente desde as culturas pré-coloniais até a contemporaneidade. Essa mostra foi mais do que uma celebração. Foi um exercício crítico. Na oportunidade, foram contemplados pesquisas de historiografia artística, achados arqueológicos e acervos desconhecidos para compor os 12 módulos da exposição. Conforme ressalta o curador da mostra, Emanuel Araújo¹⁵:

Esta exposição, à luz dos quinhentos anos do descobrimento do Brasil, busca essencialmente traçar um roteiro, na tentativa de abrir caminho para uma nova reflexão sobre esse tão pouco estudado universo da cultura popular, no entanto com frequência considerado como “a mais genuína manifestação do povo brasileiro”. Emanuel Araújo, curador (AGUILAR, 2000, p. 35).

¹⁵ Emanuel Araújo (1940): escultor, desenhista, gravador, cenógrafo, pintor, curador e museólogo brasileiro.

Ainda segundo Emanuel, essa exposição refere-se a algumas outras que ficaram na sua memória, tais como: “A Civilização do Nordeste”, no MAM da Bahia, e “A Mão do Povo Brasileiro”, no Masp, ambas organizadas por Lina Bo Bardi; “Arte Popular Hoje”, de Lélia Coelho Frota¹⁶, cujo acervo está no Convento de Santo Antônio da Ordem Terceira do São Francisco, na Paraíba; “Arte Popular Brasileira”, na 46ª Feira do Livro de Frankfurt/Alemanha e em Zurique/Suíça, ambas com a coleção de Jacques Van de Beuque¹⁷; Exposições do Espaço Cultural Companhia Vale do Rio Doce (CVRD), curadas por César Aché; “Viva o Povo Brasileiro”, no MAM do Rio de Janeiro, curadoria de Janete Costa¹⁸. A síntese da mostra está no livro *Mostra do Redescobrimento: Arte Popular*.

Arte Naïf no Brasil

Ao pesquisar a Arte “Popular” no Brasil, entra-se em contato com a Arte Naïf e percebe-se que expressões de Arte “Popular” são frequentemente inseridas no contexto Naïf. Assim, é significativo tecer algumas reflexões sobre a referida linguagem, para estabelecer conceitos pertinentes e peculiares a ela.

Naïve, em inglês, segundo o Dicionário Michaelis (2005, p. 205), significa “ingênuo, simples, cândido”. A Arte Naïf – também chamada de Arte Ingênua, Arte Primitiva, Arte Espontânea, Arte Ínsita – é caracterizada pela simplicidade. Em geral, ela é produzida por artistas “iletrados”, “marginalizados”, “pobres”, que fogem dos cânones da Arte acadêmica ocidental. Desse modo, o termo *naïve* contrasta com a educação formal em Artes.

Ao pesquisar a Arte Naïf, foi possível detectar a diversidade de nomenclaturas para designá-la e traçar uma analogia da Arte Naïf com a Arte “Popular”. Percebeu-se, então, uma linha discriminatória que coloca os artistas naïfs e os “populares” em posição oposta à dos artistas “eruditos”, como se estes fossem superiores àqueles.

¹⁶ Lélia Coelho Frota (1938): escritora, antropóloga e historiadora de arte brasileira.

¹⁷ Jacques Van de Beuque, francês que se aventurou durante 40 anos pelo território brasileiro, convivendo com os artistas populares e valorizando sua arte.

¹⁸ Janete Costa, arquiteta, artista e *designer* brasileira.

A Arte Naïf é marcada pelo uso de cores primárias, poucas nuances, pouca “perfeição” em seus desenhos e uso “incorreto” da perspectiva, o que pode resultar em uma beleza sutil. Tudo foge às qualidades formais das obras de arte acadêmicas.

No Brasil, a Arte Naïf tem dois grandes espaços: a “Bienal Naïfs do Brasil”, que em 2006 apresentou sua 8ª edição, intitulada “[Entre Culturas]”, e o Museu Internacional de Arte Naïf do Brasil (Mian), localizado na cidade do Rio de Janeiro.

O Mian¹⁹ tem seu escopo restrito à pintura naïf. Conta com o maior e mais completo acervo desse tipo de obra no mundo, com cerca de seis mil peças de pintores de todos os Estados do Brasil e de mais de cem países, datadas do século XV até os dias atuais.

Apesar da predominância da pintura, a “Bienal Naïfs do Brasil 2006”, promovida pelo Sesc-SP, abarcou trabalhos de várias vertentes naïfs – inclusive de artistas “letrados”, simpatizantes das estruturas formais naïfs, que foram incluídos na categoria “Entre Culturas”, com curadoria de Ana Mae Barbosa – e de distintas linguagens, tais como: expressões tridimensionais, instalações, técnicas mistas, objetos de cerâmica, fotografia etc. Todos os trabalhos selecionados e exibidos no livro da exposição – os quais demonstram a pluralidade de temas e técnicas – possuem uma beleza intrínseca expressiva. Algumas dessas obras trazem imagens de brinquedos populares, instalações e objetos, como ilustram as figuras a seguir:



26. Jocatós: Ofertório (Para João e Maria)
In. Bienal Naïfs do Brasil, 2006, p.178.



27. VigaGordilho: Bahia.
In. Bienal Naïfs do Brasil, 2006, p. 200.

¹⁹ Conforme informações fornecidas pelo site <http://www.museunaif.com.br> em 8/4/2007, às 18h.



28. Kátia Jacarandá: Divina Luz
In. Bienal Naifs do Brasil, 2006, p.182.

O conhecimento sobre Arte Naïf no Brasil, adquirido ao longo da pesquisa, foi de extrema relevância para o trabalho artístico e para esta dissertação.

ARTE “LÚDICA”

Apesar de ter sido intensa a busca por referências conceituais acerca da Arte “Lúdica”, não foi detectada nenhuma fonte que a conceituasse formalmente. De fato, na pesquisa teórica sobre o tema, o que mais aparece é a questão do “lúdico” nas Artes.

No Dicionário Houaiss, o termo lúdico é definido como:

[...] relativo a jogo, a brinquedo; qualquer objeto ou atividade que vise mais a divertimento que a qualquer outro objetivo; que se faz por gosto, sem outro objetivo que o próprio prazer de fazê-lo; relativo à tendência ou manifestação (artística ou erótica) que surge na infância ou na adolescência sob a forma de jogo (HOUAISS, 2004, p. 1789).

Isso é ratificado em Abbagnano:

[...] a importância crescente atribuída à atividade lúdica e a multiplicidade de funções a ela atribuídas em vários campos não modificaram seu conceito, que continuou sendo substancialmente o mesmo formulado por Aristóteles: atividade que tem fim em si mesma e que é procurada e exercida pelo prazer intrínseco, e não pelo efeito ou pelo resultado que dela deriva (ABBAGNANO, 2000, p. 589).

Considerando-se que o elemento lúdico é implícito em Arte, não seriam, então, as Artes em geral, de alguma forma, manifestações lúdicas? Pode-se dizer

que a Arte deve ser sentida, não havendo necessidade de discurso para explicá-la. Assim, sentimentos indefinidos, abstrusos e ocultos podem manifestar-se através de expressões de Arte “Lúdica”.

No presente trabalho, conceitua-se como Arte “Lúdica” aquela que tem como proposta principal fazer o fruidor brincar, sonhar, interatuar, experimentar, elocubrar e divertir-se. Tudo isso desperto por emoções e sentimentos.

Entre outubro de 2006 e janeiro de 2007, o Itaú Cultural, em São Paulo/SP, promoveu a exposição “Homo Ludens – Do Faz-de-Conta à Vertigem”, cuja proposta era conduzir os visitantes do universo mágico dos brinquedos e jogos ao mundo da Arte “Lúdica”. Sob a curadoria de Denise Mattar²⁰, no total foram apresentadas cerca de 80 obras brasileiras dos artistas Guto Lacaz²¹, Nelson Leiner²², Regina Silveira²³, Cândido Portinari²⁴, Luiz Sacilotto²⁵, Belmiro de Almeida²⁶, Cildo Meireles²⁷ e Amélia Toledo²⁸. As obras datam do início do século XX aos dias atuais, o que evidencia a relevância da Arte “Lúdica”, mesmo sem uma validação formal estabelecida em referências bibliográficas.

Datando de meados da década de 1970, deve-se pontuar o surgimento dos jogos eletrônicos, os conhecidos *games*, que encantam “crianças” de todas as idades. Afastando-se da polêmica do possível prejuízo pedagógico causado às crianças por esses *games*, não se pode negar o caráter lúdico, artístico e participativo de tais jogos, podendo os mais recentes ser considerados como verdadeiras “obras de arte”.

Ao estudar Arte Cinética e Arte “Lúdica”, percebe-se que os temas se entrelaçam em muitos momentos. Primeiro, na maioria das vezes, em ambas as

²⁰ Denise Mattar: brasileira, curadora independente, cursou filosofia e psicologia na USP.

²¹ Guto Lacaz (1948): brasileiro, estudou eletrônica industrial e arquitetura. Desde 1974 realiza trabalhos de criação.

²² Nelson Leiner (1932): artista plástico brasileiro, pintor, desenhista, cenógrafo, professor, realizador de *happenings* e instalações.

²³ Regina Silveira (1939): pintora, desenhista e gravadora brasileira.

²⁴ Cândido Portinari (1903-1962): pintor e muralista brasileiro, filho de imigrantes italianos.

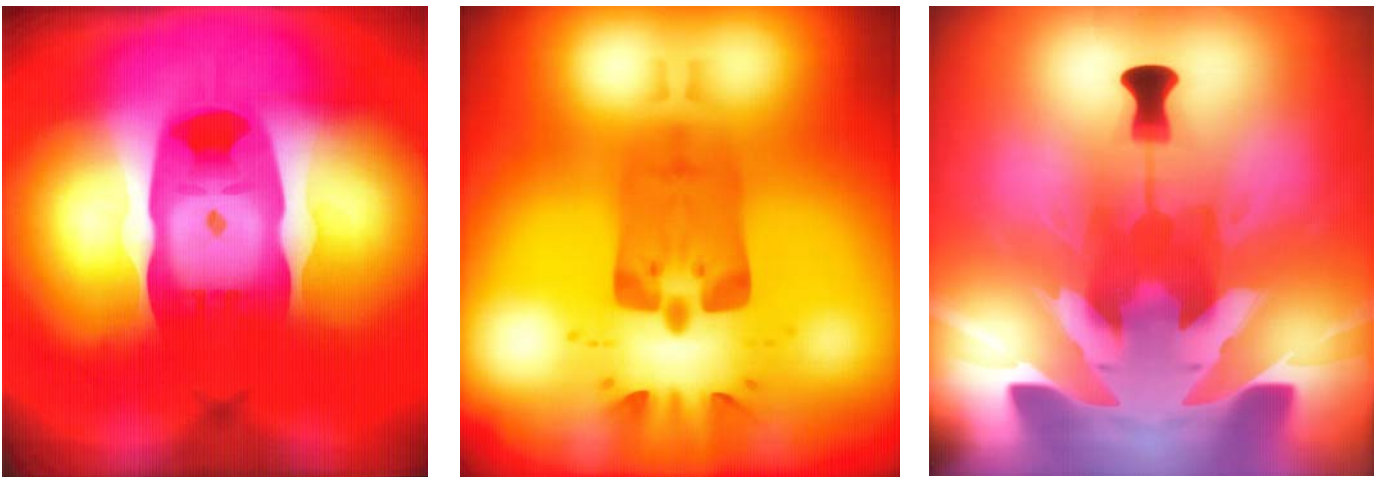
²⁵ Luiz Sacilotto (1924-2003): pintor, desenhista e escultor brasileiro.

²⁶ Belmiro de Almeida (1858-1935): pintor, desenhista, caricaturista, escultor e professor brasileiro.

²⁷ Cildo Meireles (1948): artista plástico brasileiro conceitual, que cria os objetos e as instalações.

²⁸ Amélia Toledo (1926): artista plástica brasileira pintora, desenhista de jóias, objetos tridimensionais e outros.

Artes, o “espectador” é de fato “fruidor” das obras e participa interagindo com elas de alguma forma, modificando-as a cada momento. Segundo, observa-se que muitos artistas que apresentam trabalhos cinéticos são também autores de trabalhos lúdicos, ou melhor, a própria obra cinética é considerada como lúdica. São exemplos obras dos artistas Abraham Palatnik, Alexander Calder, Elvira Almeida²⁹, Sandra Guinle³⁰, Niki de Saint Phalle, e de Saint Phalle em parceria com Tinguely³¹, conforme ilustram as figuras a seguir.



29. , 30 e 31. Abraham Palatnik: Aparelho cinecromático, 1960-99 (seqüência visual de três imagen, em momentos distintos), In. Osório, 2004, p. 11, 15 e 19.

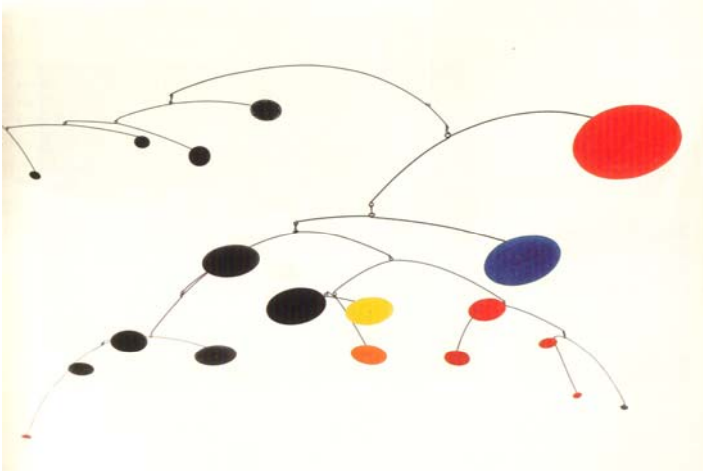
32. Abraham Palatnik: Objeto cinético, 1990-92, In. Osório, 2004, p. 39.



²⁹ Elvira Almeida, doutora pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP, professora brasileira. Atualmente projeta praças e outros espaços lúdicos ambientais.

³⁰ Sandra Guinle, escultora brasileira que trabalha com temas infantis com movimento.

³¹ Jean Tinguely (1925-1991): artista suíço, marido de Niki, que se destacou por suas esculturas cinéticas. Além de obras individuais, realizou também outras em parceria com Niki, tais como as da fonte Stravinsk, em 1982.



33. Alexander Calder. MóBILE se título, 1948, in: Saraiva, 2006, p. 113.



34. Alexander Calder: a dançarina de ventre, 1926-31. in. Saraiva, 2006, p. 39.



35. Alexander Calder: O circo, 1926-31. in. Saraiva, 2006, p. 39.



36. Niki de Saint-Phalle: Fonte pertencente ao acervo da Pinacoteca do Estado São Paulo. Foto: autora, 2001.



37. Niki de Saint-Phalle com Tinguely: Várias obras, Fonte Stravinsk, Paris. Foto: autora, 2003.

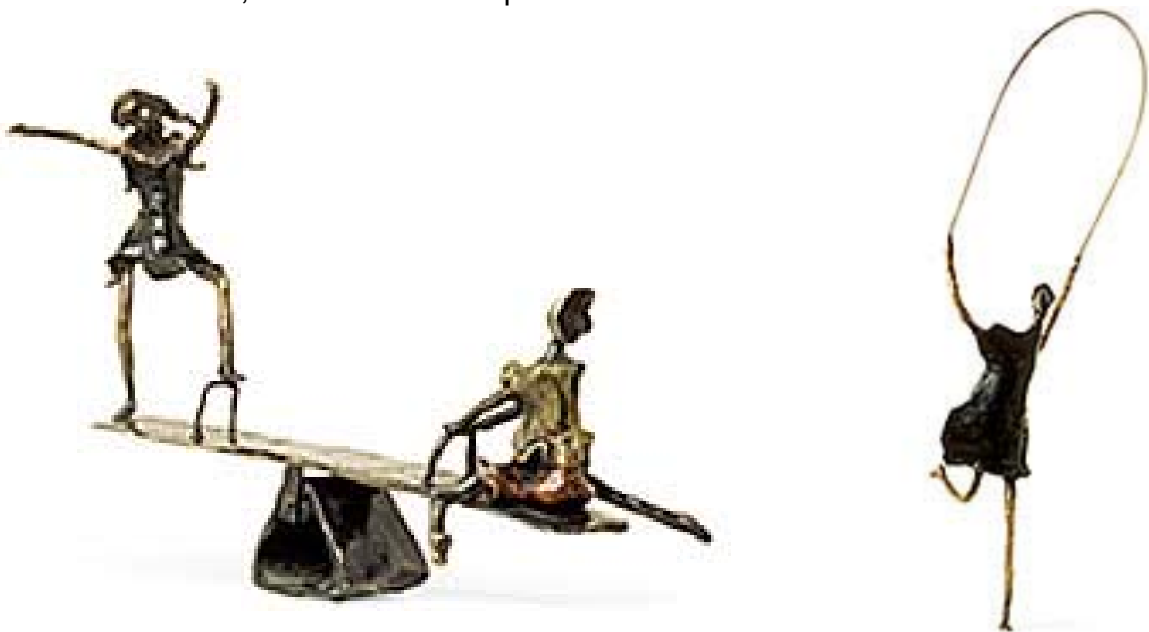


39. Elvira Almeida: Parque Ibirapuera, Barco à Vela, 1989, in. Almeida, 1997, p. 106.



38. Elvira Almeida: Parque Ibirapuera, carrossel, 1989. in. Almeida, 1997, p.95.

No ano de 2006 e nos meses iniciais de 2007, a artista Sandra Guinle contribuiu para dar visibilidade à Arte “Lúdica”/Cinética, com a exibição de suas obras em horário nobre na novela *Páginas da Vida*, da Rede Globo. Certamente, a superexposição das obras de Guinle despertou o interesse do público, em geral, e de artistas e críticos, em particular, pelo tema *o lúdico e as obras cinéticas*. Essa visibilidade foi interessante para a minha pesquisa, que havia sido iniciada anteriormente, ilustrando meus questionamentos.



40. e 41. Sandra Guinle: Peraltice na gangorra e Pulando corda, 2003, in. www.sandraguinle.com.br.

O DEVANEIO, O LÚDICO E A CRIANÇA EM NÓS³²

No livro *Homo Ludens: o Jogo como Elemento da Cultura*, de Johan Huizinga, encontra-se o conceito de jogo – o lúdico. Essa obra traz as características principais do jogo como: atividade voluntária – livre –; não é vida real – “faz-de-conta” –; isolamento e limitação dentro de certo tempo e espaço; fenômeno cultural transmitido por tradição – repetição –; criação de ordem – o belo – com tensão (incerteza); equilíbrio; compensação; contraste; variação; solução; união; desunião; ritmo e harmonia; regras; ilusão – “em jogo” –; sem interesse material. Para Huizinga (1980, prefácio): “[...] é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”.

Analisando em um contexto mais restrito, do indivíduo, que parte íntima do ser humano é mais importante do que sua “criança”? Para alguns filósofos, como Gaston Bachelard, há permanência na alma humana de um núcleo da infância, que só tem um ser real em seus instantes de iluminação – em instantes de sua existência poética. Graças a esse núcleo da infância, a poesia se constrói e contagia.

Uma infância potencial habita em nós. Quando vamos reencontrá-la nos nossos devaneios, mais ainda que na sua realidade, nós a revivemos em suas possibilidades. [...] Quando sonhava em sua solidão, a criança conhecia uma existência sem limites. Seu devaneio não era simplesmente um devaneio de fuga. Era um devaneio de alçar vôo (BACHELARD, 2001, p. 94-95).

É preciso libertar a criança interior para que o Homem, através do devaneio da infância, possa alçar vôo e alcançar o inalcançável, atingindo uma liberdade de “sonhar” que só o devaneio é capaz de proporcionar. É fundamental estimular a “criança” existente, muitas vezes adormecida, para que os devaneios alimentem a vida e sua beleza. Faz-se necessário que o artista plástico – o poeta visual – também instigue, através de suas obras, esse núcleo da infância, para que seus efeitos ecoem e ressoem, promovendo devaneios.

Uma infância que não cessa de crescer, tal é o dinamismo que anima os devaneios de um poeta quando nos faz viver uma infância, quando nos sugere reviver a nossa infância. [...] Seguindo o poeta, parece que, se aprofundarmos nosso devaneio na direção da infância, enraizamos mais profundamente a árvore do nosso destino. [...] Não é também no devaneio que o homem se mostra mais fiel a si mesmo? (BACHELARD, 2001, p. 131).

³² Os textos de todo este subitem foram revisados pela Psicóloga Mestre Yanara Setenta e pelo Médico Especialista em Análise Transacional Doutor Sérgio Augusto Santos.

O ser “criança” sempre me foi caro, e esse fato pode ser observado em toda a minha trajetória de vida. Meu primeiro contato com a importância da “criança” deu-se quando tomei conhecimento dos estados-de-ego, em Análise Transacional³³. Por esse método psicológico, possuímos três estados-de-ego – denominados de “Pai”, “Adulto” e “Criança” –, que são fontes separadas e distintas de comportamentos. O estado-de-ego “Criança” é o que contém todos os impulsos que aparecem normalmente em uma criança, além das recordações de experiências remotas e dos condicionamentos.

Comungo com esse pensamento. Considero a permanência da “criança” na alma de grande relevância para o ser humano. É através dela que o homem é capaz de dar grandes saltos de criatividade, conseguindo avanços extraordinários. O que seria do artista sem seus devaneios? De onde afloraria a sua criatividade? Como seria o contágio de novas criatividades?

A “Criança” e a Análise Transacional

Para a Análise Transacional, a “Criança” é formada pela parte da personalidade que permanece, eternamente, funcionando como a de uma criança real. É um resíduo da criança que todos fomos um dia. Por ter uma infância singular, cada pessoa tem uma “Criança” diferentemente estruturada. A “Criança” contém as emoções e os correspondentes psicológicos do corpo – sensações e imagem corporal. É o centro energético, o ser despojado de medo, espontâneo, criativo e motor da personalidade. Ela é depositária dos aspectos profundos e íntimos da personalidade, constituindo sua única parte autêntica, sendo tudo mais derivado dela.

³³A Análise Transacional é um método psicológico, criado por Eric Berne, psiquiatra canadense, em 1958. Nele estão algumas de suas idéias-chave. Eric Berne considerou o Ego como um sistema formado por instâncias psíquicas: exteropsique (Pai), neopsique (Adulto) e arquiposique (Criança), cada qual com seu conjunto de pensamentos, sentimentos e comportamentos com os quais interagimos com outras pessoas. A base da teoria da Análise Transacional é formada pelos estados-de-ego – Pai, Adulto e Criança – e pela interação entre eles. Esses conceitos são utilizados em alguns tipos de psicoterapia, alguns métodos educacionais, e quaisquer profissões que lidem com pessoas e grupos.

A Análise Transaccional situa a “Criança” em quatro diferentes instâncias: Livre ou Natural; Adaptada ou Submissa; Rebelde; Pequeno Professor. Cada uma delas apresenta características próprias, diferenciando-se das demais.

A “Criança” Livre ou Natural é a que está livre de influências sociais. É impulsiva, espontânea, intuitiva, alegre, divertida, brincalhona, criativa, age e reage na busca do prazer e da satisfação das necessidades instintivas, o que pode manifestar-se positiva ou negativamente.

A “Criança” Adaptada ou Submissa surge como resultado da aplicação rígida dos instrumentos sociais de repressão, imposição de limites, introjeção de normas, proibições, princípios de ordem, respeito às leis e à autoridade. É obediente, cordata, dócil, gentil, bem comportada.

Quanto à “Criança” Rebelde, ela provém das partes mais primitivas da nossa estrutura neurológica. Contém impulsos agressivos de ataque ou defensivo de fuga e evitação, usados na luta direta pela sobrevivência. Graças a ela, somos capazes de nos rebelar, quando tentam submeter-nos de forma indevida. Revolta-se contra as injustiças, o autoritarismo, as atitudes ditatoriais e o abuso de poder.

Sobre o “Pequeno Professor”, é nesta instância que o germe do “Adulto” se encontra na criança. É curioso, intuitivo, criativo, tem um impulso natural para explorar o mundo, levantar e resolver problemas. Começa a se manifestar desde os primeiros meses de idade, quando a criança começa a experimentar tudo, a querer mexer em tudo, e, mais tarde, quando começa a querer saber os porquês de tudo. É dele que se origina a nossa criatividade inata – característica que mais nos diferencia dos demais mamíferos superiores –, a intuição e a curiosidade, que são a base de toda a pesquisa e das descobertas científicas. Todas as invenções humanas são obras do “Pequeno Professor”, instrumentalizado pelos conhecimentos e pela capacidade analítica do “Adulto”, que não possui criatividade própria, nada podendo criar sem a inventividade da instância “Pequeno Professor”.

Os aspectos positivos da “Criança” devem ser mantidos pelo resto da vida. Ela é a parte mais importante de nossa personalidade, pois norteia a construção de

nossa identidade. Através da “Criança” fazemos as nossas escolhas mais legítimas e genuínas, decidimos sobre o que realmente nos agrada e desagrada, sobre o que faz diferença para o nosso sentimento de satisfação com a vida. É da “Criança” que aflora a nossa capacidade poética e artística.

A “Criança” e o Jogo

Em um outro estudo, desenvolvido paralelamente ao estudo que revela a “Criança” da Análise Transacional, registrado no mesmo livro *Homo Ludens: o Jogo como Elemento da Cultura*, de Huizinga, encontra-se também um núcleo “criança” com correspondente importância e permanência ao longo da vida do homem. O autor enfatiza a importância do jogo – do lúdico – nas relações humanas e no desenvolvimento das culturas. O jogo é analisado pela sua função social, sendo considerado uma das principais bases de construção da civilização. Ele existe antes mesmo da existência da cultura, sendo o elemento que levou a humanidade a atingir o estágio de civilização atual.

O irracional faz parte do jogo – da brincadeira –, e os animais também brincam. Como temos consciência do jogo e brincamos, logo além de irracionais somos seres racionais. A essência do jogo é imaterial – espiritual –, ultrapassando os limites da realidade física.

Para a criatividade e para a poesia, a importância de uma alma “criança”, presente na concepção de Huizinga, é fundamental, aproximando-se do valor da “Criança” da Análise Transacional:

Para compreender a poesia precisamos ser capazes de envergar a alma da criança como se fosse uma capa mágica, e admitir a superioridade da sabedoria infantil sobre a do adulto (HUIZINGA, 1980, introdução).

A criação poética está situada na esfera lúdica, sendo na realidade a *poiésis* uma função lúdica. É exercida numa região própria para ela, criada pelo espírito. Trata-se de uma região diferenciada da “vida comum”, onde as relações estão ligadas sem lógica e sem causa, num plano

primitivo originário, onde se localizam o “selvagem”, o visionário, a criança, o riso, o encantamento, o êxtase e o sonho.

A “Criança” e o Artista

E é assim que nas suas solidões, desde que se torna dona dos seus devaneios, a criança conhece a ventura de sonhar, que será mais tarde a ventura dos poetas. Como não sentir que há comunicação entre a nossa solidão de sonhador e as solidões da infância? (BACHELARD, 2001, p. 94).

A criatividade é uma característica inerente ao homem. Na ciência, os saltos qualitativos são atingidos quando há uma “luz” produzida pela criatividade; nem é preciso exemplificar. Pode-se, através dos meios atuais de comunicação – revistas, jornais, televisão –, tomar conhecimento desses acontecimentos, até mesmo sem procurá-los. O mesmo acontece em todas as áreas do conhecimento humano, todas as profissões. Muitas vezes, o acaso ajuda a promover esse salto, porém é necessário estar “aberto” para aproveitá-lo e ter um instante de “iluminação”, sem o qual o salto qualitativo não seria dado.

Esses instantes de “iluminação” são, freqüentemente, mais observados nos artistas em geral, poetas e poetas visuais, quando, através de suas obras, contagiam a “Criança” dos leitores, fruidores, prendendo sua atenção, instigando suas almas até levá-los aos seus próprios devaneios. Por isso, os artistas são tão importantes para a humanidade. É esse despertar para o “sonho”, para o desconhecido, para a novidade, para a mudança, para a realização, que faz o ser humano ter esperança de uma vida melhor.

A “Criança” e sua Permanência

O ser do devaneio atravessa sem envelhecer todas as idades do homem, da infância à velhice (BACHELARD, 2001, p. 96).

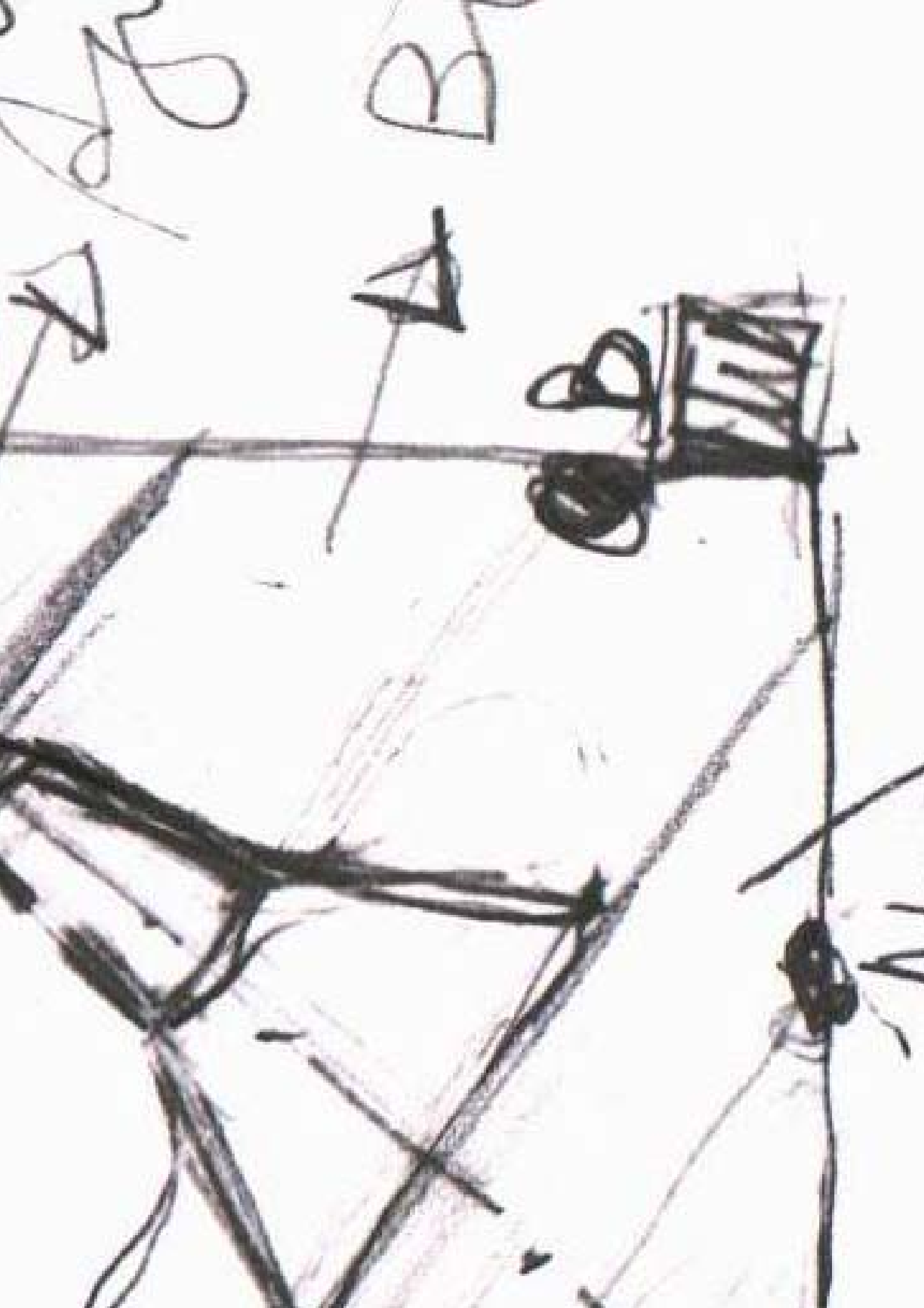
O núcleo “criança” permanece no homem desde seu nascimento até sua morte. No entanto, sua presença nem sempre é explícita, pois esse núcleo muitas

vezes se apresenta recalcado, camuflado ou adormecido; porém, quando encontra campo fértil, ele se expressa com ênfase. Pode-se comprovar esse núcleo através dos feitos e obras realizadas pelas crianças, adultos e idosos. Alguns só liberam de forma incisiva sua “criança”, quando estão em idade avançada, quando se permitem libertá-la, deixando-a vir à tona.

[...] se aprofundarmos nosso devaneio na direção da infância, enraizamos mais profundamente a árvore do nosso destino. [...] Não é também no devaneio que o homem se mostra mais fiel a si mesmo? (BACHELARD, 2001, p. 131).

Considero o “devaneio da infância” significativo para o ser humano em qualquer fase de sua vida, pois só devaneando o homem segue uma vida em que o tempo pára, inexistindo idade cronológica: uma vida cheia de esperança, de fé, de beleza e de amor. Dessa forma, o homem experimenta a possibilidade de mudança, de felicidade, que lhe é proporcionada pelo “sonho”, o qual lhe possibilita atingir seu destino, um destino construído por ele mesmo. Logo, o cultivo do núcleo “criança” durante todo o ciclo de vida humana é de suma importância. É ele quem nos mantém vivos. Verdadeiramente “vivos”.

Fica evidente que o núcleo mais importante da “alma” humana é a “criança”. Através dele, o homem, sonha, devaneia, ultrapassa limites, modifica sua existência e constrói uma vida cheia de esperança e realizações – dá sentido à vida.



4 SUPERFÍCIES DE REVOLUÇÃO – Processos Criativos

Ao ingressar no Mestrado, tive oportunidade não apenas de dar continuidade e intensificar o meu processo criativo, mas essencialmente de refletir sobre ele. Com base na obra “Gira-Gira” – criada como trabalho final da Graduação em Artes Plásticas –, foram iniciadas novas etapas de estudos, as quais chamei de “superfícies de revolução”.

Assim como a linha imaginária que delinea um volume real, criaram-se durante o curso de Mestrado, como superfícies de revolução, quatro propostas artísticas, que serão apresentadas neste capítulo: “Funil-Lar”, projeto de instalação; “Gira-Ar”, objetos instaurados; “D-Corda”, uma instalação processual; e “Alimenta-Ação”, formatada em três núcleos distintos, denominados “Processo-Ação”, “Vivência-Ação” e “Paradoxo-Ação”.

SUPERFÍCIE I – “FUNIL-LAR”

“Funil-Lar” é um projeto de instalação resultante de pesquisa realizada na disciplina Teoria e Técnica de Processos Artísticos, que cursei como aluna especial do Mestrado em Artes Visuais (MAV) da EBA/Ufba, no segundo semestre de 2005. Levaram à concepção desse projeto indagações como:

O que é o LAR para o FUNILEIRO?

O que é o FUNIL para nós?

Assim, foi concebida a instalação “Funil-Lar”, após projetar um funil gigante com possibilidades múltiplas de interações, de abrigo, que acolhe em um grande receptáculo o quê lhe chega, para, em seguida, expelir de forma reduzida e/ou estrangulada. Essa instalação leva o fruidor a executar ações como o brincar, o subir, o adentrar, o descer, o pisar, o gritar, propagando ecos com a própria vida.

Processo Criativo

O início do processo criativo apontou para a realização de uma pesquisa sobre a “Arte Popular” do Nordeste – aquela encontrada nos mercados e feiras livres –, que remetesse ao movimento invisível do processo do fazer das obras populares, das suas transformações. Vislumbrando esse objetivo, pesquisei em livros, em feiras livres, em visitas à oficina de confecção de objetos populares, e visitei a “Casa de Vidro”, da Fundação Lina Bo Bardi, em São Paulo. Ao longo desse processo, iniciei um profícuo diálogo com conceitos de Arte Contemporânea, Cinética e “Popular”.

Comecei, então, como um *flâneur* fotográfico, garimpando nos prováveis locais preestabelecidos, inspirada na visão de Walter Benjamim sobre o *flâneur* de Baudelaire – papel vivido por um homem ocioso, livre para vagar e debruçar seu olhar sobre a cidade. As cidades modernas utilizavam-se da *flânerie* para vender produtos nas lojas de departamento (FER, 1998, p. 187).

Então, como um *flâneur*, visitei o Mercado Modelo de Salvador. Andei pelos corredores, percorrendo os boxes, olhando os objetos expostos despretensiosamente. Quando algum desses objetos se destacava, fixava nele o meu olhar, parava e conversava com o dono da loja. Após informar que estava realizando uma pesquisa que envolvia Arte “Popular”, pedia sua permissão para fotografar determinados objetos expostos. Perguntava o nome específico e a procedência do objeto a ser fotografado. Assim, percorri praticamente todo o mercado – térreo, primeiro andar e galeria subterrânea –, encontrando traços genuínos de matriz popular, como os exemplos a seguir ilustrados:



- 42. Moringa-boi.
 - 43. Dondoquinhas.
 - 44. Dondoquinha. Foto: autora, 2005.
 - 45. Renda de Bilros.
- Fotos: autora, 2005.

A visita ao Mercado Modelo de Salvador foi muito importante para refrescar minha memória sobre a variedade de objetos de Arte “Popular” feitos no Nordeste, em especial na Bahia. Contudo, meu olhar não foi atraído fortemente por nenhum objeto ou tipo de material, naquele momento.

Dando continuidade à pesquisa, fui alertada pela minha orientadora, a Professora Doutora VigaGordilho, acerca da importância e da influência de Lina Bo Bardi sobre a Arte “Popular” da Grande Salvador. Fui, então, a São Paulo para conhecer, *in loco*, o Instituto Lina Bo e P. M. Bardi – a “Casa de Vidro” –; ter contato direto com o seu acervo de objetos populares nordestinos, em especial os da Bahia; verificar, também, a possível existência de livros esgotados, produzidos pela instituição; conhecer pessoalmente, através dos índices deixados, um pouco da história de vida dessa grande personalidade.

A “Casa de Vidro” situa-se no centro e no alto de um terreno grande, de topografia em auge, com abundante área verde, cuja vegetação impede de pronto a visualização do prédio. Na casa, encontram-se preservadas todas as suas características construtivas. Por toda ela, há objetos de Arte “Popular” procedentes do Nordeste brasileiro, principalmente da Bahia. É proibido tirar fotos na parte interna, por isso uma visita pessoal é tão significativa.



46. Casa de Vidro.
Foto: Tatiana Russo,
2005.

Estimulada pela vivência na “Casa de Vidro”, retornei à Feira de São Joaquim, em Salvador/BA, já imbuída de um novo olhar. Passei pelas barracas de cestarias de Lauro de Freitas/BA, cerâmicas miniaturas de Maragogipinho/BA, esculturas metálicas de entidades do Candomblé, esculturas de cerâmica de diversas origens. Em seguida, entrei na Casa Irmãos Teixeira e fiquei encantada pelas miniaturas de funilaria, realizadas por Dona Dina – funilzinho, aguadorzinho, ralinho, corredorzinho, candeeirozinho (fifozinho) e outros “inhos” encantadores.



47. Feira de São Joaquim, miniaturas: Fifozinhos.



48. Feira de São Joaquim, miniaturas: Corredorzinho.



49. Feira de São Joaquim, miniaturas: Funilzinhos.

Fotos: autora, 2005.

Assim, seduzida pela fatura, “apropriei-me” de um funil-miniatura. Em seguida, fui ao encontro da funileira Dona Dina, autora das mencionadas peças. Uma senhora de 80 anos, moradora do Alto do Lobato, bairro do subúrbio de Salvador.



50 e 51. Funil-miniatura. Fotos: autora, 2005.

Dando continuidade à pesquisa de campo, conversei com Dona Dina em seu lar-oficina. Uma casa humilde; a situação parece ser de indigência. Esmeraldina Militão das Neves – Dona Dina – nasceu em Jacobina/BA, em 1928. Começou a trabalhar aos oito anos, aprendendo o ofício com sua mãe, Filismina Militão, que lhe ensinou a colocar asas em canecas feitas com latinhas de leite condensado. A criação de miniaturas foi concebida em Jacobina, aproximadamente em 1964, quando fez um brinquedo para o filho Edinho. Criou então várias miniaturas para vender, pois havia grande concorrência no comércio de peças em tamanho normal. Os materiais básicos para a construção das miniaturas são folhas de flandres (em geral recicladas de latas usadas), breu em pedra, ácido muriático, além de solda de estanho e chumbo.

Tudo foi mágico naquele encontro: o Lar, o Fazer, o Brincar e, essencialmente, o Reciclar. Em questão de segundos, a lâmina de uma lata reciclase na essência do zinco. A meu ver, essa energia lúdica, transposta para as miniaturas de Dona Dina, torna-se cinética.

Percebe-se que ela trabalha, com muito orgulho e alegria, em seu lar, todos os dias, mesmo em idade avançada e condições precárias. Vale ressaltar a importância de seu marido – Seu Antônio –, companheiro *pari passu* dessa longa jornada. Até aquela data, ele executava e ela o auxiliava. Dona Dina e Seu Antônio oferecem-nos uma grande lição de vida, o testemunho de uma inventividade geradora de objetos em que vida e arte se entrelaçam; além disso, ofereceram-me, especialmente, um aprendizado técnico relativo ao corte e solda de metal.

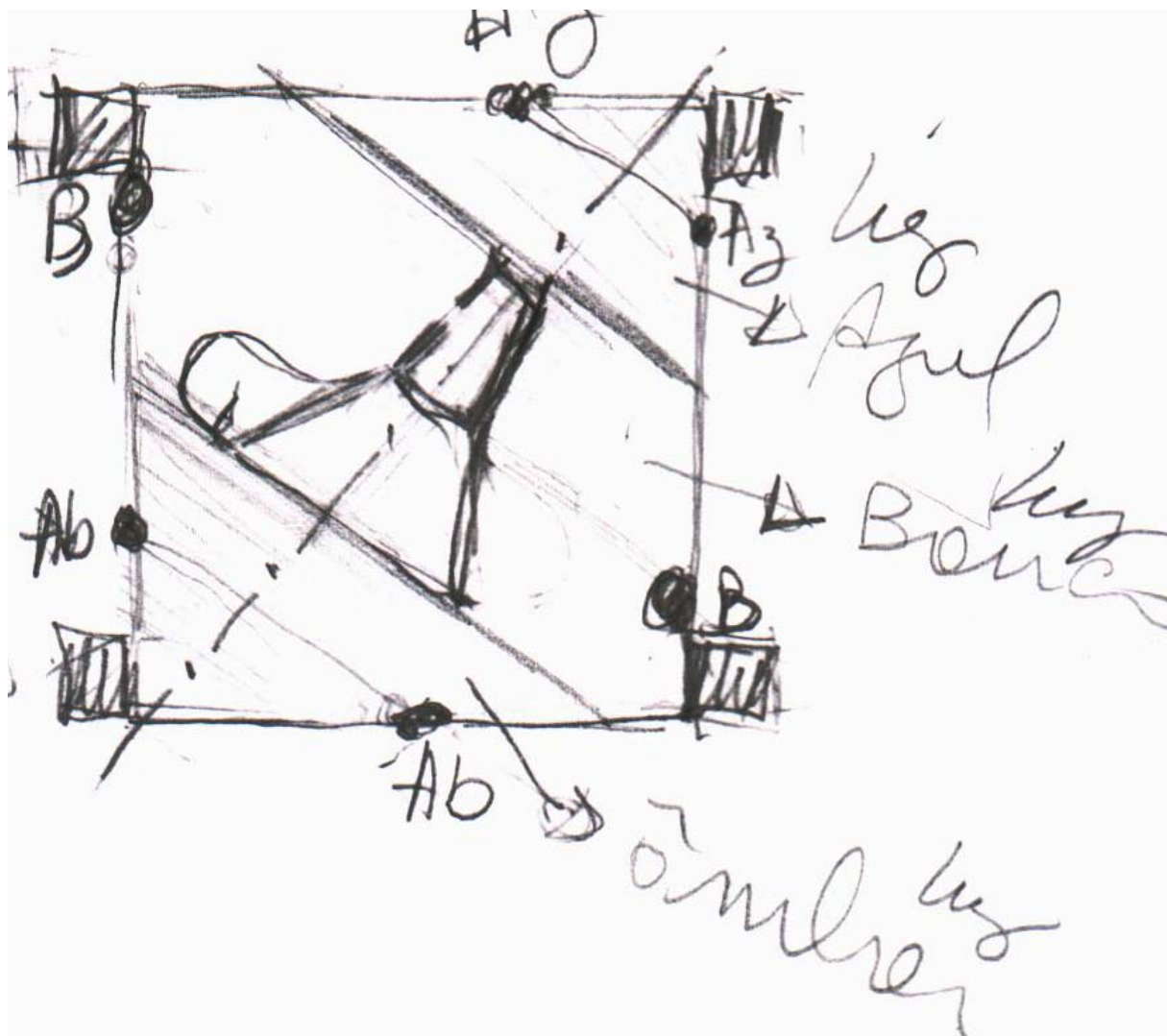


52 e 53. Lar-oficina Dona Dina. Fotos: autora, 2005.

A Obra

A partir dessas vivências, criei a obra “Funil-Lar”. Esta foi projetada como uma instalação composta por um funil gigante, seis lâmpadas de três cores diferentes e sensores para acionamento das lâmpadas.

54 e 55. Croquis: Funil-Lar e esquema de Iluminação Interativa. Desenho da autora.



O funil de metal foi projetado para ser construído em espessura adequada para suportar o peso de pessoas adultas andando sobre suas paredes, sem causar deformação. Apresentará dois troncos de cone interligados pela base comum, ponto de união entre eles. A base maior terá 250 cm de diâmetro; a base comum, 80 cm; e a base menor, 70 cm de diâmetro. Estas dimensões foram definidas para possibilitar a passagem tanto de crianças quanto de adultos, agachados ou engatinhando. Visando à proteção dos fruidores contra algum tipo de corte ou ferimento, está prevista a colocação de borracha nas bordas do funil e em pontos de encontro das chapas – soldas ou encaixes. O funil será fixado no solo, para evitar deslocamento, giro ou tombamento, quando em uso.

De acordo com o projeto haverá lâmpadas de três diferentes cores, duas a duas. Um par na cor âmbar, remetendo ao reflexo do sol da manhã – alvorada –, posicionado no teto, em frente à base maior do funil. Outro par, na cor branca, que lembra a luz do dia, posicionado no teto, sobre o meio do funil. Finalmente, o par azul, remete ao crepúsculo, fim da tarde e início da noite, posicionado detrás da base menor. As lâmpadas serão acionadas quando as pessoas transitarem, pisando abaixo das áreas correspondentes às suas posições.

As lâmpadas apresentarão dupla função. A primeira será formal: pintar através da cor luz o funil prateado, o qual passará a refletir a cor da luz que for acionada. A segunda função será de interatividade, pois cada fruidor interagirá modificando a obra, tingindo o funil, além da interação pela passagem por dentro do funil, que resulta em ecos dos seus próprios passos ao longo da parede.

Com essas possibilidades, a obra será “aberta” para evocar, na memória dos visitantes, lembranças múltiplas e diferenciadas da memória do criador. Ela evidenciará elementos híbridos de Arte “Popular” e de Arte Cinética. Da Arte “Popular”, apresenta suas características formais e construtivas: funilaria de zinco ou alumínio soldado, o movimento do fazer com a bigorna e do soldar com o ferro. Da Arte Cinética, suas características de uso, de interatividade, de transmutação energética – de potencial para sonora, de bioquímica para movimento, de elétrica para luminosa.

O conceito principal é a transmutação da energia lúdica – contida virtualmente como possibilidade nas miniaturas de Dona Dina – para a energia cinética dos visitantes, quando passarem movimentando-se pelas paredes do funil gigante. Penso que parte dessa energia lúdica será transformada em energia sonora, emitida pelos ecos dos movimentos, sons que surgirão pela vibração do metal e serão propagados pelo ar. Outra parte, ainda, será desmaterializada pela cor luz das lâmpadas acesas. O próprio reciclar dos materiais transformará um objeto, uma chapa ou uma substância em outra. Tudo será mutável, transitório. Constata-se, ainda, a presença do elemento tempo – a quarta dimensão. Num determinado instante, poder-se-á ter um tipo de interação com certo efeito sobre a obra. Em outro, poder-se-á ter um resultado diverso, em razão da outra interação. Será que também emergirão efeitos de iluminação, sons ecoando, movimentos de subida e descida?

56. Conjunto Arquitetônico do Unhão,
In. Bardi, 1994, p. 36.



57. Cartaz da Exposição Civilização
do Nordeste, In. Bardi, 1994, p. 34



Percebe-se, também, a interdisciplinaridade de conhecimentos para a realização da obra. Recorreu-se à Engenharia e à Arquitetura para o dimensionamento dos componentes; à Metalurgia para a sua execução; ao importante trabalho da artesã para a elaboração e a concepção estética; à Biologia, Medicina e Psicologia, para o estudo prévio da participação do componente humano.

A proposta original era instaurar essa obra no Museu de Arte Moderna da Bahia (MAM), no XII Salão do MAM. Pelo fato de não ter sido o projeto selecionado, sua execução ficou adiada, devido ao alto custo da obra, orçado na época em R\$ 21.000,00. Entretanto, é significativo registrar aqui as especificidades estudadas para a sua instalação no MAM em data futura, considerando-se que essa intenção é reflexo da história desse museu. O conjunto arquitetônico Solar do Unhão, que fica na Avenida Contorno, em Salvador/BA, data do século XVI; a casa-grande, a senzala, a igreja e as construções circundantes mudaram de função ao longo do tempo. Foi restaurado e inaugurado por Lina Bo Bardi com a exposição “Civilização

do Nordeste – Museu de Arte “Popular”, em 1963 (BARDI, 1994, p. 36), como ilustram alguns exemplares, a seguir referenciados, que foram apresentados na referida mostra.



58, 59 e 60. Jeep, Locomotivae Bonecas de algodão. In. Bardi, 1994, p.54, p 55, p.32.



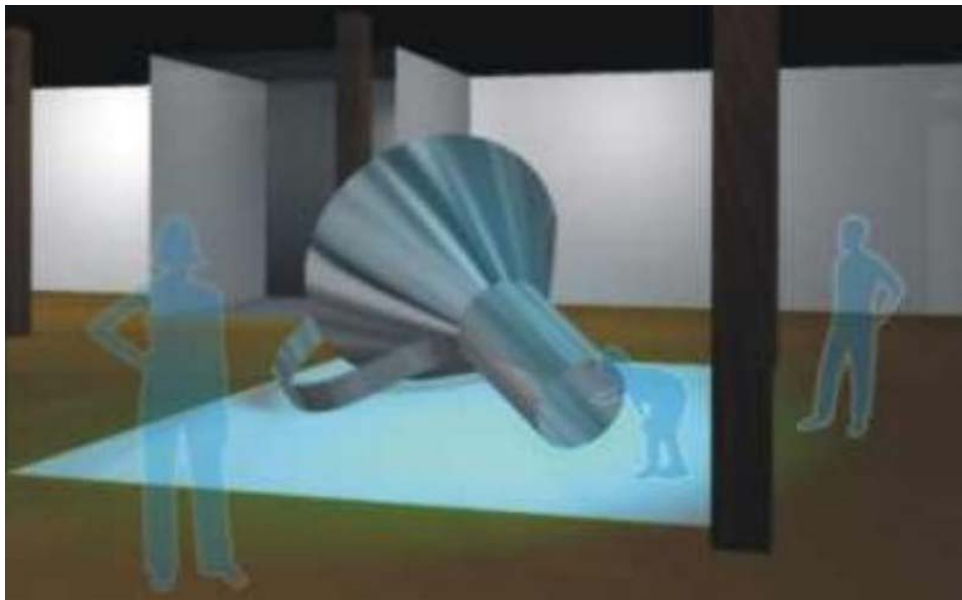
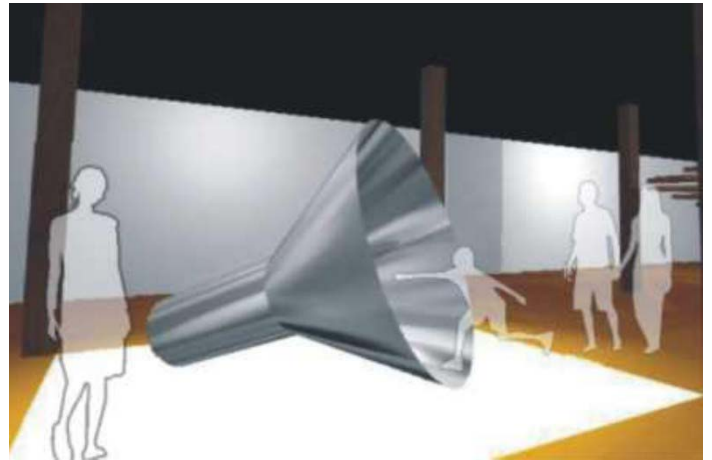
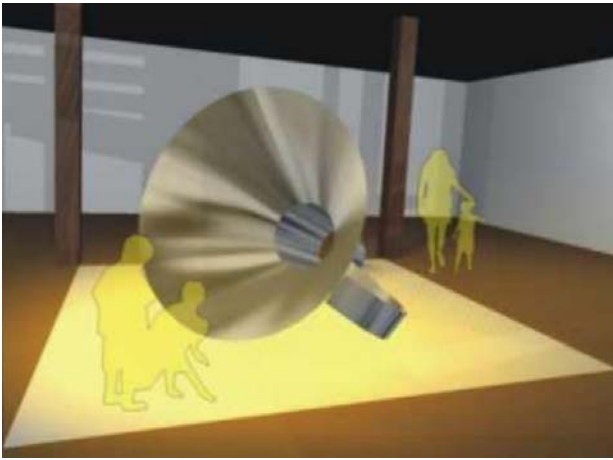
61. Lamparina (fifó).
In. Bardi, 1994, p. 56.



62. Exposição do Nordeste.
in. Bardi, 1994, p.39.

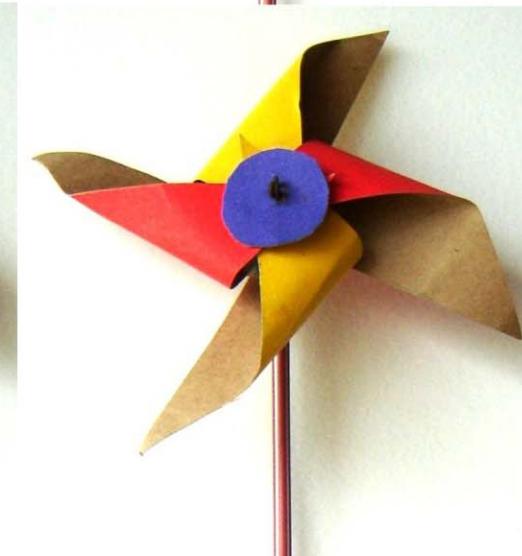
O diálogo do trabalho “Funil-Lar” com o MAM – que apresenta em suas entranhas as cicatrizes da Arte “Popular” do Nordeste e da Bahia, haja vista as condições em que ele foi reformado de 1959 a 1963 e sua posterior desativação – procura também libertar essas vozes abafadas pelas contingências às quais o museu foi submetido. Fazer-se presente e ecoar novamente para o mundo. A própria estrutura arquitetônica do museu – com seus pisos de tabuado, sua escada de madeira com encaixes à moda de carro de boi, sua laje e sua cobertura com as peças estruturais aparentes, tudo de madeira de lei – lembra a Arte “Popular”. Por outro lado, o contraste do metal prateado, material de que foi projetado o Funil-Gigante, com a madeira da referida estrutura criaria estranhamento aos visitantes,

instigando-os e provocando uma maior interação entre eles e a obra, como se verifica nos estudos virtuais ora apresentados:



63, 64, 65. Estudos de Luz interativas: Âmbar – luz da manhã, Branco – pleno dia, Azul – crepúsculo.
Maquetes virtuais: Heráclito Filho, 2005.

Partindo dessas reflexões, o mencionado projeto foi planejado para o espaço da Casa-Grande do museu, com a instalação plantada entre os quatro pilares de madeira na ala oposta à da escada do museu, conforme maquete apresentada, fazendo um contraponto, entrando em diálogo direto com esta. A escada em espiral – como um funil –, com seus encaixes, remete ao homem sofrido do interior agreste. “Funil-Lar”, com seu brilho metálico e suas luzes âmbar, branca e azulada, remeterá ao urbano presente vivo ecoante em muitos pretendentes acolhidos pela vida, porém poucos escolhidos. Intencionalmente, busquei com essa obra um antagonismo conceitual e matérico, que possivelmente levaria os fruidores a reflexões de cunho social, um dos propósitos inerentes ao meu trabalho artístico.

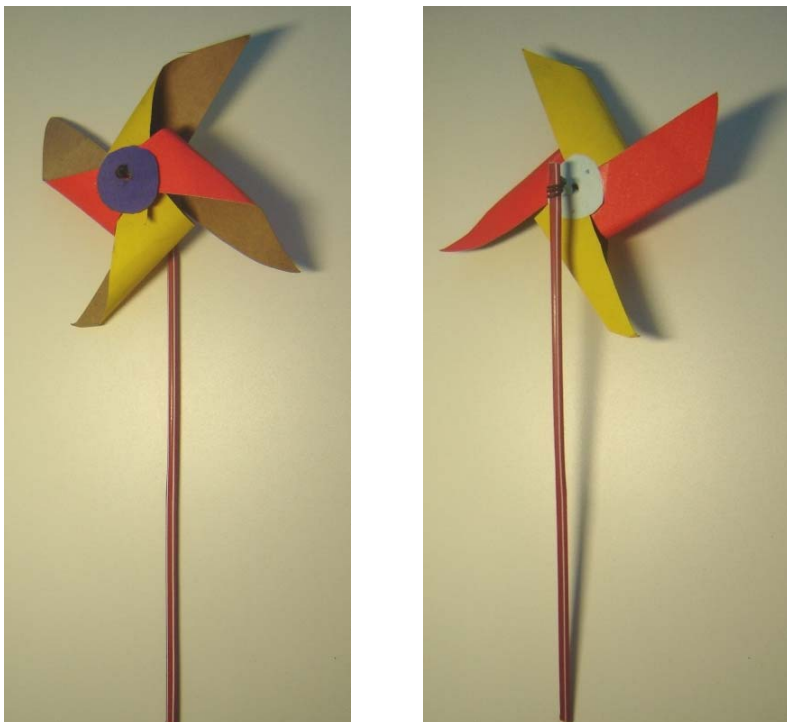


SUPERFÍCIE II – “GIRA-AR”

Mas, afinal, o que é a vida senão uma constante transmutação de energia–matéria e matéria–energia, movimento cíclico interminável que gira, gira, gira, compondo a própria vida? Movida por esta outra indagação, passei a observar um pequeno brinquedo cinético da Arte “Popular”: o cata-vento.

Na obra “Gira-Ar”, o cata-vento sai da sua pequena forma, manipulado pela mão do homem, e passa a grandes dimensões, ocupando o espaço macro. A intenção é que ele toque o olhar da criança existente em todo ser humano, e, como um girassol que torce e se contorce em direção à luz, busque o caminho do vento.

Com base nessas reflexões, buscou-se o título da obra. Os objetos criados transformam energia eólica em lúdica. Alimentam-se do ar guardado na constante mutação energética e seguem dialogando, brincando com outros Guard(A)res¹.



66 e 67. Catavento de papel:
Visão anterior e posterior.
Fotos: autora, 2007.

¹ Obra de autoria de VigaGordilho, integrante da exposição coletiva com o mesmo nome, montada próximo à minha obra, inerente à mostra apresentada no 15º. Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (Anpap), realizada na Galeria Cañizares e na área externa da Escola de Belas Artes, em Salvador/BA, de 19 a 24 de outubro de 2006, composta por trabalhos dos mestrados do Programa de Pós-Graduação da EBA/Ufba, com curadoria da Professora Doutora VigaGordilho.

Processo Criativo

Durante o processo de criação, surgiram outras indagações:

Como criar um trabalho artístico para a exposição “Guard(A)res”, que questionava: “que ar nutre você?”

Como utilizar o movimento como resposta para o ar que me nutre?

Dentre os brinquedos populares cinéticos pesquisados, qual um dos mais pontuais para abraçar estes conceitos?

Como transferir esse brinquedo do seu contexto popular para o artístico?

Quais os materiais e a técnica construtiva a serem utilizados?

Para responder a estes questionamentos, criei a instalação “Gira-Ar”, tendo o movimento como norte do processo criativo. Ao voltar o olhar para questões das Artes Cinética, “Popular” e Lúdica, como é a proposta desta pesquisa, foi natural o deixar-me levar pela criança interior, por devaneios da infância.

Portanto, os objetos instaurados da obra “Gira-Ar” tiveram sua matriz genética nos cata-ventos. Foram construídos de barras de ferro e lona vinílica, expostos em lugar público, além de terem integrado a exposição coletiva “Guard(A)res”, mencionada anteriormente.

A Obra

Idealizei a construção de duas esculturas, em grandes dimensões, para ser instauradas na área externa da Escola de Belas Artes, da Universidade Federal da Bahia.

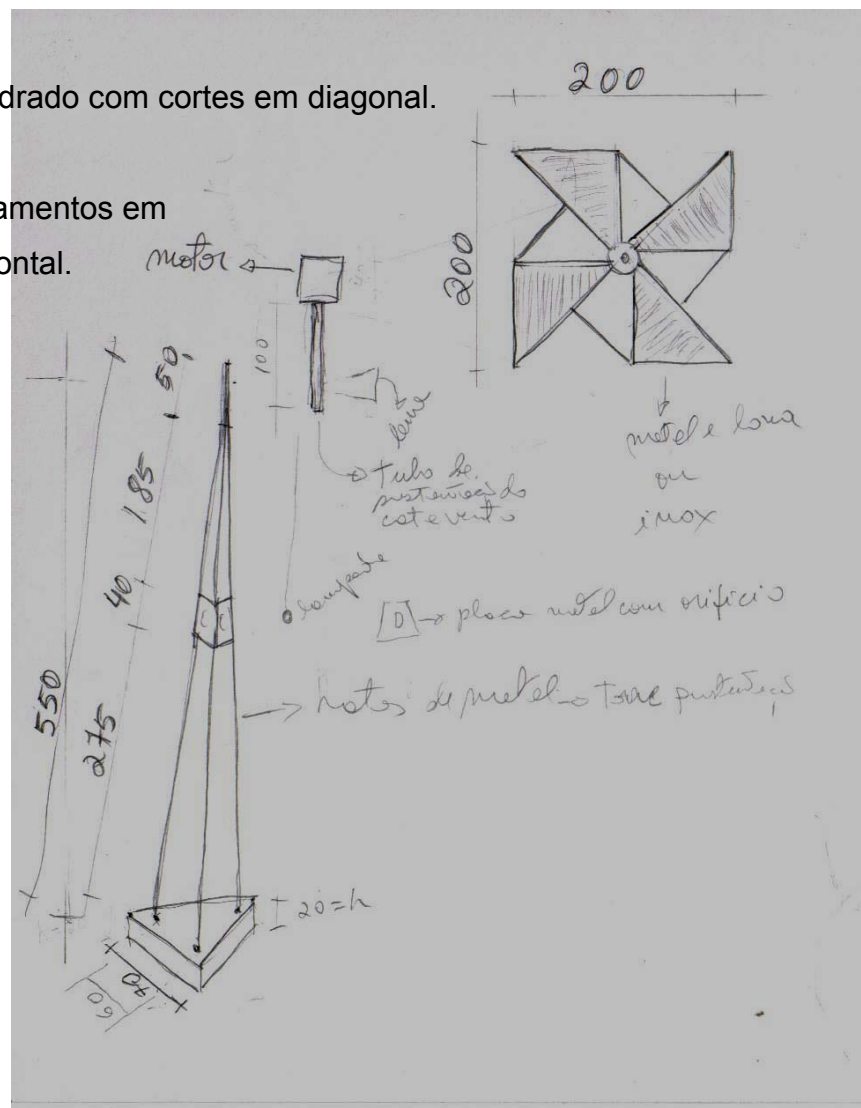
“Gira-Ar” gira o ar, ao mesmo tempo em que é girado por ele. Vai girando e se contorcendo na direção do sopro do vento, vai brincando... O cata-vento, que saiu da Arte “Popular”, memória da infância, em devaneios, ganha novas cores. Deixa seu colorido habitual e vem apresentar-se, em uma junção de todas as cores, na cor esbranquiçada de suas hélices. Tem sua estrutura de ferro e pintura metálica influência do encantamento exercido pelas miniaturas de flandres com seu brilho

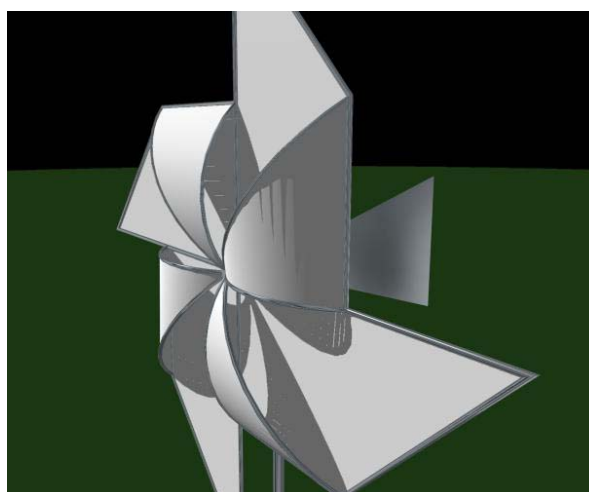
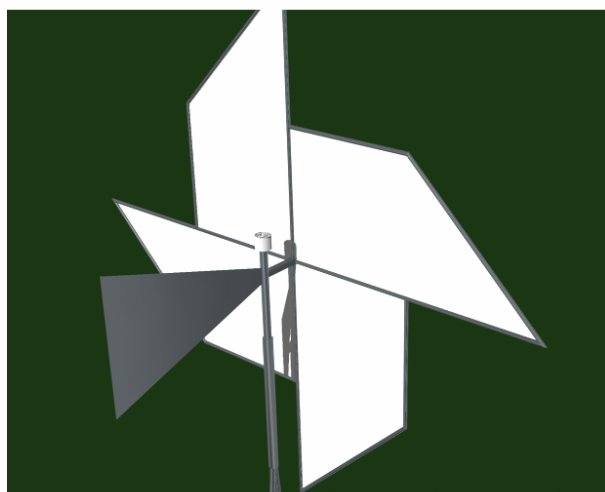
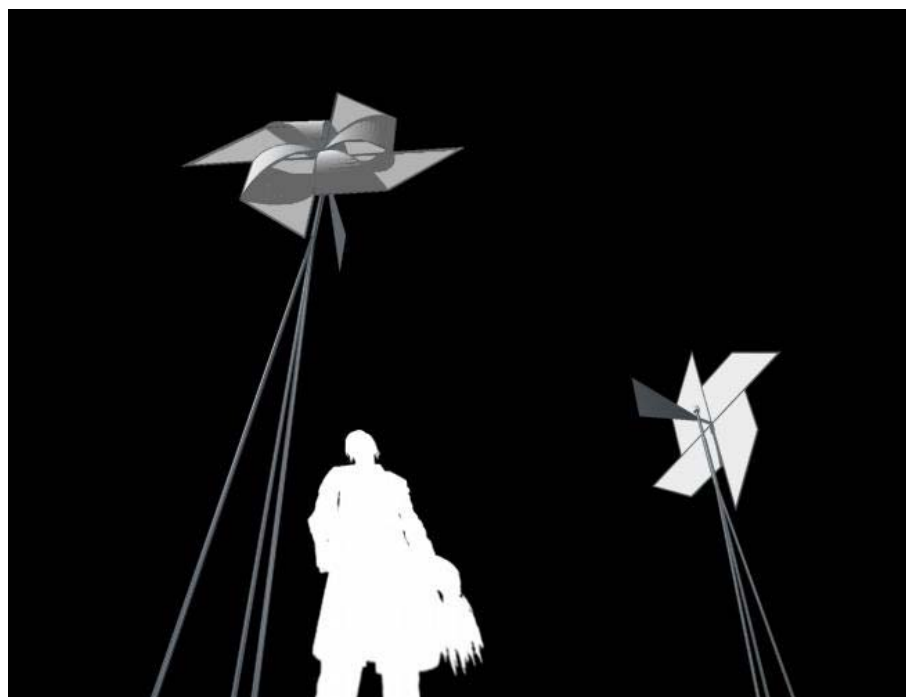
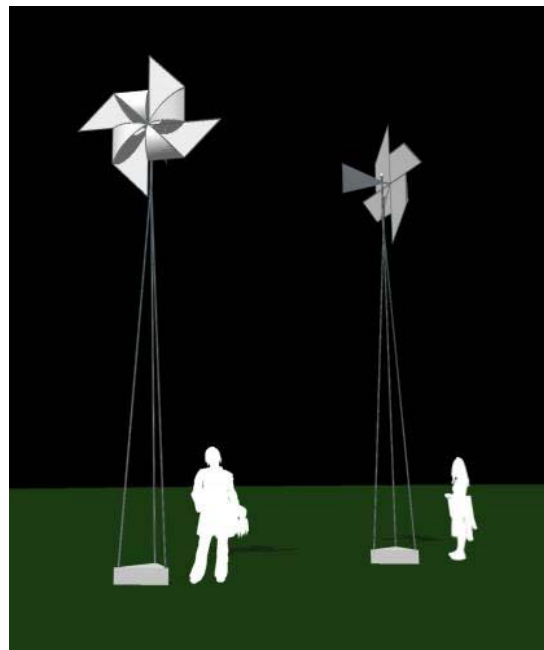
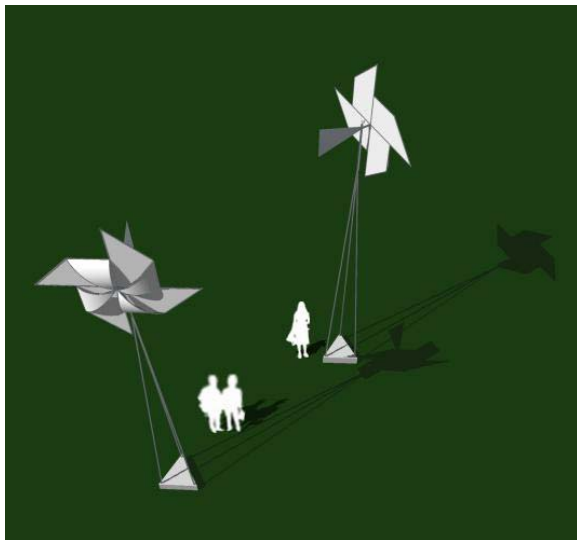
cintilante, conforme referência anterior. Todo ele se integra com a paisagem em seu entorno. “Gira-Ar” precisa ter gigantes dimensões para tocar o olhar dos “grandes”, dos adultos, já que a criança, por ser menor, percebe os objetos de seu mundo como gigantes, numa sensação de estar diante de dimensões bem maiores, ao comparar-se a sua percepção com a do adulto. Assim, as amplas dimensões de “Gira-Ar” são coerentes com a proposta de exposição desses objetos em áreas abertas e públicas. A energia eólica é transformada em lúdica, fazendo com que a obra atraia o olhar de pessoas de qualquer idade.

A idéia foi registrada em um croqui, onde estão especificadas as partes do cata-vento e suas dimensões, além de materiais e métodos construtivos, conforme as seguintes figuras:

Hélices em formato quadrado com cortes em diagonal.

Implantação de dois rolamentos em sentidos vertical e horizontal.





Como modelo para experimentação, elaborou-se também um objeto em escala reduzida – um protótipo de aço inox, com giro no sentido vertical e horizontal –, que serve como base para a construção de outros cata-ventos em grandes dimensões.

Vale ressaltar a dificuldade de encontrar um fornecedor apto para a execução do protótipo. Na falta de um fornecedor com experiência, buscou-se um fornecedor, por analogia, que trabalhasse com metais. Assim, o ideal seria um torneiro mecânico que trabalhasse com aço inox e rolamentos. Finalmente, foi contatado o Senhor Moacir, que construiu o cata-vento de aço inox, de acordo com as determinações desta autora, que acompanhou todo o processo construtivo.



74 e 75. Protótipo: visão anterior e posterior. Fotos: autora, 2006.

A partir da experiência do protótipo e de seus resultados, novos questionamentos surgiram quanto à adequação dos materiais para a construção dos objetos finais. Após pesquisas, e diante das dificuldades encontradas para o uso do metal, optou-se por materiais mais leves com as características estéticas desejadas e economicamente viáveis – barras de ferro pintado e lona vinílica.

No momento seguinte, apresentou-se o desafio de encontrar um fornecedor apto para a realização da obra. Dessa vez, a dificuldade foi ainda maior, pelo fato de que a construção dos objetos exigia não apenas conhecimento dos materiais a serem utilizados, mas também domínio de uma técnica construtiva específica, a ser aplicada, por analogia, na execução dos objetos. Para encontrar um fornecedor adequado, foram contatados diversos profissionais que trabalham com coberturas de toldos de lona para áreas externas. A descrição dos procedimentos para a execução dos objetos projetados causou estranheza aos fornecedores, até que, finalmente, se encontrou o Senhor Brandão, que aceitou o desafio de construir a obra, atendendo ao croqui, aos materiais e a todas as determinações criativas, sempre sob o acompanhamento desta autora.

76, 77, 78 e 79. Execução Gira-Ar. Foto: autora, 2006.





80 e 81. Execução Gira-Ar. Foto: autora, 2006.



82 e 83. Girar-Ar 1 e 2 . Foto: autora, 2006.



84 e 85. Gira-Ar Diálogo noturno e diurno. Fotos: autora, 2006.

As hélices que compõem os dois objetos foram assentadas nas duas obras existentes – “luminárias” –, compostas por hastes de tubo galvanizado e bases de sustentação de concreto, que haviam sido criadas pela artista Cláudia Muller², em 1993. Após a apropriação, as hastes sofreram recuperação da pintura, instalação elétrica, lâmpadas e vidros, por estar evidente a necessidade de manutenção. Finalmente, os dois cata-ventos foram instalados na área externa da Escola de Belas Artes, da Universidade Federal da Bahia, em 10 de setembro de 2006, na Praça 14, e hoje integram o acervo da EBA/Ufba.

² Cláudia Muller: artista plástica, EBA/Ufba 1993.



SUPERFÍCIE III – “D-CORDA”

A obra “D-Corda” integrou o conjunto de obras processuais criadas pelos mestrandos do PPGAV, EBA/Ufba, na disciplina Processos Criativos, ministrada pela Professora Doutora VigaGordilho.

A proposta consistia na criação de trabalhos processuais no interior das ruínas da antiga fábrica de cristais e refrigerantes “Fratelli Vita”, conceituando a idéia de especificidade do local. A mostra foi realizada em 9 de dezembro de 2006, com duração de nove horas contínuas; durante esse período todos os artistas permaneceram no interior da fábrica, construindo seus trabalhos. A proposta global era a criação diversificada de instalações com linguagens e poéticas independentes, que expressassem o sentimento de cada artista participante em relação ao espaço e à memória da mencionada fábrica, situada no bairro dos Mares, em Salvador-BA, conforme imagens relacionadas:



86 e 87. Ruína Fratelli Vita, exterior e interior. Foto: autora, 2006.

Processo Criativo

Na proposta artística, busquei o espírito lúdico do passado da fábrica e apresentei-o como fantasma que permanece aprisionado na memória das ruínas da Fratelli Vita. Foi o movimento que norteou o processo criativo, bem como o olhar voltado para as ruínas com seus cantos e recantos danificados; suas paredes e pisos sujos; seus tetos com forros depredados, pendentes. Nas salas e corredores, as velhas placas fixadas enviavam mensagens, ora de sinalização, ora de estímulos repressivos, sempre com o objetivo final de obter maior produtividade. Senti que, apesar de tudo, o lúdico existente em todo ser humano poderia ter permanecido em alguns dos trabalhadores da fábrica, mesmo que se expressassem apenas no “sonho” – em devaneio dissimulado, contaminado pelo tilintar dos cristais produzidos.

No processo de criação, surgiram os seguintes questionamentos:

Quantos sonhos anônimos, reprimidos e alienados entre placas, instruções e ordens, abafados?

No íntimo da fábrica, em meio a movimentos tilintantes, será que muitos bailavam, brincavam?

Segundo Alberto Olivieri (2006, p. 96), “a observação do signo de uma ruína representa um eterno retorno”. Para mim, a imagem da bailarina re-surge das cinzas, assim como “Fênix”³, e seus devaneios apareceram nas sombras como “fantasmas”. O baile da vida continuava a brincar – a girar, girar, girar...

Concordo, ainda, com o mencionado autor, para quem: “[...] os restos de ruínas representam desejos. Temos aí na ruína a transfiguração do desejo em imagem, que vem a nós como conteúdo, como o corpo da imagem” (OLIVIERI, 2006, p. 96).

Foi assim que encontrei o portal que dava acesso ao recanto semi-iluminado, conforme ilustram as imagens a seguir, local perfeito para instalar o meu objeto.

³ Fênix: ave mitológica que ressurgue das cinzas.

Imaginei sombras fantasmagóricas de um brinquedo como o “ser lúdico” do passado da fábrica, que retorna agora como “sonhos” que continuam vibrando na memória.

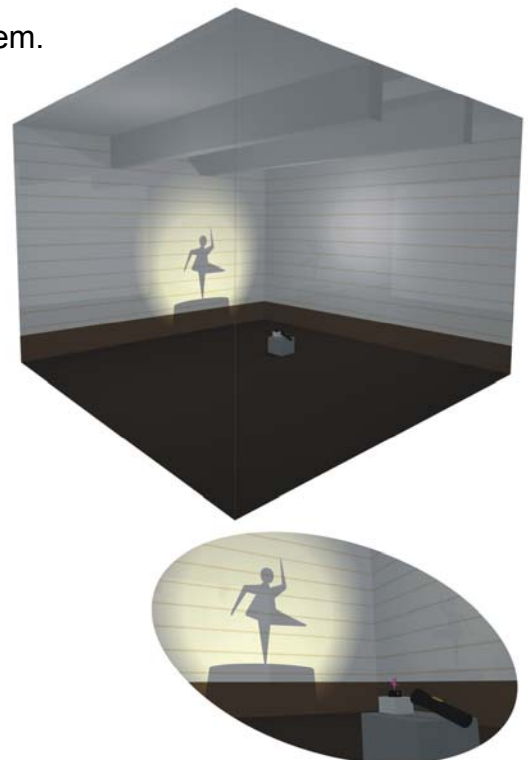


88, 89 e 90. Local específico. Foto: da autora, 2006.

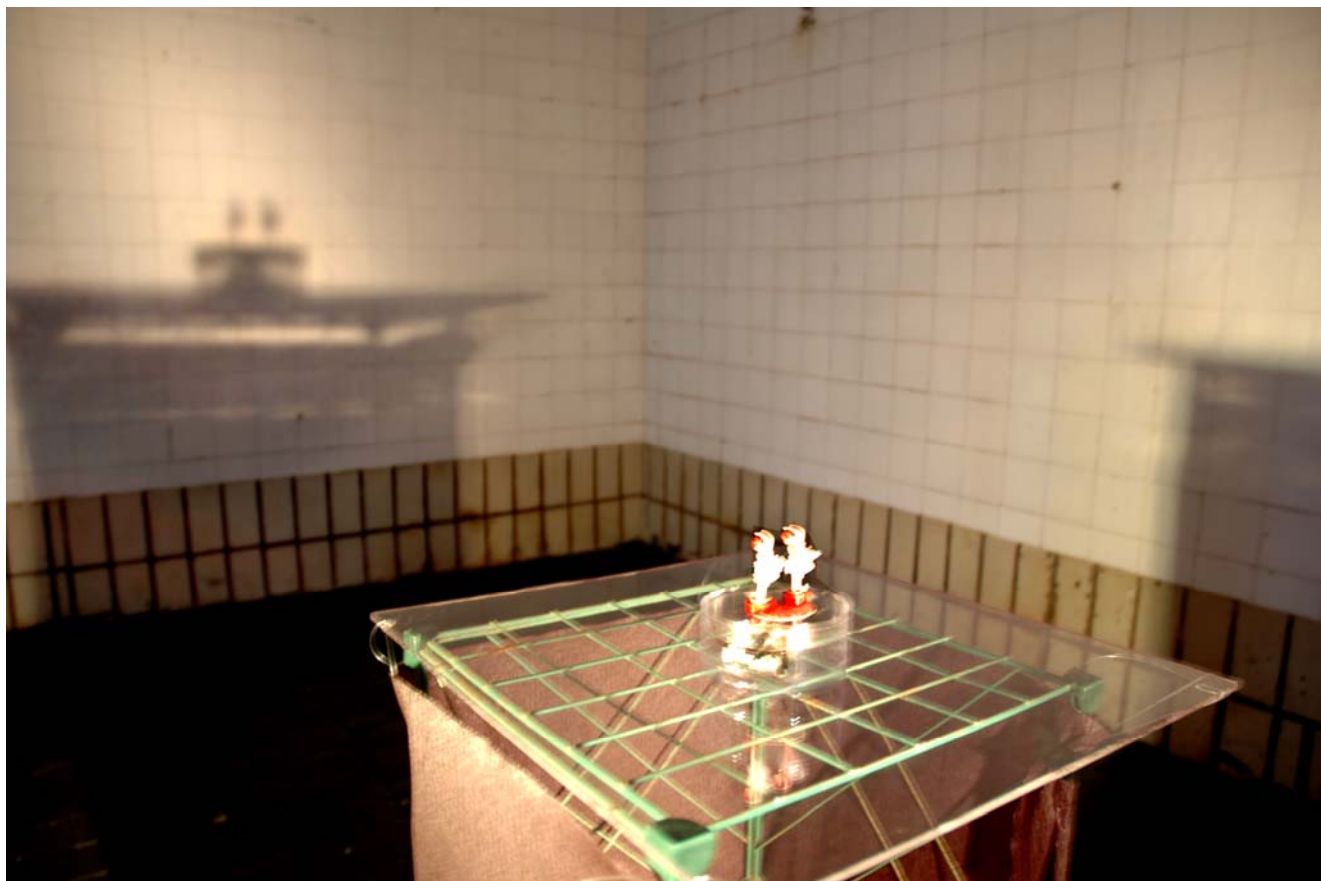
A Obra

Tratando-se de uma obra processual, todos os artistas expositores iniciaram os seus processos às 9 horas do dia 9.12.2006. A construção da obra “D-Corda” foi, então, iniciada sob os olhares dos visitantes. Primeiramente, pintou-se o chão de negro, colocou-se o suporte de acetato com uma engrenagem, imãs, manivelas e bailarinas sobre uma base metálica com altura aproximada de 90 cm. Foram recolhidos materiais encontrados nas ruínas, para servirem de suportes às luminárias das lâmpadas, que projetaram seus raios luminosos sobre o mecanismo e seus componentes. Fixaram-se duas telas brancas nas paredes frontal e lateral que formatavam o canto da sala, objetivando facilitar a visão das sombras projetadas em dimensões bem superiores às do objeto. Perto do meio-dia, a obra estava pronta para a interação com as pessoas que circulavam nos espaços da supracitada fábrica. Estas passaram espontaneamente a dar corda para propiciar o movimento do objeto e da respectiva sombra.

Na sala semi-escura, com acesso por uma porta larga, um brinquedo muito conhecido – uma caixinha de música – ressoava. Duas pequeninas “bailarinas” e dois focos de luz evocavam esse passado do lúdico reprimido. Ao som da música, resultante da engrenagem acionada pelo fruidor, as “bailarinas” giravam, giravam, giravam... E projetavam suas sombras nas paredes. A duplicidade de imagens dialogava entre si. Giravam, giravam, giravam, brincando, como se apenas elas existissem, pois para “sonhar” apenas elas existem.



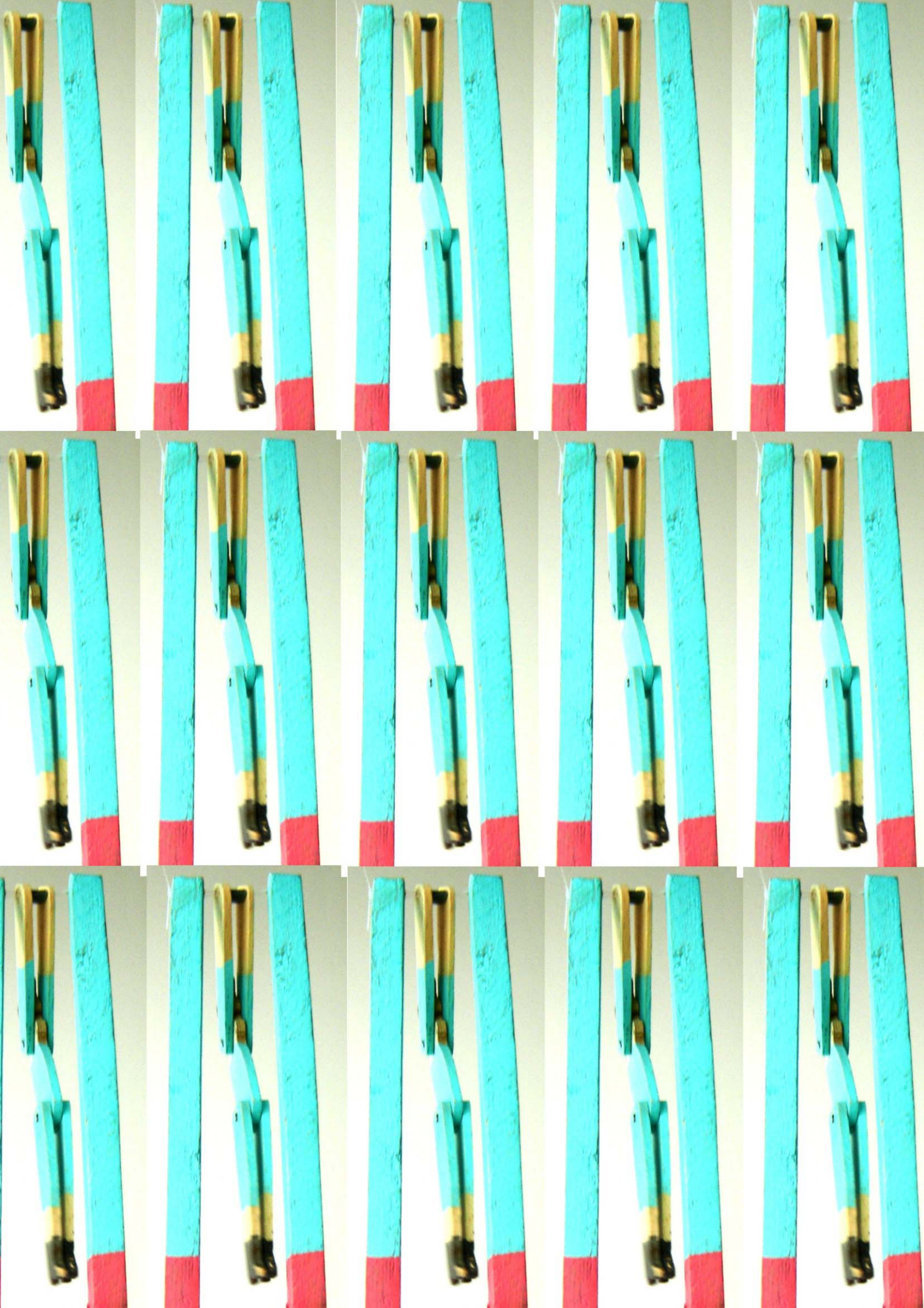
91. D-Corda. Maquete virtual: Heráclito Filho, 2006.



92 e 93. Instalação. Foto: autora, 2006.

O conceito criado referenciava um passado como uma espécie de assombração. As memórias projetavam-se nas paredes, como se estivessem perseguindo a liberdade dos “sonhos” – era preciso impedir seus devaneios. Sombras que dialogavam sobre coisas desnecessárias e que se projetavam oriundas de um elemento congelado, evocando sentimentos de passividade e destruição, sem amor, sem vida. As bailarinas nem olhavam para essas velhas sombras e seguiam girando, alegres, indiferentes aos grilhões do passado. As bailarinas ressuscitadas, com seus devaneios, seguiam construindo uma “nova vida”.

Às 18 horas, tudo voltou ao normal. Encerrou-se o trabalho processual; por conseguinte os devaneios das bailarinas desligaram-se, como em uma fábrica, só que a Fratelli Vita continuou em ruínas. Entretanto, a semente implantada na memória dos visitantes poderá germinar e evocar outros devaneios de transformação. Quem sabe?



SUPERFÍCIE IV – “ALIMENTA-AÇÃO”

“ALIMENTA-AÇÃO” foi o nome dado à exposição resultante das pesquisas realizadas no Mestrado em Artes Visuais, da EBA/Ufba. Ela foi composta por três núcleos, assim denominados: “Processo-Ação”, “Vivência-Ação” e “Paradoxo-Ação”.

No primeiro, constituído de uma instalação documental, foram apresentados textos, imagens fotográficas e vídeo, relativos ao processo criativo da pesquisa realizada durante os dois anos do mencionado curso. O segundo consistia em uma instalação aérea, onde os fruidores puderam interagir com os objetos, pisar descalços nos grãos de arroz e feijão dispostos pelo chão e sentir o odor da germinação dos grãos. No terceiro núcleo, foi montada uma instalação de parede, onde o “balé do trabalhador”, de um lado, reflete a rotina/alienação/padronização, e, do outro, os diversos malabarismos/jeitinhos para sobreviver/superar limites/usar a criatividade – a “criança” adormecida e a “criança” estimulada. Os três núcleos constituem uma arte lúdica, na busca de matrizes populares, com ênfase em elementos cinéticos. Para ambientação, foi realizada uma interpretação musical – musicalização – dos objetos expostos com associações sonoras relacionadas com o trabalho visual.

É significativo pontuar que o título da poética derivou das seguintes questões: Qual a principal alimentação popular no Nordeste do Brasil? Qual a alimentação básica – para não dizer única, quando existe – das pessoas carentes desta região? Como se alimentam os brasileiros nesta época de consumismo e globalização? Quem alimenta a ação?

Em uma tentativa de responder a estes questionamentos, é que a referida obra foi criada. Composta de objetos cinéticos e lúdicos, sua gênese de construção, assim como a de todos os outros trabalhos criados neste estudo, seguiu a linha da pesquisa fundamentada na memória dos brinquedos populares com movimento, em especial, nesse último referenciado – o mané-gostoso¹.

¹Mané-gostoso: brinquedo “popular” feito de madeira leve. É composto de duas hastes onde um bonequinho é preso por um cordão, e gira dando cambalhotas quando as hastes são manipuladas.

Sobre o fato de ter sido o projeto intitulado por uma palavra, antes simples, transformada pela autora em palavra composta, pontua-se que sua intenção foi dar vários significados à palavra “ação”, entrelaçando a transparência da matéria com a visibilidade das sementes que conceituam a obra e, por certo, conduzem a muitas reflexões. Nesse novo contexto, o “mané-gostoso” foi confeccionado de acrílico poliéster, havendo apropriação, como mencionado, do efeito de transparência do material, para se evidenciar o “recheio”, feito de sementes de feijão e arroz. A obra pretende, também, além de instigar a “criança” existente no ser humano de qualquer idade, buscar integração com o fruidor, provocar a reflexão sobre a importância de nossas matrizes populares, e suscitar aspectos relacionados à realidade social neste país, onde se considera a combinação feijão com arroz como a cesta básica do povo brasileiro.



94 e 95. Mané-gostoso. Fotos: autora, 2006.

Processo Criativo

Durante o curso de Mestrado, senti a necessidade de retornar aos locais onde vivi na infância, dos quais guardo grandes recordações de brinquedos “populares”, principalmente aqueles que possuem movimento, como o supracitado mané-gostoso, os cata-ventos de papel colorido, os peões de madeira, os reco-recos², os carrinhos e os caminhões de madeira, e os passarinhos com rodinhas³, alguns dos quais ilustrados nas figuras a seguir.

² Reco-reco: brinquedo “popular” composto de uma haste de madeira que tem um cilindro de papelão na ponta, amarrado com um barbante, que gera um som de ronco ao ser girado,

³ Passarinho com rodinhas: brinquedo “popular” que, ao ser empurrado por uma haste de madeira, se movimenta pelo chão, abrindo e fechando as asas.

Resolvi, então, voltar a dois lugares: Aracaju/SE, onde nasci, e Itabaiana/SE, onde passava sempre minhas férias escolares de final do ano. No percurso, surgiram novos questionamentos: Como será que esses locais estão agora? Onde realmente eu vi o mané-gostoso que povoa, de forma prazerosa, minha memória? Será que terei as mesmas sensações da infância, agora que estou adulta? Uma certeza eu tinha: precisava ir ao encontro dessas memórias. Precisava voltar ao “passado”!

Nada mais adequado do que aproveitar o feriado de São João, tão importante no Nordeste, para realizar a viagem. Reencontrei minha cidade natal, Aracaju, bem mais urbanizada do que na época em que lá vivi. O Mercado Municipal, fonte das minhas compras de brinquedos “populares” na infância, está bastante modificado, pois há um novo prédio para o mercado, ao lado do antigo, que habita minhas recordações.

No andar térreo do novo prédio, estão localizadas as barracas de gêneros alimentícios e poucos boxes que vendem artigos populares em geral. No andar superior, encontrei apenas boxes que comercializam artigos populares industrializados, a exemplo de roupas, calçados, brinquedos e todo tipo de “quinquilharia”, como as encontradas nos camelôs de qualquer cidade brasileira. No prédio antigo, estão localizadas as lojinhas que vendem objetos de decoração, artesanato em geral e alguns brinquedos “populares” (não industrializados).

96. Mercado de Aracaju. Foto: autora, 2006.



Pude constatar, então, que os brinquedos populares “atuais” são, na maioria, industrializados, feitos de plástico e/ou eletrônicos, sendo em grande parte importados da China; esse tipo de brinquedo domina no mercado. Já os brinquedos “populares”, feitos, predominantemente, de madeira, latas e cordões, são hoje percebidos mais como peças de decoração do que usados em sua função primária de entreter crianças; talvez, por isso, sejam expostos para venda no prédio antigo do mercado, ao lado de objetos decorativos.

Entretanto, os manés-gostosos de todos os tipos (pintados, sem pintura, feitos de madeira mais rústica ou mais trabalhada) ainda estavam presentes em muitas barracas e boxes diversos, sendo, inclusive, oferecidos por vendedores ambulantes menores de idade, nos corredores do Mercado Municipal de Aracaju. Isso chamou minha atenção, pois esse era o brinquedo que mais me encantava na infância. Constatei, então, ao presenciar sua venda ainda nos moldes genuínos, que ele encanta muitas crianças até hoje.

97, 98, 99, 100. Brinquedos do mercado de Aracaju. Foto: autora, 2006.





101. Manés-gostosos. Foto: autora, 2006.

Já em Itabaiana, a feira ainda acontece principalmente ao ar livre, tendo como principal dia comercial o sábado, que foi justamente o dia da minha visita. Nesse mercado, não há nem grande quantidade nem intensa variedade de brinquedos. Os brinquedos “atuais”, industrializados, são vendidos junto com “quinquilharias” para cabelo e, em alguns locais, junto com brinquedos “populares”, em especial caminhões de madeira. Também percebi, na feira de Itabaiana, um número significativo de brinquedos “populares” feitos de argila: miniaturas de fogão, bujões de gás, cofrinhos de porco, panelinhas e miniaturas de animais, como ilustra a imagem a seguir.



102, 103, 104 e 105. Itabaiana. Fotos: autora, 2006.

Tendo em mente minhas recentes vivências em feiras e locais de comércio “popular”, considerei, também, a constante precariedade da alimentação à qual as classes sociais de baixa renda estão submetidas, para não falar dos indigentes, classe em que se encontra a maioria dos artistas “populares”. Lembrei-me, também, da visita que havia feito ao Lar-Oficina de Dona Dina, a funileira do Lobato, como foi referenciado no capítulo Superfícies de Revolução. Assim, veio em minha mente uma nova leitura do brinquedo “popular” mané-gostoso – um boneco confeccionado de feijão e arroz – para evidenciar o alimento básico da população brasileira, e, através do lúdico, instigar o olhar do fruidor, levando-o a refletir sobre os problemas sociais inerentes ao nosso país, especialmente a Região Nordeste.

Objetivei, então, dirigir essa pesquisa para a criação de objetos que apresentassem elementos cinéticos e lúdicos da Arte “Popular” Brasileira, relacionando a Arte “Popular” com a Arte de “Elite”, e estimulando, ao mesmo tempo, reflexões sobre os desníveis sociais existentes.

Da Arte Contemporânea, foi utilizado o recurso da “repetição modular”⁴, em razão do desejo de causar impacto no fruidor e de, paralelamente, possibilitar a interação de diversos fruidores com a obra.

É significativo ressaltar que a repetição modular é um elemento utilizado por vários artistas. Na arte *pop* norte-americana, por exemplo, Andy Warhol (1930-1987) fez uso da repetição modular na maioria de seus trabalhos. Desejava mostrar, através de sua arte, a perda de identidade, a vida repetitiva e despersonalizada do povo norte-americano como conseqüências sofridas pela sociedade industrial de consumo dos Estados Unidos. Warhol escolhia um objeto banalizado do cotidiano – dentre os objetos de consumo –, da comunicação de massa e da propaganda, e, utilizando as suas imagens em série, criava uma obra sem emoção e aparentemente sem crítica social. A repetição da imagem do objeto na obra causa grande impacto ao fruidor: fixa seu olhar, contribui para a memorização da imagem como um todo único e como partes unitárias, e provoca-lhe reflexão. Foi, através da arte

⁴ Repetição modular: recurso artístico, utilizado desde os anos 50-60 do século XX, característico da Arte Contemporânea, o qual consiste na repetição do mesmo objeto/imagem (unidades modulares – módulo) diversas vezes na obra, para causar maior impacto no fruidor (conceito da autora).

reproduzida em infinitas imagens repetidas da obra, que Warhol trouxe a Arte para as “massas”.

Talvez, este tenha sido um interessante contraponto para a repetição existente nos meus manés-gostosos, uma vez que, na multiplicidade deles, pensei também nos grandes mutirões que acompanham a luta do povo brasileiro e, essencialmente, no grande malabarismo que é preciso ser feito para alcançar uma sobrevivência digna.



106. Warhol: 100 latas de Sopa Campbell, 1962. In. Strickland, 1999, p.175.



107. Warhol: Suicídio, 1963. In. Argan, 1992, p. 582.

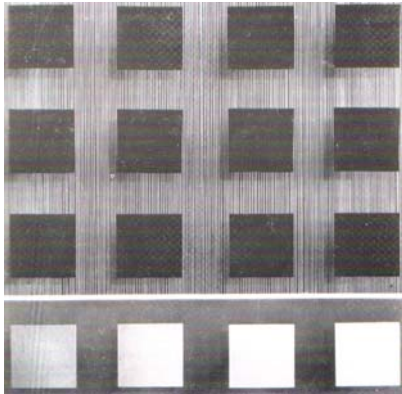
108. Warhol: Marilyn Monroe (dípitico), 1962. In. Argan, 1992, p. 649.



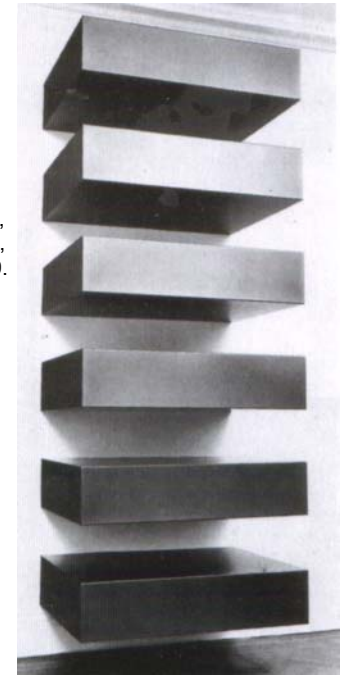
Constatei, também, com as pesquisas realizadas, que a repetição modular vem sendo cada vez mais utilizada em várias técnicas e linguagens, em obras bi e tridimensionais, objetos e instalações na contemporaneidade. Vale referenciar aqui alguns artistas cujos trabalhos têm aproximação com minha obra – Julio Lê Parc, Jesus Soto, Don Judd, Armando Queiroz, VigaGordilho e Mario Ceroli –, e evidenciar este fato, mostrando uma das obras de cada um deles, para melhor compreensão das analogias criadas.



109. Julio Le Parc: Obra cinética,
Luz contínua, móbile, 1960,
In. Stango, 2000, p. 301.



111. R. J. Soto: Arte OP, Um quarto de azul, 1968,
In. Stango, 2000, p. 305.



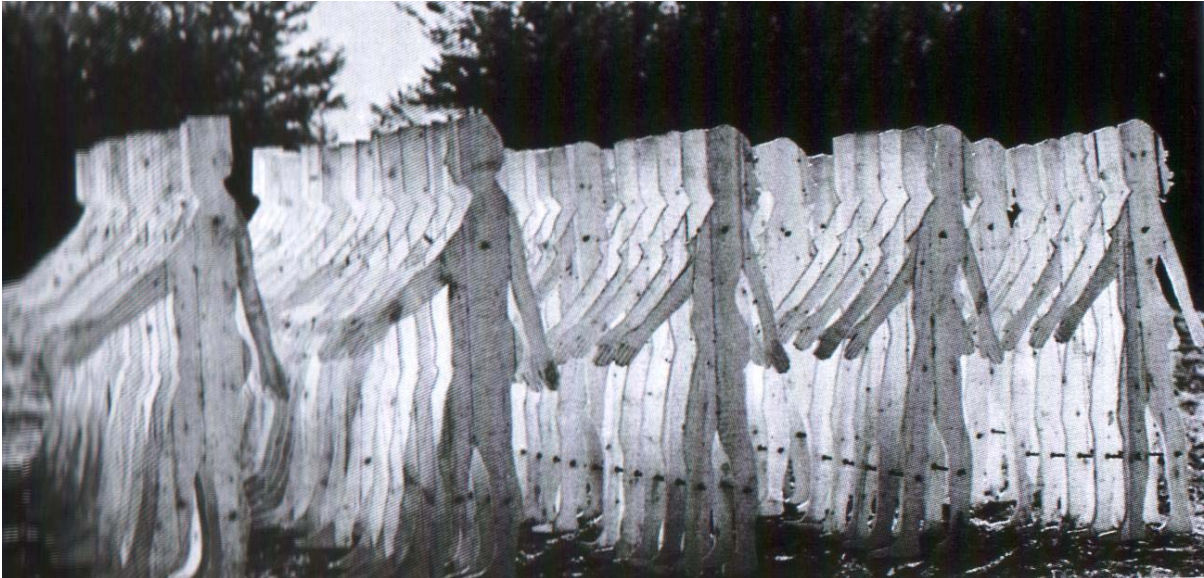
110. Don Judd: Obra minimalista,
sem título, 1970,
In. Stango, 2000, p. 309.



112. Armando Queiroz: Obra arte naïfs, Objeto, Sagrada família, 2006,
In. Bienal Naifs do Brasil, 2006, p. 164.

113. VigaGordilho: Obra Instalação,
Luza um conceito azul, 1999.
In. VigaGordilho, 2004, p. 41.





114. Mario Ceroli: Instalação de Arte povera, China (1966), In. Argan, 1992, p. 585.

Na continuidade, o projeto “Alimenta-Ação”, nos seus núcleos “Vivência-Ação” e “Paradoxo-Ação”, segue um processo análogo ao das obras, ora exemplificadas, desses artistas, quanto ao impacto causado pela modulação repetida dos objetos; entretanto, distancia-se desses trabalhos, em alguns momentos, pela proposta de interatividade física entre o fruidor e cada módulo, ou aproxima-se, como no caso dos alçapões da instalação de VigaGordilho, que, além de promoverem o diálogo com meu trabalho em razão da matriz popular que a instalação ecoa, produz também uma simbiose com o movimento, pois, na obra “Lusa, um conceito azul”, a autora provoca uma interatividade no momento em que o fruidor se aproxima dos objetos – eles se fecham rapidamente. É importante salientar, ainda, que os sons produzidos pelos manés-gostosos, quando manuseados por uma, duas ou diversas pessoas, concomitantemente, remetem ao som que esta obra de VigaGordilho produz, provocado exatamente pelo fechamento seqüencial dos mencionados objetos-alçapões.

Entretanto, ao observar o exemplo da obra “China”, de Mario Ceroli, figura 114, pode-se constatar o contraponto relativo à instalação “Vivência-Ação”, considerando-se que nesta o visitante pode interagir com os objetos. Destaca-se, também, a diferença na montagem, uma vez que “China” está implantada no solo e a minha obra foi instaurada em estrutura aérea ou sobre a parede no núcleo “Paradoxo-Ação”.

Vale salientar que o processo criativo, bem como a escolha do material – resina poliéster transparente, feijão e arroz –, teve início no momento de um dos exercícios realizados durante a disciplina do Mestrado denominada EBA 528 – Escultura e Objeto, ministrada pelo Professor Doutor Alberto Olivieri, cuja proposta era o desenvolvimento de experimentações que resultassem em objetos tridimensionais. Nesse contexto, desenvolvi um protótipo – um “mané-gostoso” com cerca de 30 cm de altura, feito de resina cristal e tendo feijão e arroz como “recheio”, hastes de sustento e movimentação de madeira e cordão de *nylon*. O resultado final do protótipo não foi satisfatório, pois, além de o boneco ficar pesado para o movimento de cambalhotas, o arroz misturado com o feijão não promoveu o resultado desejado do ponto de vista estético. Entretanto, a experimentação foi válida para concretizar o conceito. Continuei experimentando e, para viabilizar minha idéia, realizei um outro protótipo, o qual obteve êxito. Nesse último, separei o arroz do feijão, e assim foram criados dois tipos de mané-gostoso: um de feijão-preto, outro de arroz branco. Depois, com a colaboração do técnico especializado em resina, Kelson Lima, pude otimizar a confecção de todos os manés-gostosos, realizando os ajustes necessários.

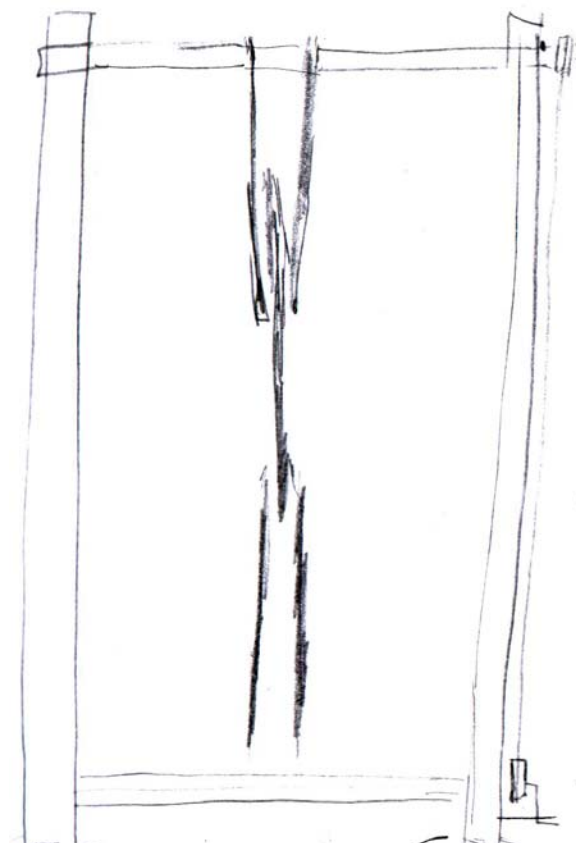


115, 116, Estudos iniciais para a realização do Modelo para mané-gostoso. Fotos: autora, 2006.



117, 118 e 119. Experiências iniciais para a realização do projeto Alimenta-Ação: Suporte para forma; duas formas com resina, feijão e arroz. Fotos: autora, 2006.

Mané-gostoso



120. Croqui mané-gostoso.
Desenho: autora, 2006



121, 122 e 123.
Experiências para Alimenta-Ação:
Germinação de Sementes de Feijão.
Fotos: autora, 2007.



124, 125 e 126. Elaboração da forma, laminação:
E e secagem de partes. Fotos: autora, 2007.



É importante acrescentar que, após escolher este “recheio”, encontrei, nas minhas leituras, analogias interessantes com o material escolhido – arroz e feijão. Referencio aqui a participação da artista italiana Anna Maiolino, em um *Artist's Space* na Aliança Francesa do Rio de Janeiro, em 1979, época da abertura política. Era um local de encontro de um grupo de artistas cariocas que desejavam, além de realizar exposições, discutir livremente as questões relacionadas à produção artística daquele momento. Maiolino monta, nesse espaço, a instalação *Feijão & Arroz*, uma analogia entre vida e morte, comida e fome, morte e ressurreição. Em 1980, essa instalação foi remontada no Núcleo de Arte Contemporânea (NAC), da Universidade Federal da Paraíba⁵.



127. Maiolino: Arroz e Feijão, 1979.
In. www.galeriagracobrandao.com.

A despeito da semelhança matérica entre “Vivência-Ação” / “Paradoxo-Ação” e “Arroz & Feijão”, a última de Maiolino, essas obras diferenciam-se na poética. No entanto, em razão do fato de evidenciarem situações sociais como a fome, penso que se encontram no contexto social.

“Vivência-Ação” pode ser descrita como uma instalação aérea, interativa. “Paradoxo-Ação” como uma instalação de parede composta de dois lados: um com passível interatividade e o outro lado que incentiva a contemplação. Entretanto, ambas compostas por objetos cinéticos e lúdicos, retirados do universo dos brinquedos “populares” para uma contextualização contemporânea, em que o contraste cromático oferece, também, uma leitura complementar.

A Obra

Com o objetivo de apresentar, publicamente, os resultados das pesquisas desenvolvidas ao longo do Mestrado, foi realizada a mostra “ALIMENTA-AÇÃO”, subdividida em três núcleos: “Processo-Ação”, “Vivência-Ação” e “Paradoxo-Ação”.

⁵ www.galeriagracobrandao.com/index.php?menu=exp&exposicao_id=74 - 11k – em 14.08.2007

Para a ambientação da mostra, foi efetuada uma musicalização dos objetos expostos, associada às idéias, intenções, propósitos, conceitos, significados, e outros, contidos no trabalho visual, e também aos processos criativos da pesquisa. Nessa linha, Bernardo Rozo⁶, o músico que realizou a musicalização, procurou selecionar do repertório musical chamado de “popular”, que apresentei a ele, diferentes trechos, timbres e sonoridades que pudessem dialogar com tais idéias.

De acordo com Rozo, o procedimento consistiu na desconstrução de músicas específicas, em pequenos trechos que, por serem eles tirados dos seus suportes musicais originais, puderam ser combinados de formas diferentes. O jogo aberto, e até aleatório, dos parâmetros musicais (tempo, altura e outros) e dos efeitos de processamento de áudio (*reverb*, *delay*, e outros) deu como resultado uma série diversa de fragmentos sonoros, que passaram a ser parte de uma outra significação junto ao trabalho visual. Desse modo, em um *loop* de 25 minutos de duração, apresentam-se pequenas “imagens musicais” que, mais que evocar ou representar, pretendem provocar múltiplas respostas emotivas nos espectadores com relação à exposição em questão. Dito de outra forma: pretende-se que cada espectador tenha uma experiência perceptiva diferente, conforme o momento em que visita a exposição.

“Processo-Ação” – Instalação Documental

Como já referenciado no início deste capítulo, no primeiro núcleo da obra, “Processo-Ação”, apresentei um resumo da pesquisa “Brinca, Gira, Devaneia...”. Através de textos e imagens, mostrei, na primeira sala expositiva da Art Factory, todos os processos criativos – das obras “Funil-Lar”, “Gira-Ar” e “D-Corda” –, que já foram descortinados no corpo desta dissertação.

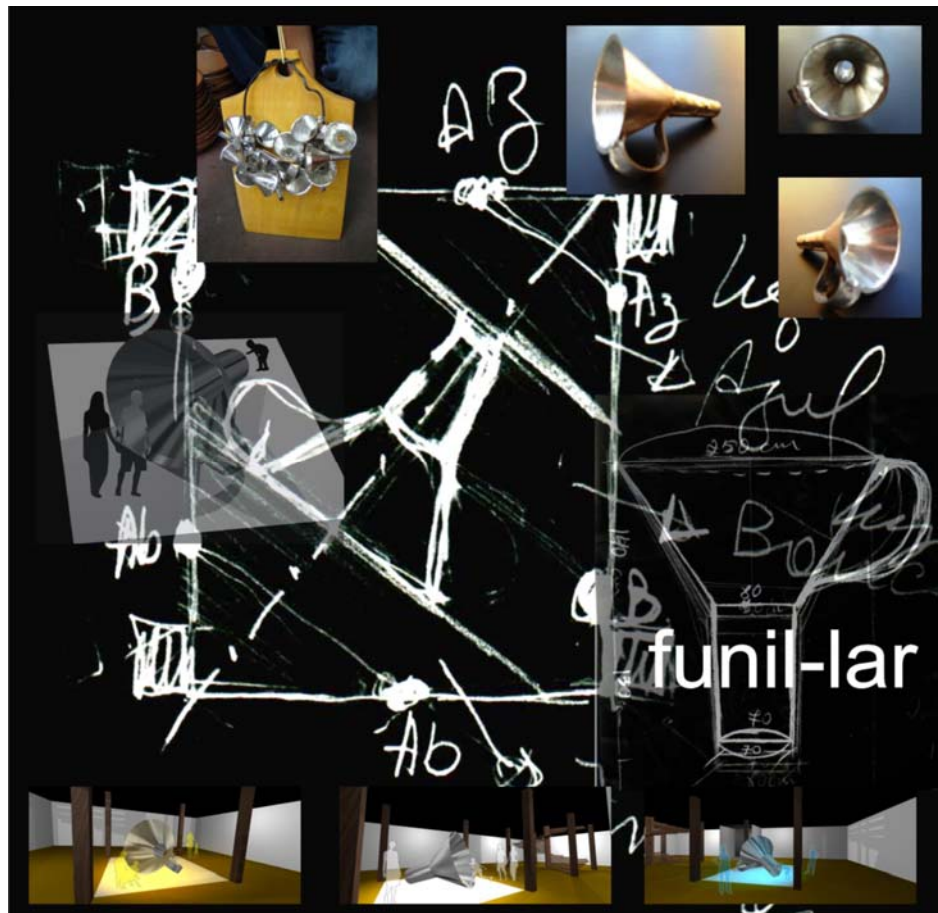
A sala desse núcleo foi contemplada, também, com dois textos e três plotagens impressas, digitalizadas em policromia, com adesivo sobre base de PVC,

⁶ Bernardo Rozo é músico e antropólogo boliviano, doutorando em Etnomusicologia pela Ufba. Bolsista da Fapesb (2006). Pesquisa o uso que se faz da música nas obras do universo audiovisual nos diferentes contextos urbanos de diversos países latino-americanos.

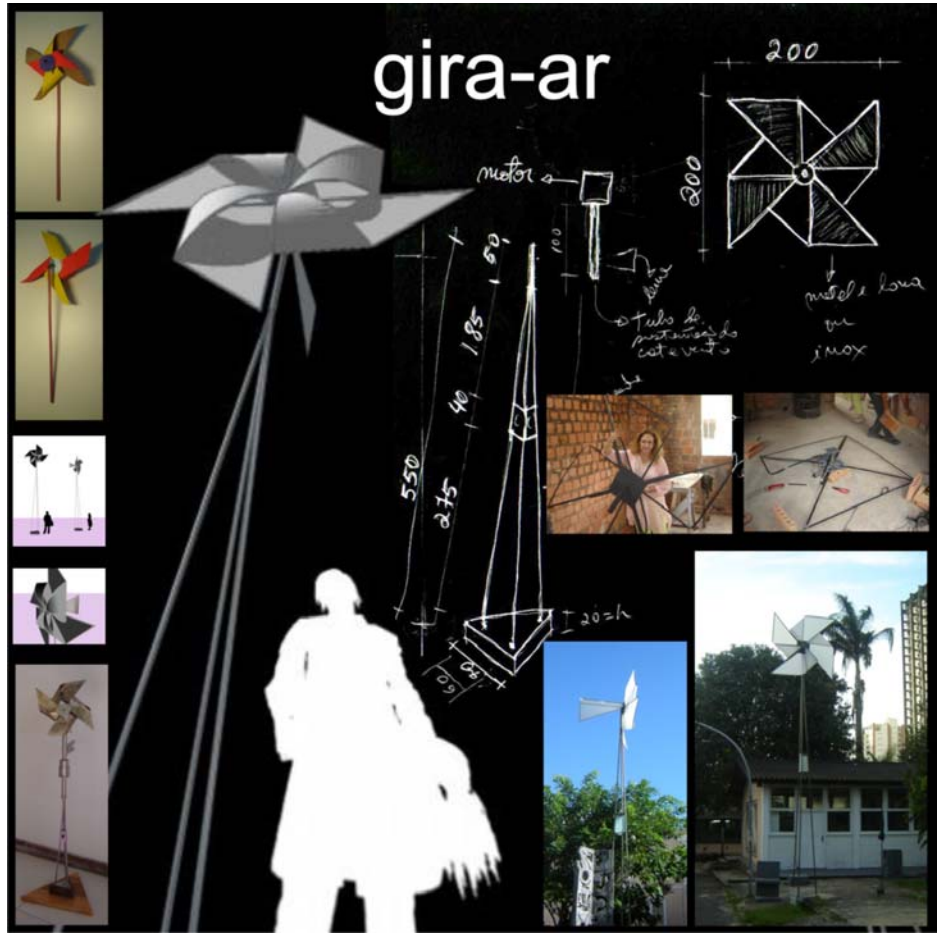
de aproximadamente (1,40 x 1,40)m, que apresentam imagens dos processos criativos das obras “Funil-Lar”, “Gira-Ar” e “D-Corda”. Essa instalação, que possibilita a visualização global dos passos das referidas pesquisas e de seus resultados parciais, é complementada por um vídeo documentário com imagens fotográficas documentais tiradas ao longo da pesquisa, além de outras, como croquis e maquetes virtuais.

Um dos textos referenciados é da curadora e orientadora VigaGordilho (apresentado na íntegra no anexo) e o outro, de minha autoria. Neste, discorro sobre a importância da “criança” existente em todo ser humano de todas as idades, dos jogos e brincadeiras inerentes à “criança” – sua fundamentação teórica. Além disso, delinheio a busca da matriz popular em seus processos criativos (apresentado na íntegra no apêndice 1).

Vale ressaltar, ainda, a apresentação de mais dois textos da autora na entrada das respectivas salas expositivas de “Vivência-Ação” e “Paradoxo-Ação”.



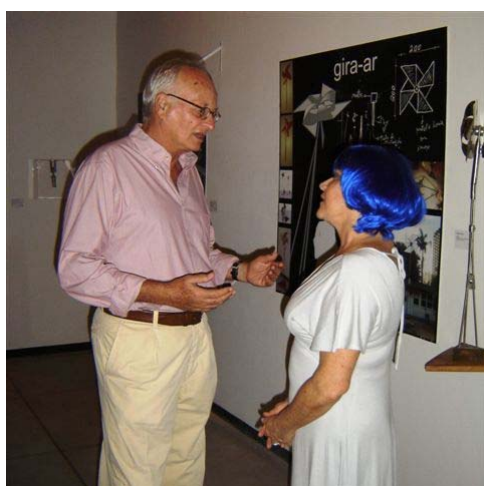
128. Painel Funil-Lar.
Composição digital:
autora, 2008.



129. Painel Gira-Ar.
Composição digital:
autora, 2008.



130. Painel D-Corda.
Composição digital:
autora, 2008.



131, 132, 133, 134, 135, 136, 137 e 138. Processo-Ação, a autora, VigaGordilho, o Cônsul da Holanda, Mariela Brazon, Kelson Lima e outros visitantes.
Fotos: Heráclito Filho, abertura da Exposição, 2008.

“Vivência-Ação” – Instalação Aérea

“Em nós, ainda em nós, sempre em nós,
a infância é um estado de alma.”
BACHELARD, 2001, p. 125

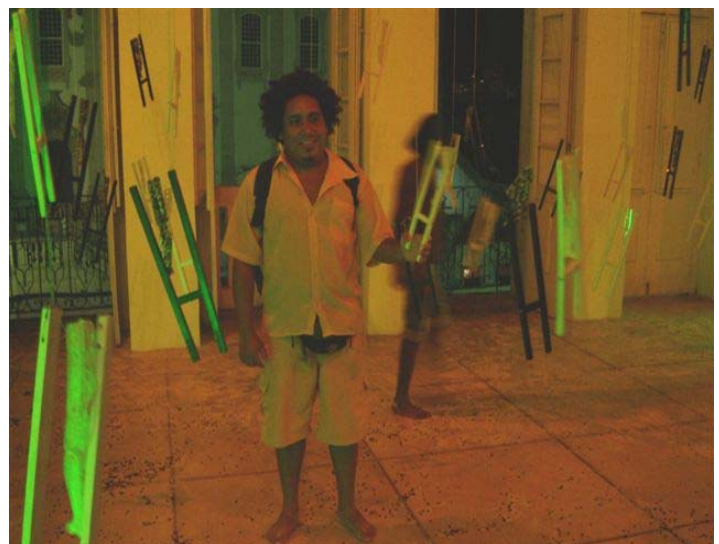
Essa instalação, com aproximadamente 54 m², foi constituída de 90 objetos – manés-gostosos –, formando 45 pares. Tais objetos estavam fixados em linhas flexíveis pendentes do teto e, assim, os visitantes podiam interagir com as peças, manuseando-as e impulsionando-as a realizar movimentos que lembram cambalhotas. Os “manés-gostosos”, alheios, deixavam-se girar subservientemente.

Flutuando em um ambiente escuro, iluminado pelas luzes pontuais, cada par, formado por um “mané-gostoso” de arroz e o outro de feijão, movia-se lentamente sob o deslocamento do ar, parecendo dialogar com seu passado lúdico, colorido; cores primárias, pertencentes a crianças que os manuseavam, propunham um jogo de encantamento e diversão. Porém, as suas sombras projetadas sobre paredes e chão contribuíam para evocar o passado e multiplicar os elementos. O diálogo com o passado transporta-se para o presente, quando, pendurados como marionetes, os objetos são manipulados por “crianças”, muitas delas oprimidas, sem ilusão nem encantamento, perdidas na luta diária pela subsistência, às vezes não tendo, nem mesmo, o feijão com arroz como alimento. Será que esses “manés-gostosos” pretendem restituir-lhes ou, pelo menos, evocar nessas “crianças”, perdidas e embotadas, o direito de “sonhar”?

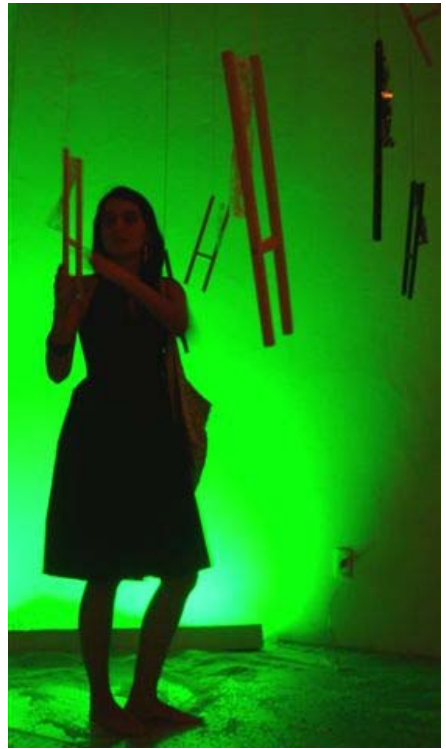
139. Estudo Alimenta-Ação: Vivência-Ação. Maquete virtual: Heráclito Filho, 2007.



Como a maquete virtual do projeto ilustra, e as fotos da exposição comprovam, os fruidores puderam manusear a obra livremente, interagindo ludicamente com ela. Os pés descalços dos fruidores entraram em contato com a natureza, pois, como foi referido anteriormente, o piso da sala fora coberto com sementes de feijão e arroz, formando um tapete/canteiro, o que propiciou, inclusive, que algumas sementes germinassem em áreas demarcadas – talvez uma alusão ao renascer da vida, da esperança –, exalando um aroma de germinação.

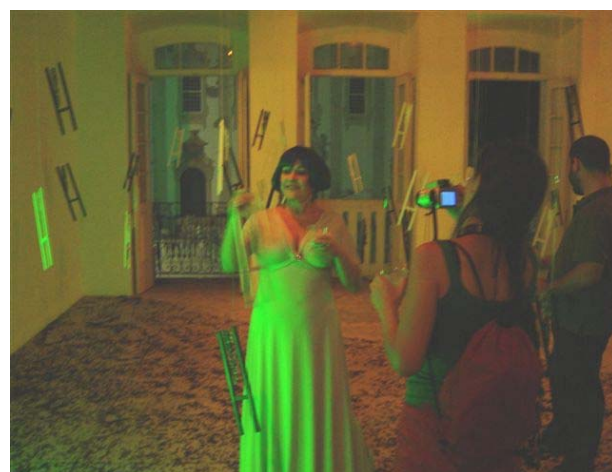
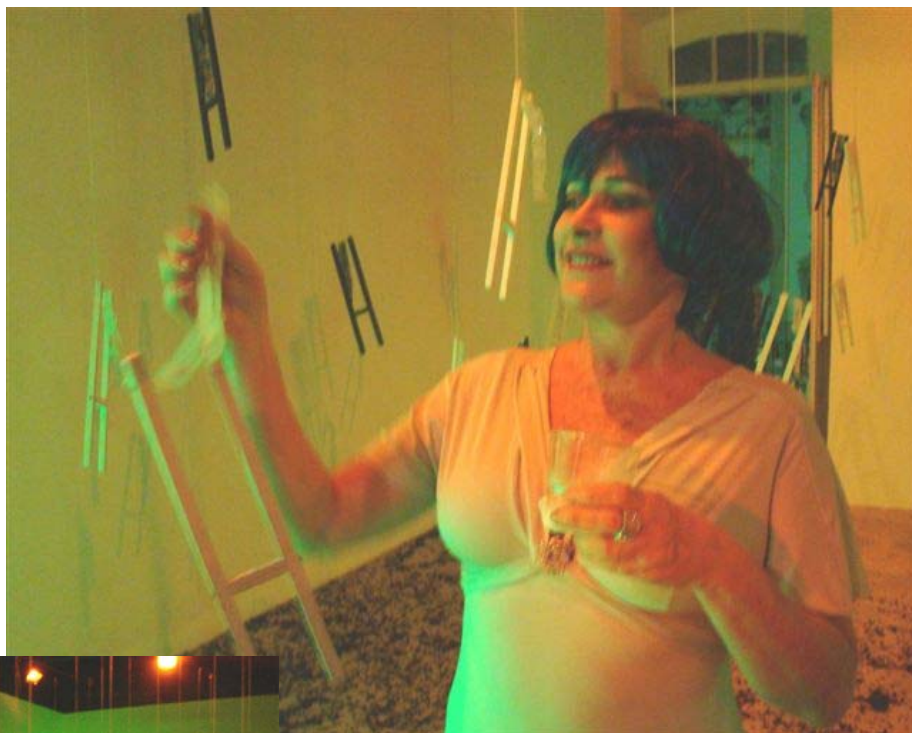


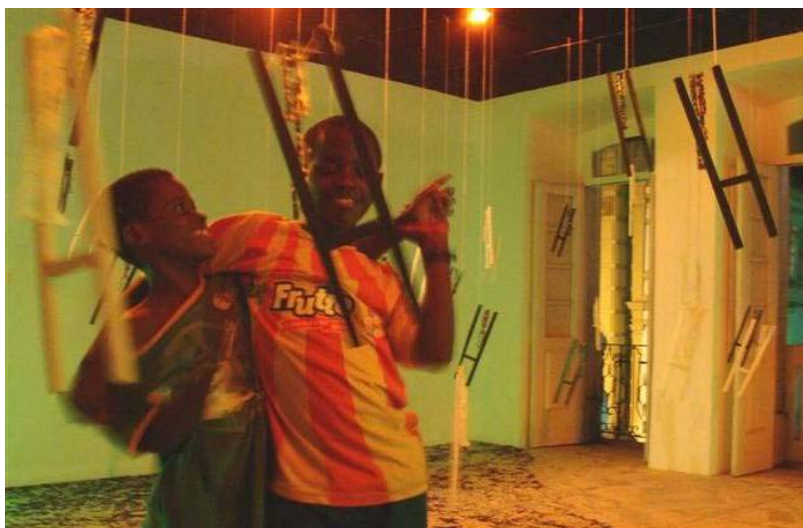
140, 141, 142, 143 e 144. Vivência: VigaGordilho, Lua e Visitantes.
Fotos: Heráclito Filho e Sandra De Derduccy,
Abertura da Exposição, 2008.



145, 146, 147, 148, 149, 150 e 151. Vivência-Ação: Visitantes.
Fotos: Heráclito Filho e Sandra De Berduccy, Abertura da Exposição, 2008

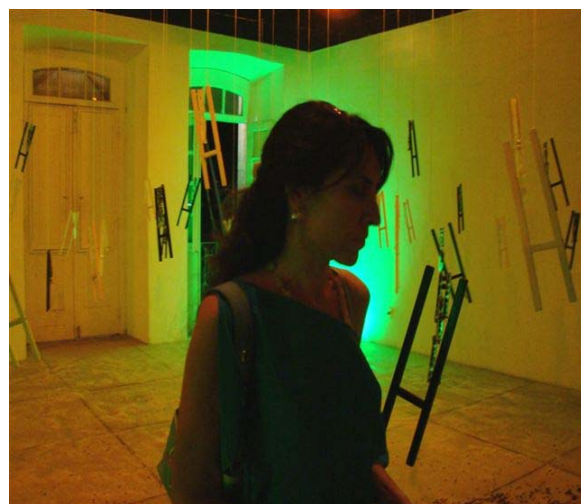
152, 153, 154, 155. Vivência-Ação:
A autora. Fotos: Heráclito Filho e
Sandra De Berduccy, Abertura da
Exposição, 2008.





156, 157, 158, 159, 160 e 161. Vivência-Ação: Visitantes.

Fotos: Heráclito filho e sandra De Berduccy,
Abertura da Exposição, 2008.





162, 163, 164, 165, 166, 167 e 168. Vivência-Ação:
crianças visitantes.
Fotos: Heráclito Filho e Sandra De Berduccy,
Abertura da Exposição, 2008



“Paradoxo-Ação” – Instalação de Parede

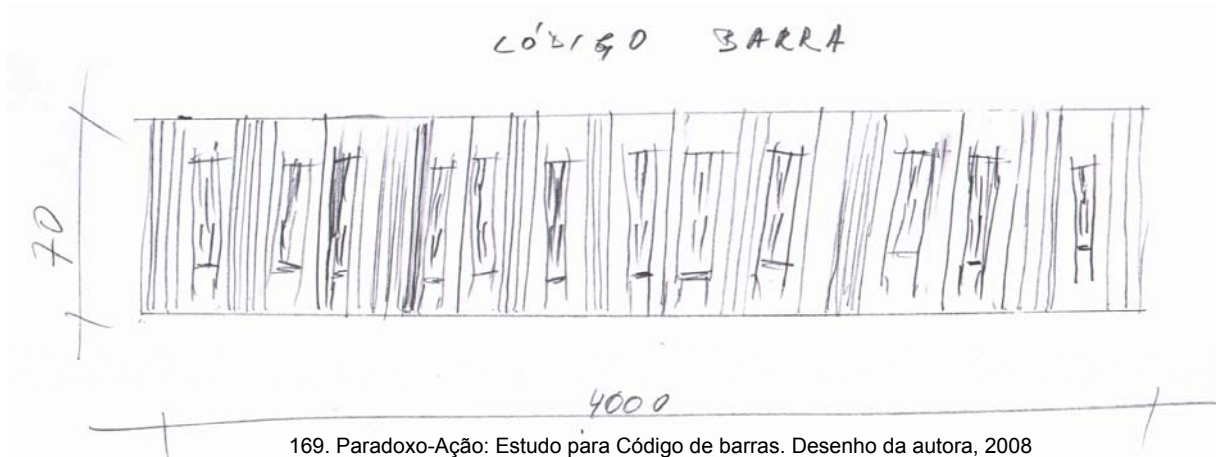
“Para compreender a poesia precisamos ser capazes de envergar a alma da criança como se fosse uma capa mágica, e admitir a superioridade da sabedoria infantil sobre a do adulto.”
JOHAN HUIZINGA, 1980, p. 133

Dois lados, duas ações/reações, dois tons, dois sentimentos.

Em um deles, aproximadamente 12 manés-gostosos, em seqüência, de arroz e de feijão se dispõem sobre a parede numa linha imaginária horizontal, formando uma seqüência em preto e branco. Todos em uma mesma posição, iluminados pelo vermelho, que podia remeter a perigo, atenção. Será que existia uma reação passiva dos manés-gostosos seqüenciados? Havia pousos hieráticos e rubros? Formatavam uma seqüência em código de barras? É um lado onde falo da rotina, da alienação, da padronização.

Do outro lado, 24 manés-gostosos, em pares, branco e preto, encaixados sobre base transparente disposta em várias alturas na parede, estavam livres para realizar diversos malabarismos, iluminados pelo verde, que podia lembrar a vida, a esperança. Eles se apresentavam livres como notas musicais? Sim, para mim eles podiam voar juntos. Podiam, até mesmo, subir e descer um pentagrama imaginário, formatando em verde luminoso uma partitura.

O contraste, nessa instância, foi intencional. Era uma instalação que desejava incitar os fruidores a refletir sobre os paradoxos existenciais. Mas seria essa obra – “Balé do trabalhador” – um paradoxo em ação? Ou, simplesmente, uma ação em paradoxo?

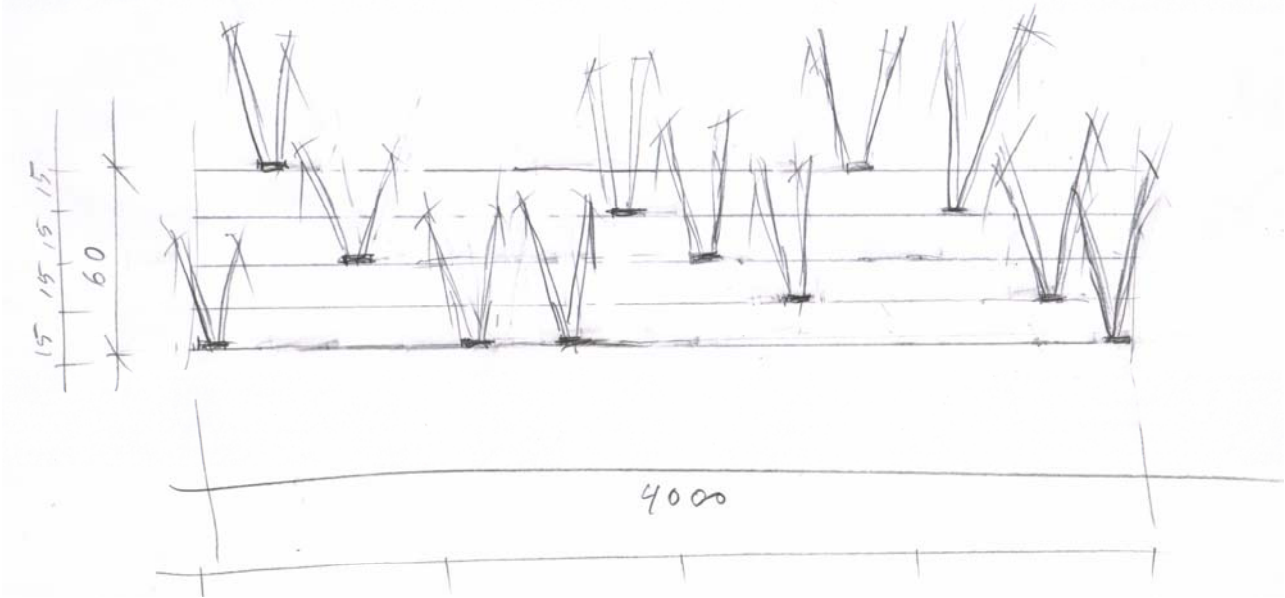


169. Paradoxo-Ação: Estudo para Código de barras. Desenho da autora, 2008



170 e 171. Paradoxo-Ação: código de Barras. Fotos: Heráclito Filho, Abertura da Exposição, 2008.





172. Paradoxo-Ação: Estudo para Partitura. Desenho da autora, 2008.



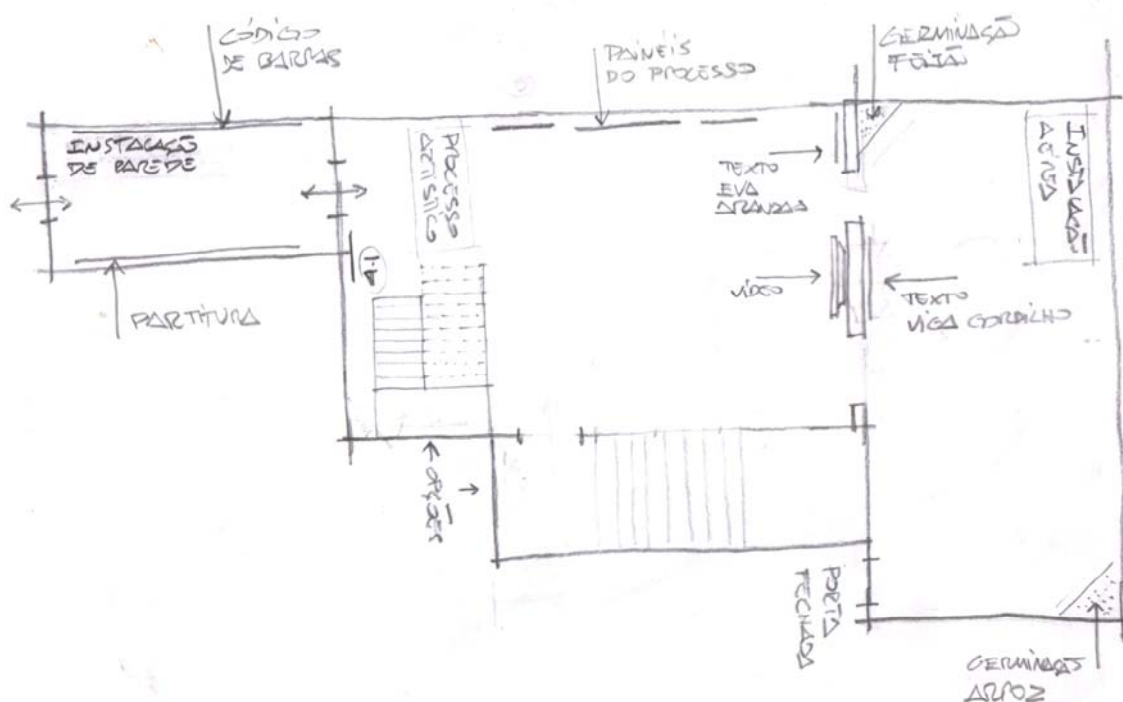
173 e 174. Paradoxo-Ação: Partitura. Fotos Heráclito Filho, Abertura da Exposição, 2008



O Espaço Escolhido

A mostra do projeto “ALIMENTA-AÇÃO” foi realizada na Art Factory do Consulado da Holanda. Esse local foi escolhido por dispor de salas adequadas para a montagem dos três módulos supracitados, oferecendo a luminosidade adequada para a germinação das sementes, conforme croqui a seguir.

O Consulado da Holanda, que está situado no Largo do Carmo, 4, 1º andar, Santo Antônio, Salvador / BA, é um espaço fechado, apropriado para visitação pública. A mostra foi aberta ao público em 9 de maio de 2008 e ficou em exibição no período de 10 de maio a 10 de junho do mesmo ano.



175. Lay out do Espaço ocupado. Desenho da autora, 2008.

5. CONSIDERAÇÕES

O caminho foi longo; o tempo, curto. Durante o percurso, tive de andar, pular e saltar para chegar ao ponto de uma nova partida. Sim, uma nova partida, porque, enquanto há vida e arte, haverá um re-começo.

Parti daquela vontade de libertar áreas de uma pintura para dar-lhes movimento. Até aquele instante, o movimento fascinava-me conscientemente, mas havia muito mais a ser descoberto. Durante o início deste processo artístico, percebi a imperativa influência que a Arte Cinética “Popular” “Lúdica” exerceu na minha infância, contaminando o núcleo “criança” que permanece para sempre. Descobri que esse núcleo “criança” é singular para cada ser humano, e é o responsável pelo seu lado natural, criativo, poético, possibilitando-lhe o devaneio com o desejo de mudança, de alçar vôo, capaz de trazer felicidade. Percebi que é em decorrência desse núcleo que a Arte nasce e se renova em um ciclo processual. O devaneio promove a Arte, através dos artistas; a Arte estimula o devaneio, através das obras. Busquei conceitos filosóficos consoantes com esses pensamentos.

Era preciso re-visitare os lugares – feiras e mercado – da minha infância. Eles parecem diferentes daqueles vividos. Muitos deles foram reformados e ampliados, pois saíram de micro espaços para uma contemporaneidade macro, onde hoje o lúdico está repleto de mercadorias globais industrializadas. Mesmo assim, são lugares capazes de remeter-me àquela fase da vida e evocar na memória os brinquedos cinéticos de Arte “Popular” que mais se fixaram – o mané-gostoso e o cata-vento. Fazer o diálogo entre esses objetos e a Arte Contemporânea era um desafio. Trazê-los como objetos artísticos – “obras-brinquedos” – para estimular a “criança” do fruidor era primordial.

Estudos e experiências em constantes confrontos delinearam o caminho, deixando as obras FUNIL-LAR, GIRA-AR, D-CORDA e ALIMENTA-AÇÃO como registros. O que parece fim é um novo ponto de partida. Quem sabe, o futuro caminho será em linha reta? Talvez seja em sinuosas curvas? Seja em círculos? Com certeza, tudo isso ao longo do processo continuará a traçar a espiral...

Com esta pesquisa, espero ter contribuído, de algum modo, para a poética da tríade: cinético, popular e lúdico.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. Tradução Alfredo Bosi. Revisão da tradução Ivone Castilho Benedetti. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- AGUILAR (Org.). **Mostra do redescobrimto**: arte popular. Fundação Bienal de São Paulo. São Paulo: Associação Brasil 500 Anos Artes Visuais, 2000. 320 p., il.
- ALMEIDA, Elvira de. **Arte Lúdica**: Elvira de Almeida. São Paulo: Edusp, 1997.
- AMARAL, Antonio Henrique. **Obra em processo**. Textos de Edward J. Sullivan, Frederico Morais, Maria Alice Milliet. DBA, 1997.
- ARGAN, Giulio Carlo Argan. **Arte Moderna**. Tradução Denise Botmann e Frederico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**. Tradução Ivonne Terezinha de Faria). São Paulo: Livraria Pioneira, 1994.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**. Tradução Antonio de Pádua Danesi. Revisão da tradução Alan Marcel Mouzar e Mário Laranjeiras. 3. tiragem. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- _____. **A poética do espaço**. Tradução Antonio de Pádua Danesi. Revisão da tradução Rosemyr Costhek Abílio. São Paulo: Martins Fontes, 1993. (Coleção Tópicos).
- BARDI, Lina Bo. **Tempo de grossura**: o design no impasse. São Paulo: Instituto Lina Bo e P. M. Bardi, 1994.
- _____. **Centro de Lazer – SESC – fábrica Pompéia**: São Paulo, Brasil, 1977-1986. Lisboa: Blau, 1996.
- CLARK, Lygia. **Somos o molde a você cabe o sopro**. São Paulo: Pinacoteca, 2006.
- CHIARELLI, Tadeu. **O tridimensional na Arte Brasileira dos anos 80 e 90**: genealogia, superações. In: Tridimensionalidade na Arte Brasileira do século XX. São Paulo: Itaú Cultural, 1997. In Objeto 1: COTIDIANO/ARTE – textos teóricos – Ação Educacional Itaú Cultural, Programa Multiplicador.
- CREMA, Roberto. **Análise transacional centrada na pessoa... e mais além**. 2. ed. São Paulo: Agora, 1985
- FARIAS, Agnaldo. **Amélia Toledo**: as naturezas do artifício. São Paulo: W11, 2004.
- FAVARETTO, Celso Fernando. **A invenção de Hélio Oiticica**. São Paulo: Edus, 1992. (Coleção Texto e Arte, 6).
- FER, Briony et al. **Realismo, Racionalismo, Surrealismo**. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 1998.
- FONTANA, Lúcio. **A ótica do invisível**. Desejo de espaço: Fontana/Brasil. Charta: Milano, 2001.
- FURNARTE. Instituto Nacional do Folclore. Artesanato brasileiro: rendas. 2. ed. Rio de Janeiro: 1986. 96 p., il.

- GOMBRICH, E.H. A história da arte. Tradução Álvaro Cabral. 15. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan S. A., 1993.
- HARRISON, Charles et al. **Primitivismo, Cubismo, Abstração**. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 1998.
- HOUAISS, Antônio. **Dicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2004. 1. reimpressão com alterações.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução João Paulo Monteiro. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- ISRAEL, Pedrosa. **Da cor à cor inexistente**. 7. ed. Rio de Janeiro: Léo Chistiano Editorial Ltda., 1999.
- KERTÉSZ, Roberto. **Análise transacional ao vivo**. Tradução Beatriz Sidou. São Paulo: Summus, 1987.
- LEIRNER, Sheila, cur. **Julio Lê Parc: luz e movimento**. Textos de Jean-Louis, Alberto Giudici e Jorge Glusberg. Exposição realizada na Pinacoteca do Estado de São Paulo, de 10 de maio a 8 de julho de 2001.
- LUBISCO, Nídia Maria Lienert; VIEIRA, Sônia Chagas. **Manual de estilo acadêmico: monografias, dissertações e teses**. Revisão e sugestões de Isnaia Veiga Santana. 2. ed. rev. e ampl. Salvador: Edufba, 2003. 145 p., il.
- MICHAELIS. **Michaelis dicionário escolar inglês**. São Paulo: Melhoramentos, 2001.
- MILLIET, Maria Alice. **Lygia Clark: obra-trajeto**. São Paulo: Edusp, 1992. (Coleção Texto e Arte, 8).
- Naifs [entre culturas]** : Bienal Naifs do Brasil 2006. São Paulo: SESCSP, 2006. 236 p.
- PRADO, Gilberto. **Arte telemática dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário**. Apresentação Arlindo Machado, Julio Plaza. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- PEREIRA, Carlos José da Costa. **Artesanato e Arte Popular Bahia**. Cadernos de Desenvolvimento Econômico. Bahia, 1957. (Série III, Caderno 1)
- JANSON, H. W. **História geral da arte**. Adaptação e preparação do texto para a edição brasileira: Maurício Baltazar Leal. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- OLIVIERI, Alberto Freire de Carvalho. **Manuscritos do professor apresentados em aulas do Mestrado**, PPG-AV EBA/Ufba, Salvador, 1. semestre 2006.
- _____. **A ruína e seu símbolo**. Cultura Visual, Revista do Mestrado em Artes Visuais da Escola de Belas Artes, Salvador: v. 1, n. 9, p. 95-103, 1. semestre 2006.
- OSORIO, Luiz Camillo. **Abraham Palatnik**. São Paulo: Cosacnaify, 2004.
- SARAIVA, Roberta (org.). **Calder no Brasil: crônica de uma amizade**. São Paulo: CosacNaify/Pinacoteca do Estado, 2006, 288 pp., 216 ils.
- STANGO, Nikos (Org.). Arte Cinética. In: _____. **Conceitos da Arte Moderna**. Tradução Álvaro Cabral. Revisão Reinaldo Roel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000. p. 184-195.
- STRICKLAND, Carol. **Arte comentada – Da Pré-História ao Pós-Moderno** (tradução Ângela Lobo de Andrade). Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.
- VigaGordilho. **Cantos Contos Contas – uma trama às águas como lugar de passagem**. Salvador: P555 Edições, 2004. 266p. :il.

WOOD, Paul et al. **Modernismo em disputa**: a arte desde os anos quarenta. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 1998.

ZAMBONI, Sílvio. **A pesquisa em arte**. Um paralelo entre ciência e arte: polêmicas do nosso tempo. Campinas-SP: Autores Associados, 1998. 107 p.

ZANINI, Walter (Org.) **História geral da arte no Brasil**. São Paulo: Instituto Walter Moreira Salles, 1983. 2v., il. Cap. 2, p.47-87; cap. 13, p. 973-1033; cap.14, p.1034-1073.

www.biografiasyvidas.com/biografia/p/pevsner_anton.htm - 10k. Acesso em: 14 jun. 2007.

www.escolar.com/biografias/g/gabo.htm - 14k. Acesso em: 14 jun. 2007.

pt.wikipedia.org/wiki/Alexander_Calder - 26k. Acesso em: 17 jul. 2007.

www.netsaber.com.br/biografias/ver_biografia.php?c=729 - 16k. Acesso em: 11 jul. 2007

pt.wikipedia.org/wiki/Lygia_Clark - 21k. Acesso em: 16 jul. 2007.

www.julioleparc.org/ - 3k. Acesso em: 11 jul. 2007.

www.artcyclopedia.com/artists/saint-phalle_niki_de.html. Acesso em 11 jul. 2007.

www.artmuseum.gov.mo/niki. Acesso em 23 abr.2008.

www.ambafrance.org.br/abr/label/label46/arts/13.html - 17k . Acesso em 23 abr. 2008.

en.wikipedia.org/wiki/Jean_Tinguely - 23k. Acesso em 23 abr.2008.

www.fjisp.org.br/agenda/06_07_bienal.htm - 15k. Acesso em: 10 jul. 2007.

en.wikipedia.org/wiki/Julian_Opie - 21k. Acesso em: 17 jul. 2007.

www.geocities.com/a_fonte_2000/plazaparte1.htm - 15k. Acesso em: 18 jul. 2007.

ccmixter.org/curve/people/reCombo/profile - 13k. Acesso em: 14 jun. 2007.

it.wikipedia.org/wiki/Mario_Ceroli - 18k. Acesso em 24 de jul. 2007.

www.ocaiw.com/catalog/?lang=pt&catalog=scul&author=746 - 35k. Acesso em 24 de jul.2007.

www.fierapesaro.com/servizi/news/news/news.asp?id=4&offset=-1 - 18k. Acesso em 24 de jul.2007.

www.sandraguinle.com.br/ - 2k. Acesso em 25 de jul. 2007.

APÊNDICE

Textos da exposição “Alimenta-Ação”

BRINCA, GIRA, DEVANEIA...

UMA POÉTICA VISUAL DO POPULAR AO CONTEMPORÂNEO

Para realizar minhas pesquisas visuais, fui buscar nas minhas memórias aquela “criança” perdida, esquecida, que esplendorosa, virgem de contaminações repressivas saiu do seu claustro. Desta forma, trouxe energias guardadas em um referencial imagético, dos jogos, brinquedos, enlazes, com a vida pueril. Todas as lembranças da infância feliz, sem preconceitos, desejosa apenas de sonhar, flutuar, voar, delirar, devanear.

Buscando a matriz popular construí “brinquedos-obras” com diferentes materiais, cores e dimensões, convidando-os a interagir com as “crianças” dos outros. São brincadeiras com as encantadoras miniaturas de latas – mini-objetos de uso doméstico – com seus brilhos de flandres; são as corridas pelos giros ao vento dos pequenos cata-ventos de papel em movimento cromático e cinético; são as conversas personalizadas entres as lindas bonequinhas de panos estampados; são as manuseadas cambalhotas mirabolantes dos manés-gostosos; são mais e mais brinquedos que como os reco-recos com seus sons cadenciados emergem da memória. Um reaparece em projeto – *Funil-Lar* –, alguns como objetos e instalações – *Gira-Ar, D-Corda e Alimenta-Ação (Vivência-Ação e Paradoxo-Ação)* –, e os demais apenas rememorados.

Procuro instigar “crianças” de todas as idades, criar laços vitais de “sonhos acordados” impulsionadores de boas aventuras, sistematizados através de uma pesquisa realizada no Mestrado do Programa de Pós Graduação em Artes Visuais, da Escola de Belas Artes, da Universidade Federal da Bahia.

Entre,

Brinque, Gire, Devanei...

eva arandas

Paradoxo – Ação

“Para compreender a poesia precisamos ser capazes de envergar a alma da criança como se fosse uma capa mágica, e admitir a superioridade da sabedoria infantil sobre a do adulto.”
JOHAN HUIZINGA

Dois lados, duas ações/reações, dois tons, dois sentimentos.

Será que existe uma reação passiva, dos manés-gostosos seqüenciados? Há pousos hieráticos e rubros? Formatam uma seqüência em código de barras? É um lado que falo da rotina/alienação/padronização.

Do outro lado, eles se apresentam livres, como notas musicais?

Sim, para mim eles podem voar juntos. Podem até subir e descer um pentagrama imaginário, formatando em verde luminoso, uma partitura.

Será esta obra um paradoxo em ação? Ou simplesmente uma ação em paradoxo – “Balé do trabalhador” – ?

Vivência-Ação

“Em nós, ainda em nós, sempre em nós,
a infância é um estado de alma”.
BACHELARD

Flutuando num ambiente escuro, iluminado pela luzes pontuais, sobre um tapete de sementes, “manés-gostosos” recheados de arroz e de feijão, formam pares. Movem-se lentamente sob o deslocamento do ar. Parecem dialogar com um passado lúdico e colorido. Pertenceram na sua gênese a alguma criança? Propõem um jogo de encantamento e diversão? Ou alimentam a ação?

Busco instigar a “criança” existente em você. Possibilito a integração e a reflexão sobre a importância de nossas matrizes populares. Suscito aspectos relacionados à nossa realidade social: feijão com arroz, cesta básica do povo brasileiro.

ANEXOS

Textos da exposição “Alimenta-Ação”: VigaGordilho

ARTE QUE GIRA DE EVA ARANDAS

“Esse girar, girar, girar...” como diz a própria artista, integra a vida e a sua obra. Com este movimento lúdico e cinético, Eva Arandas vem construindo a sua poética visual. Revisita as feiras livres de sua terra natal, como boa sergipana, recolhe delas brinquedos populares e memórias.

É justamente “grávida de futuro”, como diz Clarice Lispector em seu livro *A Hora da Estrela* (1998, p.79), com estas memórias guardadas da infância, que a artista seleciona, cata-ventos, manés-gostosos, bonecas de pano... Transforma o micro em macro, e, multiplica cada objeto em uma dança espacial que no tempo presente Eva faz existir.

Os dois grandes cata-ventos, intitulados *Gira-Ar*, hoje posam na Praça 14 da Escola de Belas Artes. **Sussurram** quando os dias são calmos, ou **GRITAM**, quando o vento vem cumprimentá-los com mais intensidade. O que dialogam estes objetos inusitados? Não saberemos, mas a certeza que temos ao percebê-los, é que uma brisa de infância vem nos visitar e sorrimos...

As bonequinhas da instalação *D-Corda*, Eva fez girar nas Ruínas da Fábrica Fratelli Vita em dezembro de 2006. A obra projetava-se em gigantes sombras sobre as paredes, que nos reportaram ao Mito da Caverna de Platão, e, estabeleceram questionamentos sobre nossa breve existência e, talvez, até uma vontade de *(D)ar corda* em nossas próprias vidas.

Sob este processo criativo, a artista-mestranda apresenta o seu trabalho final – *Alimenta-Ação* – em três núcleos: *Processo-Ação*, *Vivência-Ação* e *Paradoxo-Ação*. No primeiro, apresenta textos e imagens relativos às suas investigações. No segundo, propicia que os módulos aéreos brinquem nas mãos do fruidor quando ele interage com os frágeis manés-gostosos.

Recheados com sementes de arroz e feijão, os manés-gostosos florescem em um movimento que alimenta nossas mentes de esperança que dias melhores girem nossas vidas e transformem em ações independentes umas das outras em sintonia com o universo que continua girando, e quem sabe, propiciou a artista a criar malabarismos no terceiro núcleo, estabelecendo paradoxos existenciais.

É com muito prazer que colaborei na curadoria desta mostra, e mais ainda em ter orientado Eva Arandas, no desenvolvimento das suas pesquisas artísticas.

VigaGordilho

AUTORIZAÇÃO PARA COMUTAÇÃO

ARANDAS, Eva Maria Curvelo de Almeida. Brinca, Gira, Devaneia ... – Uma Poética Visual do Popular ao Contemporâneo. 2008. 114 f. il. Dissertação (Mestrado em artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

Autorizo a reprodução parcial deste trabalho
para fins de comutação bibliográfica.

Salvador, 10 de junho de 2008

Eva Maria Curvelo de Almeida Arandas

BREVE CURRÍCULO DA AUTORA

Eva Maria Curvelo de Almeida Arandas, ou **eva arandas**, artista plástica brasileira, nasceu em 1950 em Aracaju-SE, mas vive em Salvador-BA desde 1966. cursou Licenciatura e Bacharelado em Biologia na Ufba, graduando-se em 1972. Em 1982, formou-se em Engenharia Civil na Ufba. Estudou Artes Plásticas na Escola de Belas Artes da Ufba, bacharelado-se em 2004, e atualmente é Mestranda em Processos Criativos do PPGAV EBA-Ufba. Desenvolve pesquisa em Arte Cinética, tendo o brinquedo popular como recorte de investigação. Exposições individuais, coletivas e itinerantes: Museu Geológico da Bahia, Salvador-BA; Centro de Arte e Cultura Banco do Brasil, Salvador-BA; Casa de Angola, Salvador-BA; Correios e Telégrafos Pelourinho, Salvador-BA; Museu Eugênio Teixeira Leal, Salvador-BA; Casa do Comércio, Salvador-BA; Instituto Goethe, Salvador-BA. Publicações: Catálogo da Exposição "Gira-Gira"; Foto do Objeto "2.167 votos ao Sto. Antônio". In: revista Dendê – cultura e arte; Fotos de Objetos. In: Catálogo Banco de Talentos – Febraban.

EXPOSIÇÕES INDIVIDUAIS

2008–**ALIMENTA-AÇÃO**. Art Factory - Consulado da Holanda –Salvador-BA
 2004–**GIRA-GIRA**. Museu Geológico da Bahia – Salvador-BA
 1998 –**Todas as Fases de Eva**. Centro Cultural Banco do Brasil – Salvador-BA

PRINCIPAIS EXPOSIÇÕES COLETIVAS

2006 – **RUÍNAS Fratelli Vita**. Fábrica Fratelli Vita, Salvador-BA
 2006 – **GUARD(A)RES**. Galeria Cañizares, Salvador-BA
 2005/2008 – **Afetos Roubados no Tempo** (Instalação Processual e Itinerante)
 Galeria do Goethe Institut, Salvador-BA; Galeria Capibaribe, Recife-PE;
 Museu Théo Brandão, Maceió-AL; Espaço Cultural Eugénie Villien na
 Faculdade Santa Marcelina, São Paulo-SP e Casa de Cultura José Lins do
 Rego, João Pessoa –Maceió.
 2003 – **Mãos à Obra**. Casa de Angola, Salvador-BA
 2003 – **Sto.Antônio Amor e Paz–Ano VII**. Escola de Belas Artes-Ufba, Salvador-BA

PRODUÇÕES BIBLIOGRÁFICAS, ILUSTRAÇÕES E COMUNICAÇÕES

- **GIRA-AR – Reflexões a partir de um Cata-Vento**. Comunicação apresentada no 2º SEPAV – Seminário de Pesquisa em Artes Visuais, nov.-dez. 2006.
- BANCO DE TALENTOS. CATÁLOGO. São Paulo: Federação Brasileira de Bancos, 2005.
Fotos de Objetos e Currículo da artista. In: Catálogo das obras selecionadas no Projeto Banco de Talentos, promovido pela Febraban em 2005, p.166-167.
- GIRA-GIRA. Catálogo de Exposição. Salvador, 2004.
Catálogo da Exposição GIRA-GIRA no Museu Geológico da Bahia, em setembro de 2004.
- DENDÊ. REVISTA DE CULTURA E ARTE. Salvador, 2003.
Foto do Objeto "2.167 votos ao Sto. Antônio". In: revista Dendê – cultura e arte, a.VI, n.17, p.17.