

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

PROJETO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS
BACHARELADO

RESQUÍCIOS DE UM OUTRO MUNDO

CIBELE KIRSCH

PORTO ALEGRE, DEZEMBRO DE 2011

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

Resquícios de Um outro mundo

Cibele Kirsch

Projeto de graduação apresentado ao Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador Professor Mestre Rodrigo Núñez

Banca Examinadora:
Professor Mestre Rodrigo Núñez
Professor Doutor Carlos Augusto Nunes Camargo
Professora Doutora Laura Gomes de Castilhos

Porto Alegre
2011

Agradecimentos

Primeiramente agradeço aos meus pais e minha irmã, Camila, que sempre me apoiaram no caminho que escolhi seguir. Estavam sempre presentes me ajudando emocional ou financeiramente durante os meus cinco anos de graduação.

Agradeço especialmente ao meu orientador (ou desorientador, como ele mesmo diz) Professor Rodrigo Núñez, que sempre com seu bom humor, paciência e dedicação ao que faz me transmitiu seus conhecimentos.

Ao Professor Carusto, sempre muito gentil e com suas ideias mirabolantes; foi em sua disciplina que surgiu a ideia deste trabalho.

Às colegas de projeto e ateliê, Sílvia do Canto, Camila Piovesan, Ellen Ferrando, Karen Cerutti, Lizete Bianchessi, Fabiane Viegas e Loren Cristina Gay, que estavam sempre presentes durante a construção deste trabalho, sempre me apoiando e contribuindo com ideias para minhas peças, além de me proporcionarem momentos de muitas risadas.

Ao projeto Objeto Identidade por me fazer perceber novas possibilidades na cerâmica e me proporcionar experiências diferentes dentro da universidade.

E por fim agradeço a esta universidade pública e gratuita que me possibilitou a conclusão desta etapa de minha vida. Em especial ao RU por me manter bem alimentada durante estes anos.

À todos vocês dedico este trabalho.

Sumário

1. Personagens.....	pág. 05
2. Prefácio.....	pág. 06
3. Capítulo I – A importância de uma escolha: o melhor meio de se contar uma história	pág. 09
4. Capítulo II – O ato de brincar.....	pág. 14
5. Capítulo III – A ponte para o imaginário.....	pág. 37
6. Conclusão.....	pág. 47
7. Referências.....	pág. 53
8. Anexos: Fotos da Banca.....	pág. 55

Personagens

Cibele Kirsch como Cibele Kirsch

Professor Rodrigo Núñez como Mestre Rodinsano

Sílvia do Canto como Do Canto

Ellen Marianne Röpke Ferrando como Super Ellen

Camila Piovesan como Cami Pi

Fabiane Claudy Viegas como Número Cinco

Loren Cristina Gay como Escrava Voluntária

Lizete Bianchessi como Dona de Ideias

Karen Cerutti como Sra. Ovelha

P r E f á c i o

Me pergunto qual a melhor maneira de apresentar a você, leitor, uma reflexão sobre minha produção artística que trata de um tema tão espontâneo: o lúdico? Como tratar de assuntos como o brinquedo, a fantasia ou a imaginação de modo a transmitir sua importância e, ao mesmo tempo, realizar um trabalho divertido e diferente que dialogue com estes temas? Acho que a melhor maneira é me tornar personagem dessa história (na verdade já sou, sempre fui), ou seja, narrar exatamente como acontece a fusão do ato e do pensamento que caracteriza a pesquisa em poéticas visuais; contar essa história como em um livro de literatura, com mais liberdade de escrita, afinal, a literatura também é arte, ela une a transmissão de um pensamento à forma artística de escrever um texto ou de narrar uma história. Assim como diz Afrânio Coutinho, a literatura, como toda arte, é uma transfiguração do real, é a realidade recriada através do espírito do artista e retransmitida através da língua para as formas, que são os gêneros, e com os quais ela toma corpo e nova realidade.¹ Desse modo, pretendo recriar a minha realidade contando essa história de forma diferente, inserindo as pessoas presentes durante o meu processo de criação como personagens com nomes fictícios que representem cada indivíduo e sua personalidade; fazendo citações de teóricos e comentários de trabalhos de outros

¹ COUTINHO, Afrânio. *Notas de teoria literária*. 2ª ed. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1978.

artistas como se fossem conhecidos meus e como se eu tivesse conversado com eles algum dia.

Para reforçar meu argumento sobre a escolha de como se dará a construção deste trabalho escrito, não posso deixar de dizer que muitas das influências de meu trabalho prático provêm da literatura infanto-juvenil. Alguns títulos como *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, *Coraline*, de Neil Gaiman, e *O triste fim do pequeno menino ostra e outras histórias*, de Tim Burton me inspiram com seus mundos de fantasias e sonhos. Além disso, geralmente, nesse tipo de literatura temos a presença de estímulos visuais como cores e imagens, o que também faz parte de meu processo de trabalho, no qual sempre procuro fazer esboços das peças cerâmicas que pretendo construir.

Então, introduzindo a nossa história, podemos dizer que temos como personagem principal uma jovem estudante de artes visuais, chamada Cibele Kirsch, que em sua produção artística sempre tratou de questões da infância, trabalhando com o figurativo e a criação de personagens. O seu objetivo este ano é se formar Bacharel em Artes Visuais no Instituto de Artes da UFRGS, para isso, pretende fazer um trabalho de conclusão de curso em poéticas visuais e escolheu a cerâmica como meio de produção artística. Através dela, Cibele pretende criar uma cena composta dessas peças de cerâmica que define como brinquedos, na qual haverá personagens e objetos interagindo entre si, contando uma história, como se fosse uma brincadeira de criança. A ideia é expor as peças suspensas ou na parede para dar um caráter de fantasia, de um mundo imaginário, como se as coisas flutuassem. Desta forma, as

peças dão continuidade ao movimento de modelar, como se o ato de criar estes objetos continuasse existindo mesmo após a queima quando o barro perde a sua plasticidade.

Para a realização deste projeto, Cibele está praticamente morando no ateliê de cerâmica da universidade, porque além de seu trabalho de conclusão ainda participa de outro projeto juntamente com suas colegas, coordenado pelo seu também orientador, Mestre Rodinsano. Será que a escravidão de nossa pobre amiga um dia irá acabar? Será que dará tudo certo no final do TCC? Então, não perca tempo e vire a página para saber o desfecho desta história.

Capítulo II

A IMPORTÂNCIA DE UMA ESCOLHA: O MELHOR MEIO DE SE CONTAR UMA HISTÓRIA

Certa vez, Luigi Pareyson me disse em uma conversa casual quando o encontrei no Bar do Antônio, que é em virtude da matéria que a obra de arte é um sujeito real, físico e sensível. Quando ouvi isso pensei muito sobre o assunto. A caminho da faculdade, que leva cerca de uma hora de viagem, pois moro na longínqua cidade de Esteio, fui pensando então que tipo de matéria poderia traduzir melhor o conceito que pretendo trabalhar no meu TCC este ano. Qual a melhor maneira de se trabalhar o conceito de brinquedo? Que tipo de matéria despertaria o lado lúdico de uma obra de arte? Nesse sentido, Pareyson também me disse (insistente ele, não?):

A escolha de uma matéria é operada com base na sua natureza: não é indiferente para uma figura o ser pintada à óleo ou em afresco, a uma estátua o ser em mármore, ou bronze, ou madeira [...]. Com frequência, é a matéria mesma que impõe ou sugere ao artista a ideia de uma obra [...]. Os preceitos e as regras podem, com frequência, sustentar, e muitas vezes até encaminhar a inspiração; sem contar a fecundidade que frequentemente manifestam certas inesperadas resistências da matéria, como um veio imprevisto no mármore, ou as gretas de um muro a ser pintado em afresco, ou a dificuldade de uma rima, ou a imprevista necessidade de ampliar um edifício em construção, ou certos incidentes no

curso de um exercício, ou até falhas momentâneas no decurso da produção, tudo são coisas que podem levar ao insucesso, mas também solicitar a improvisação criadora.²

Pensando nisso, poderia dizer que foi a matéria que me sugeriu a ideia de uma obra, por isso escolhi a cerâmica. Afinal, que matéria poderia ser melhor para traduzir o ato de brincar? O próprio ato de modelar já é uma brincadeira, nesse processo é possível ter uma certa liberdade na criação dos personagens devido à plasticidade da argila, mas, ao mesmo tempo, é necessária determinação no sentido de que o artista sofre as exigências da matéria e está obrigado a sujeitar-se a ela e a servi-la. (PAREYSON, 1997, p.163)

Mas quem na verdade não tem necessidade das resistências da matéria? Muitos artistas até desejam esse obstáculo porque, quanto mais árduo ele for, maior será a vitória ao concluir a obra; cabe ao artista fazer da matéria uma garantia de êxito. (PAREYSON, 1997, p.164) Em nossos estudos na biblioteca, Bachelard dizia que “a matéria que o artista busca dominar não é vista como hostil e causadora de penas e fadigas. É, ao contrário, oportunidade de realização pessoal, de expansão do universo interior, de demonstração da força da vontade, incentivo à imaginação criadora, ‘centro de sonhos’.”³

Decidi então, que precisava destes obstáculos para a realização deste trabalho, que na cerâmica podem ser muitos.

² PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. (p. 162)

³ BACHELARD, 1994, p.XXI.

Por exemplo, com o processo de queima, podem-se obter diversos resultados de uma mesma massa; ou ainda uma mesma massa queimada à mesma temperatura, só que em fornadas diferentes, pode obter variações de cor. Ou seja, não é possível prever o resultado final de uma peça de cerâmica; tem-se uma ideia do resultado, mas é



muito difícil saber ao certo. Para mim, isso só torna o processo mais empolgante e desperta curiosidade, a poética se enriquece com o imprevisível, como disse certa vez Megumi Yuasa⁴, o que também faz parte da brincadeira.

Além disso, não podemos deixar de dizer que a cerâmica tem uma carga de memória, pois é algo que não se perde após o processo de queima, a não ser que se quebre, mas mesmo assim não possui mais a propriedade de se desmanchar em contato com a água; não pode mais ser reutilizada para modelar outra peça como antes do processo de queima. Assim como a cerâmica, a memória é algo frágil, que ao mesmo tempo não se perde; ou talvez sim, mas há um intuito de preservá-la, que é o que acontece com as memórias de infância. É também essa relação com a memória que me fez optar pela cerâmica, até

⁴ YUASA, Megumi. *A poética de Toshiko Ishii*. Belo Horizonte: Lemos de Sá Galeria de Arte, 2004.

porque os brinquedos também se relacionam com o passado e preservam suas histórias.

Falando em passado, os brinquedos na verdade surgiram na indústria doméstica, no artesanato e nas oficinas. Certa vez enquanto tomava um chá com meu velho amigo Walter Benjamin, lembro de ter falado com ele sobre isso. No início, para encontrar bonecos de madeira, precisávamos procurar o marceneiro, soldadinhos de chumbo eram vendidos pelo caldeireiro, e bonecas de cera se encontravam com o fabricante de velas. Aos poucos começa-se a exportar brinquedos provenientes das manufaturas da cidade e até mesmo da indústria doméstica da região. Nessa indústria doméstica, utilizavam-se materiais simples como madeira, argila, papel, tecido, etc, para a fabricação desses brinquedos, o que nos faz pensar na cerâmica também como origem do brinquedo e na sua simplicidade enquanto matéria. Como disse Benjamin:

[...] nada é mais adequado à criança do que irmanar em suas construções os materiais mais heterogêneos – pedras, plastilina, madeira, papel. Por outro lado, ninguém é mais casto em relação aos materiais do que crianças: um simples pedacinho de madeira, uma pinha ou uma pedrinha reúnem na solidez, no monolitismo de sua matéria, uma exuberância das mais diferentes figuras. E ao imaginar para crianças bonecas de bétula ou de palha, um berço de vidro ou navios de estanho, os adultos estão na verdade interpretando a seu modo a sensibilidade infantil. Madeira, ossos, tecidos, argila, representam nesse microcosmo os materiais mais importantes, e todos eles já eram utilizados em

tempos patriarcais, quando o brinquedo era ainda a peça do processo de produção que ligava pais e filhos [...] ⁵

O que vale é usar o material que te traga mais inspiração e que te dê mais liberdade de criação, foi o que pensei. Como diria Rubem Alves, para fazer brinquedos a gente tinha de desenvolver duas habilidades. A primeira era um jeito especial de olhar para as coisas. Tendo, na cabeça, o brinquedo que se queria, a gente começava a olhar para os objetos à nossa volta, procurando aqueles que poderiam ser usados para fazê-lo⁶, o que no meu caso foi a argila. Outra coisa que Walter Benjamin comentou foi sobre a compreensão do objeto através do conhecimento de seu processo de produção; na cerâmica, o processo também é muito importante, pode-se dizer que ela é mais processo do que resultado. Bem, mas quanto a isso, teremos um capítulo inteirinho para discorrer sobre o assunto.

⁵ BENJAMIN, Walter. *Reflexões sobre a Criança, o Brinquedo e a Educação*. São Paulo: Duas Cidades, Ed 34, 2002. (p. 92)

⁶ Extraído do texto *Brincar é difícil*, de Rubem Alves acessado pelo site <http://www.rubemalves.com.br/brincaredificil.htm> - acesso em 15/10/2011.

Capítulo II

O ATO DE BRINCAR

A melhor compreensão de um objeto se dá quando há o conhecimento do processo total de sua construção. Disso não tenho a menor dúvida. O simples fato de poder imaginar a criação de um brinquedo é fantástico, isso desperta curiosidade e muitas vezes leva as crianças a construírem seus próprios brinquedos, e foi o que me levou também a construir os meus. Não apenas eu, mas também artistas como Alexander Calder, que fazia os seus próprios brinquedos quando criança e quando adulto também, pode-se dizer.



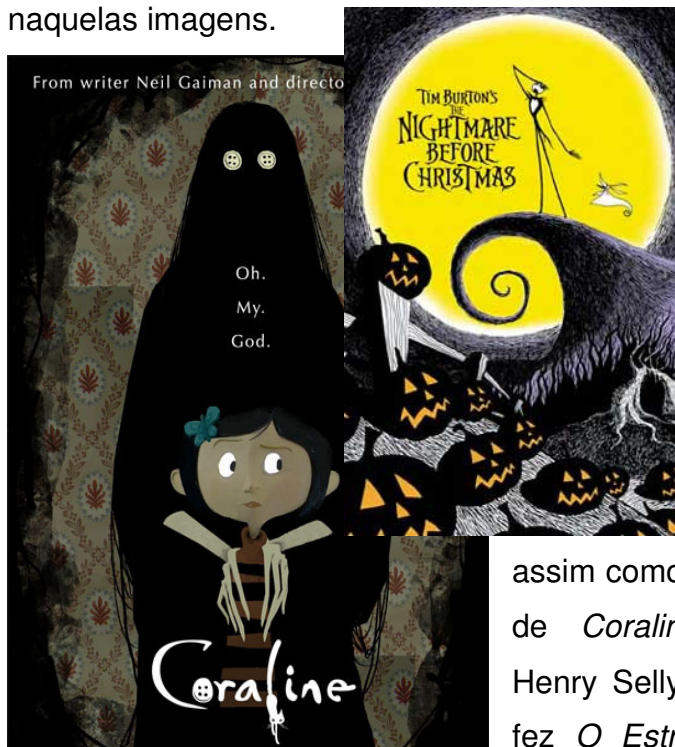
Alexander Calder (1898-1976) – *Circo de Calder*, 1926-31. Materiais diversos. Whitney Museum of American Art, Nova York.

Ele construiu um circo em miniatura com personagens feitos de madeira e arame e promovia espetáculos assistidos por artistas e intelectuais, em que brincava com esses personagens com direito a efeitos sonoros e malabarismos. Ele cria os seus próprios brinquedos dando importância ao processo, mostrando que sua obra

também é o fazer. Na verdade, ele evidencia principalmente a questão do movimento e da interação do artista com a obra mesmo após ela estar pronta. Ou melhor, ela só está pronta quando está em movimento, em processo de manuseio pelo artista, o ato de brincar é que dá continuidade à obra e é a verdadeira razão de sua existência. O meu trabalho também só está pronto quando está interagindo com o espaço, ele precisa construir uma narrativa com o espaço para poder existir.



A obra de Calder, na verdade, é uma performance, acontece enquanto é brincadeira. Hoje em dia, a montagem é apresentada estática, trazendo esta relação de memória que também vejo em meu trabalho, pois apesar de estar presente a questão do ato de brincar mesmo após a queima dos objetos, eles estão carregados de memórias. No caso de Calder, o seu trabalho hoje é uma memória do que ele foi um dia, o trabalho tal como ele concebeu está registrado nestas imagens enquanto se preserva como ato, movimento, brincadeira, naquelas imagens.



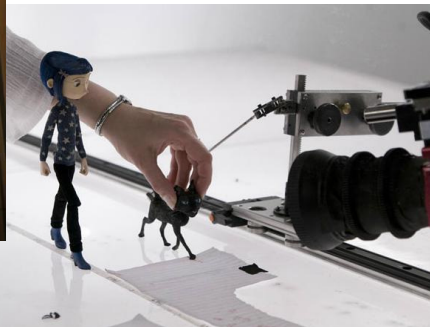
Imagens referentes aos filmes *Coraline* (2009), escrito por Neil Gaiman, e *O Estranho Mundo de Jack* (1993), baseado numa história de Tim Burton. Os dois filmes foram dirigidos por Henry Sellick.

Outra coisa que me chama a atenção no sentido do processo de criação e exerce grande influência em meu trabalho,

assim como o livro, é o filme de *Coraline*, dirigido por Henry Sellick, que também fez *O Estranho Mundo de Jack*. Os dois filmes foram feitos com a técnica de animação *stop motion*, que

necessita da criação de cenários e bonecos que são movimentados e fotografados quadro a quadro. Para fazer este tipo de filme existe uma equipe para fazer os bonecos (roupas,

cabelos, expressões, etc) e os cenários, é quase como se fosse criado um mundo diferente e em miniatura para produzir o filme. Sempre tive curiosidade de assistir ou até de participar da construção de um filme em *stop motion*, pois para mim é como se fosse um ato de brincar, as pessoas se envolvem completamente nessa criação, são absorvidas pela história e pelos cenários e manipulam os bonecos como se estivessem brincando.



É como se o mundo da imaginação existisse de verdade e fôssemos parar dentro dele, além de participarmos de sua construção. Rubem Alves me disse uma vez em um passeio pela Feira do Livro, que “o cinema é também uma brincadeira de faz-de-conta, enquanto a gente está lá a gente vive, ri e chora como se tudo fosse verdade.”⁷ O fato de sabermos como essa construção acontece é o mais interessante desta história, é como se vivêssemos aquilo, como se fizesse parte do cotidiano.

No meu caso, o processo se tornou cotidiano; como quando era criança e a brincadeira fazia parte dele. Todos os dias acordo de manhã, tomo meu café, pego um ônibus até o metrô, pego o metrô (enquanto isso dou uma lida em meus livros, observo as pessoas esquisitas, penso na vida, no meu trabalho, nas conversas com Benjamin que encontro às vezes no metrô, ou Neil Gaiman com quem converso à noite antes de dormir, ou Tim Burton quando o encontro no cinema ou na internet, entre muitas outras coisas... enfim, este tempo pode ser muito bem aproveitado). Chegando em Porto Alegre, ainda caminho um pouco até o Ateliê de Cerâmica que já posso chamar de novo lar, porque passo mais tempo lá do que em minha própria casa. É lá que acontece a brincadeira, o momento de construção das peças em que todos dão ‘pitaco’, não que isso seja ruim. A palavra todos se refere aos meus colegas de ateliê que também fazem parte de meu processo, pois muitas das conversas que lá acontecem, por mais corriqueiras que sejam, sempre agregam coisas novas e trazem ideias interessantes. Além de tornar o

⁷ Extraído do texto *Brinquedos*, de Rubem Alves acessado pelo site <http://www.rubemalves.com.br/brinquedos.htm> - acesso em 15/10/2011.

processo mais divertido e menos solitário, afinal ninguém gosta de brincar sozinho.



É lá no ateliê que acontece também, em paralelo com meu TCC, o

Fotos referentes ao projeto Objeto Identidade, coordenado pelo Mestre Rodinsano. Foto acima de autoria de Cami Pi.



projeto de escravidão no qual minhas colegas e eu desenvolvemos objetos

utilitários e artísticos com o objetivo de promover a pesquisa em cerâmica produzindo peças únicas. Desta vez, precisamos fazer 4000 canequinhas para dar de presente no Congresso Brasileiro de Extensão Universitária. Para isso o Mestre Rodinsano está recrutando cada vez mais escravas que no momento são cinco: as veteranas Do Canto e Super Ellen, a Cami Pi, a Número Cinco e eu. Ainda recebemos a ajuda da Escrava Voluntária e da amiga Dona de Ideias, que apesar de não fazer parte deste projeto sempre tenta ajudar trazendo ideias bacanas para a produção dos utilitários. O mesmo podemos dizer da Sra. Ovelha, que tem um trabalho muito próximo do meu e sempre acabamos trocando uma ideia.

São estas pessoas que tornam o meu processo mais divertido e contribuem para aprimorá-lo cada vez mais. Mesmo que indiretamente, elas fazem parte deste processo, pois estão sempre ali ajudando, sugerindo coisas e participando da criação. Indiretamente, este trabalho em paralelo com os utilitários também acaba por fazer parte do meu processo; quando não estou trabalhando em meu projeto de graduação estou fazendo canecas e vice-versa. Uma coisa colabora com a outra, durante esses 'fazeres' acabo adquirindo novos conhecimentos e vou aplicando-os na continuidade de meu trabalho e aí também entra a questão do trabalho coletivo e da troca de ideias entre colegas de ateliê. Assim como uma criança raramente brinca sozinha, tudo se desenvolve em um meio social, precisamos desta interação e troca de ideias para alimentar as brincadeiras, os projetos, o dia a dia; às vezes coisas que nunca pensamos surgem nessas discussões e fazem uma enorme diferença.



Fotos referentes ao meu processo de construção.



Falando em cotidiano, Benjamin dizia que o hábito entra na vida como brincadeira, no meu caso, a brincadeira virou hábito em minha vida. Muitas vezes o que as crianças criam nas suas brincadeiras vem da observação do cotidiano; como disse certa vez um

amigo de Benjamin, Willi Bolle, o mergulho nesse mundo mágico (dos contos de fadas) não é sentimental ou vago; desemboca

numa percepção precisa do cotidiano⁸.

Ou seja, a brincadeira às vezes se torna algo meio empírico, uma atitude

baseada na experiência e na observação. Certa vez, encontrei Paulo de Salles Oliveira na biblioteca, começamos a conversar sobre isso e ele me disse que:

⁸ Argumento baseado no texto introdutório “Walter Benjamin e a cultura da criança” de autoria de Willi Bolle, retirado do livro *Reflexões sobre a Criança, o Brinquedo e a Educação* de Walter Benjamin.

[...] é através do brinquedo que a criança faz sua incursão no mundo, trava contato com os desafios e busca saciar sua curiosidade de tudo conhecer. Ainda que isso possa significar, como é comum, a quebra de determinados brinquedos. No mais das vezes, tal não ocorre em razão de um provável sentido destrutivo, e sim movido pela curiosidade de conhecer “como é por dentro”.⁹

Ou seja, a criança muitas vezes tem necessidade de incorporar a aquisição de um saber fazer na sua brincadeira, o que muitas vezes acontece comigo também, como a descoberta de novas técnicas na cerâmica para pôr em prática no meu processo, ou ideias novas para desenvolver minhas peças. Por isso, também é importante prestar atenção à volta e absorver o conteúdo do nosso dia a dia. Paulo Oliveira ainda salientou que:

Ao fazer seu próprio brinquedo, a criança aprende a trabalhar e a transformar elementos fornecidos pela natureza ou materiais já elaborados, constituindo um novo objeto, seu instrumento para brincar. Outras vezes ela se aproveita de artigos nem de longe concebidos como brinquedos, adaptando-os às suas experiências lúdicas. O cabo de vassoura, por exemplo, ora é o cavalinho de pau, ora é a lança, ora é a espada, ora é aquilo que a fantasia infantil quiser.¹⁰

Tudo aquilo que absorvemos do nosso meio pode ser transformado em um objeto que nasce da percepção de novas

⁹ OLIVEIRA, Paulo de Salles. *O que é Brinquedo*. 2ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1989.

¹⁰ OLIVEIRA, 1989.

ideias e de novas técnicas. Benjamin também me falou sobre essa questão do instrumento de brincar, como um objeto que pode se tornar o que a imaginação da criança permitir. No meu caso, a cerâmica é a matéria que permite que a imaginação flua, na plasticidade da modelagem surgem as formas mais estranhas. A cerâmica é mais processo do que resultado (não que o resultado não seja tão importante quanto o processo), ela proporciona um longo caminho até a conclusão de um objeto.



Neste caminho existem os acasos e acidentes, que na verdade, muitas vezes, colaboram e enriquecem o trabalho. Eu encaro tudo isso como a hora da brincadeira, é aí que as coisas

acontecem, pois o processo é o brincar. É neste momento que crio as características de cada personagem da brincadeira, é neste momento que penso na composição das peças no espaço e como elas irão se relacionar. Esses acasos só alimentam a brincadeira e nos fazem sempre esperar o inesperado. Afinal, brincar só é divertido quando existe a possibilidade de não dar certo, como me disse um dia Rubem Alves, esse desafio é mais excitante. Para complementar este assunto, lembro de uma carta que recebi certa vez de minha amiga Fayga que falava sobre essa questão dos acasos:

[...] Pensando bem, até parecem uma espécie de catalisadores potencializando a criatividade, questionando o sentido de nosso fazer e imediatamente redimensionando-o. Talvez contenham mensagens, propostas nossas endereçadas a nós mesmos. Não captaríamos, nesses estranhos acasos, ecos de nosso próprio ser sensível?¹¹

E tem mais:

[...] criar é essencialmente um processo, um caminho de crescimento: de aprender, conhecer e compreender, de compreender-se e desenvolver-se, de realizar-se naquilo que cada um traz de melhor dentro de si em termos de potencial individual. É um caminho da sensibilidade e da imaginação.¹²

Concordo plenamente com minha amiga Fayga, muitas vezes esses acasos nos permitem repensar o nosso fazer,

¹¹ OSTROWER, Fayga. *Acasos e Criação Artística*. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1990. (p.01)

¹² OSTROWER, 1990, prefácio.

muitas vezes eles se adéquam tão impressionantemente às nossas intenções que poderíamos dizer que eles são uma parte oculta de nós mesmos que se mostra através da obra de arte. O acaso faz parte da brincadeira, por isso preferimos brincar com outras pessoas do que sozinhos. Nunca podemos prever as intenções do outro, cada um tem sua maneira de fazer as coisas e temos de lidar com isso, e essa interação com o outro nos faz aprender coisas novas.

Como disse a Fayga, criar é essencialmente um processo, e durante este processo temos um caminho de crescimento em aprendizagem e compreensão. A fonte da criatividade artística é o próprio viver, pois é na nossa vivência e experiência que trilhamos esse caminho de crescimento que é o nosso processo. São esses valores vivenciais que constituem a motivação do fazer artístico.¹³ Como diria Ernst Kris, discípulo de Freud, sobre a criatividade e criação artística, as experiências da infância haverão de influenciar os pensamentos de uma pessoa, seus sonhos e suas criações artísticas.¹⁴ O que influencia a minha criação são justamente essas experiências e minha vontade de continuar brincando.

Rubem Alves me disse em uma de nossas conversas pelo computador que “a arte é uma brincadeira de faz-de-conta, onde tudo é possível. Todas as coisas que os artistas fazem são brinquedos. Na escola e na ciência as pessoas aprendem a olhar para a coisa e ver a coisa. Mas as crianças e os seus amigos artistas olham para as coisas e vêem outras. E é assim que surgem as obras de arte e os brinquedos, que são a

¹³ OSTROWER, 1990, p. 13.

¹⁴ OSTROWER, 1990, p. 09

mesma coisa.”¹⁵ Respondi a ele que isso me motiva a fazer o que faço, pois acredito que muitas das nossas experiências da infância estão ainda vivas dentro de nós e a obra de arte é um meio de expressá-las, como ele mesmo disse, nós artistas e crianças enxergamos as coisas de modo diferente e somos capazes de exprimir nossa própria identidade num brinquedo ou numa obra.



Para reforçar em meu trabalho ainda mais a questão de identidade e de experiências de infância que guardamos dentro de nós, coloco elementos que remetem à minha infância e à momentos de brincadeira. Não são nem os brinquedos em si (ou até poderia ser, porque brincava muito de bonecas e gostava de montar uma casa pra elas, é aí que faço relação com os móveis e questões do espaço), são elementos que me fazem lembrar situações da infância e que por algum motivo estão marcados em minha memória. A lã me traz sempre a lembrança de minha mãe fazendo tricô na sala enquanto brincava perto dela. Principalmente pelo fato de que ela tinha

¹⁵ Extraído do texto *Brinquedos*, de Rubem Alves acessado pelo site <http://www.rubemalves.com.br/brinquedos.htm> - acesso em 15/10/2011

uma máquina de tricô e eu adorava olhar ela fazer (pra lá e pra cá), e principalmente, (quando ela não estava olhando) adorava mexer, fuçar, bagunçar, desmontar. Os botões também me despertavam bastante interesse na época, minha mãe tinha uma coleção deles que caíam das roupas, ou quando a roupa estava velha e era colocada fora, ela guardava os botões (um dos botões que utilizei lembro ser de um pijama meu de quando

era criança). Após o falecimento de minha avó, minha mãe ficou com as coisas de costura dela, incluindo os botões, e a caixa de botões dela se construiu do mesmo jeito que a de minha mãe, ou



seja, ali se encontram botões mais antigos ainda. Eu sempre gostava de mexer, de olhar as diferenças entre os botões, analisar as peculiaridades de cada um. Então, se pararmos pra pensar, temos botões de muitos anos acumulados, botões que possuem uma história, em cada um deles há uma relação com o passado. O fato de esses botões terem uma relação com memória e passado e de serem marcantes na minha infância, me fez trazê-los para meu trabalho. Além disso, *Coraline* também me inspirou neste sentido, pois na história, todos os personagens do outro mundo têm botões no lugar de olhos, e isso dá um ar ainda mais assustador e macabro aos personagens, relação que sempre quis trazer para minhas peças. O brinquedo é objeto de exploração e descoberta¹⁶, o que para mim esses objetos também são, então relaciono muito eles com o brincar e acho importante eles estarem presentes também em meu trabalho.

Ao criar o artista vai vivenciando esta experiência, conhecendo-a cada vez melhor, até conseguir chegar a uma síntese dos sentimentos, adequando as formas ao conteúdo. Tem-se uma ideia geradora que vai revelando-se ao artista no decorrer da elaboração formal da imagem, o próprio processo de trabalho se converte em processo criador, de buscas e de descobertas.¹⁷ Em meu processo essa ideia geradora da forma surge dos meus desenhos, sempre faço alguns esboços de como seriam as peças que pretendo fazer em cerâmica.

¹⁶ BROUGÈRE, 2006.

¹⁷ OSTROWER, 1990, p. 20.

Conforme vou fazendo essas peças, as ideias vão surgindo e fomentando a criação de novas peças.

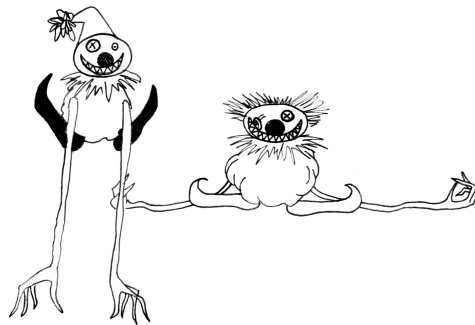
Pareyson me dizia nas nossas viagens de metrô que se discutia muito a questão da formação da obra de arte. Em que momento a forma nasce: antes ou depois da execução? Como Croce, há os que dizem que concebemos uma imagem interior já acabada e formada, e depois realizamos esta figura em uma matéria física. Já Alain diz que a imagem é encontrada no decurso de sua execução, e só existe quando a execução é ultimada.¹⁸ Pareyson diz (e eu concordo com ele) que há uma maneira de conciliar essas duas teses. Pode existir sim uma imagem pré-formada em nosso interior, mas ela está acompanhada da incerteza. A condição do tentar é uma união de incerteza e orientação, não há outro guia senão a expectativa da descoberta e a esperança do sucesso.¹⁹ Ou seja, temos sempre um ponto de partida, mas não é algo pronto, completo; é algo que receberá as mudanças necessárias no decorrer do processo, sejam essas mudanças acasos de percurso ou coisas que aconteceram intencionalmente porque o processo nos deu uma nova visão daquele objeto. O meu ponto de partida são os meus desenhos, a partir deles construo a forma na argila e aí sim posso dizer que vai acontecendo a brincadeira. Vou explorando as possibilidades e vendo o que funciona e o que não funciona na prática.

¹⁸ PAREYSON, 1997, p. 186.

¹⁹ PAREYSON, 1997, p. 188.



Existem inúmeras formas de se encarar um processo de criação. Dewey, Proust, Pareyson e eu tivemos discussões quentíssimas a respeito disso na fila do RU. Dewey dizia que o processo artístico é um processo orgânico que, através de uma trajetória de gestação, incubação, nascimento, crescimento, maturação, chega à obra.¹⁸ Proust sustentou que a obra de arte preexiste a nós, nós devemos descobri-la.²⁰ Enfim, Pareyson afirmou que somente unidas liberdade e obediência podem dar uma representação adequada ao processo artístico, ou seja, pode-se dizer que a obra se faz por si, não obstante a faça o artista. Na verdade a obra depende do artista e de sua atividade. Apesar de uma liberdade que parecia infinita, o artista soube realizar a obra abrindo caminho entre mil possibilidades, soube orientar-se através de uma série de tentativas e de escolhas. O que caracteriza o processo é essa adequação entre tentativa e êxito.²¹



²⁰ PAREYSON, 1997, p. 189.

²¹ PAREYSON, 1997, p. 191.

Sendo um pouco mais prática, eu diria que meu processo se caracteriza pela criação dos esboços e modelagem dos personagens na argila, pela adequação das formas com o material, pela aceitação (ou não) dos acasos e acidentes, pela consideração das ideias e sugestões de meus colegas e professores, pelas conversas com meus amigos teóricos e artistas, pelo aprendizado e aplicação de novas técnicas e conceitos, pela construção de uma narrativa com o espaço, pelas inúmeras interpretações que essa narrativa pode despertar nos espectadores, entre muitas outras coisas. O processo é um caminho a percorrer no qual estou sempre aprendendo e buscando coisas novas, tentando e experimentando; é um caminho de crescimento. Sempre em busca de novas ideias minha mente vai longe, às vezes, sem que eu ao menos perceba encontro soluções, planejo coisas, imagino outras. Como me contou Mozart:

Quando estou só, inteiramente só, e de bom humor, digamos, viajando numa carruagem, ou passeando depois de uma boa refeição, ou durante a noite quando não consigo dormir, é nestas ocasiões que as ideias fluem melhor e mais abundantemente. De onde vêm e como, nada sei, nem posso forçá-las.²²

Acho que isso é um fenômeno sem explicação. É sempre justamente nos momentos de quietude, solidão, relaxamento que as ideias brotam. No meu caso acontece geralmente à noite antes de dormir, naquele momento de pensar na vida, no

²² Comentário de Mozart extraído de OSTROWER, Fayga. *Acasos e Criação Artística*. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1990. (p.08)

trabalho, e de repente surge uma ideia ou uma imagem. Um dia no Instituto de Artes tive uma conversa com José Américo Motta Pessanha, grande amigo de Bachelard, sobre essa questão do surgimento de uma nova imagem, em que ele me contou o que Bachelard disse a ele:

[...] as causas alegadas pelo psicólogo e pelo psicanalista não podem jamais explicar bem o caráter realmente inesperado da imagem nova, como também não explicam a adesão que ela suscita numa alma estranha ao processo de sua criação. Justamente enquanto novidade e inovação ocorrida na linguagem é que a imagem poética não pode ser reduzida a nenhum passado, a causas ou antecedentes. Como algo novo, ela é puro presente, pura presença.²³

Enfim, é como se o que surge fosse um novo ser, é como se sonhássemos acordados e essas coisas novas que “brotam” fossem personagens dos nossos sonhos. Bachelard costuma dizer que no território dos sonhos e das fantasias existem muitas florações artísticas, a imaginação tem poder ilimitado. José Américo me disse que Bachelard conquistou – para ele e para nós - os fundamentos da legitimidade do devaneio, os motivos que tornam o sonho imprescindível à arte e à vida. Ele conquistou o direito de sonhar. E, aqui também pedagogo, ensina as riquezas e os benefícios do devaneio.²⁴ Ele acaba por fazer do devaneio objeto e método. Na imprudência do

²³ Trecho retirado da Introdução do livro BACHELARD, Gaston. *O Direito de Sonhar*. 4ª edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1994. (p. XXVII) de autoria de José Américo Motta Pessanha, professor de filosofia da UFRJ.

²⁴ BACHELARD, 1994, p. XI.

devaneio: a liberdade. E nessa liberdade: o direito de sonhar. É essa liberdade que o devaneio proporciona que me motiva a criar, acho até que os nossos sonhos e nossa imaginação nos dizem muitas coisas. Eles são a minha maior inspiração para a criação artística. Como me disse Bachelard numa aula de cerâmica:

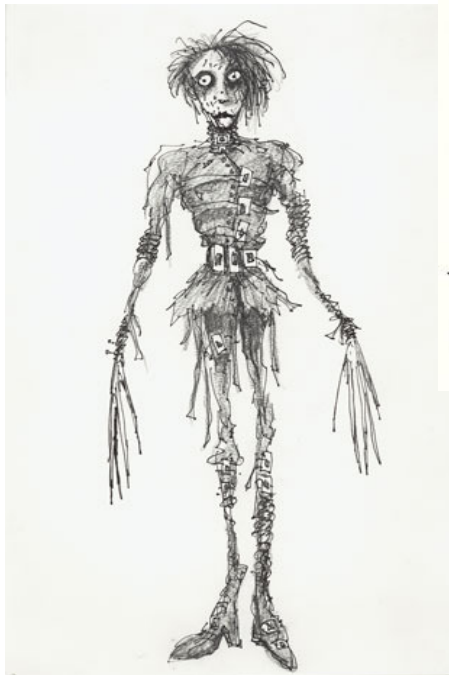
A imaginação não é, como o sugere a etimologia, a faculdade de formar imagens da realidade; ela é a faculdade de formar imagens que ultrapassam a realidade, que cantam a realidade. É uma faculdade de sobre-humanidade.²⁵

A vontade humana não é somente despertada pela percepção de coisas já existentes, o artista pode também criar a partir de seus próprios devaneios. É claro que é quase impossível o artista não absorver nada ao seu redor; todos temos alguma referência e essas referências alimentam a nossa criação. Mas a partir dessas referências podemos nos deixar guiar pela nossa vontade e imaginação.

De algum modo temos sempre alguma referência visual, seja de uma forma, ou estilo, enfim. Eu tenho várias, estou sempre buscando relações com outros artistas (ou mesmo encontrando por acaso). Um deles é Tim Burton, que seria mais uma referência visual mesmo. As costuras aparentes, olhos arregalados, corpos esqueléticos me interessam, ajudam a dar aparência de um mundo imaginário e sombrio. Acredito que os brinquedos tenham algo de macabro, como as bonecas e os

²⁵ BACHELARD, 1994, p. XVI.

ursos de pelúcia que são reproduções dos seres humanos e animais, e muitas vezes chocam por ter aparência tão fidedigna. O brinquedo sozinho é um objeto sem alma, sem essência. É a criança ou a pessoa que o manipula que dá vida a este objeto. Eu sempre imaginava a minha estante de brinquedos criando vida durante a noite, enquanto ninguém vê, enquanto as pessoas dormem. Isso me traz essa ideia de sombrio no brinquedo, e nessa questão, a referência do Tim Burton é muito marcante. Além de um visual macabro e fantástico seus personagens têm personalidades muito fortes e um psicológico consistente. Adoro esses mundos que ele cria inserindo o fantástico no cotidiano, trabalhando com questões emocionais, melancolia, solidão.



Personagens de Tim Burton. À esquerda, Edward Mãos de Tesoura. Acima, O menino de prego nos olhos.

Abused toys



mis-stuffed teddy bears



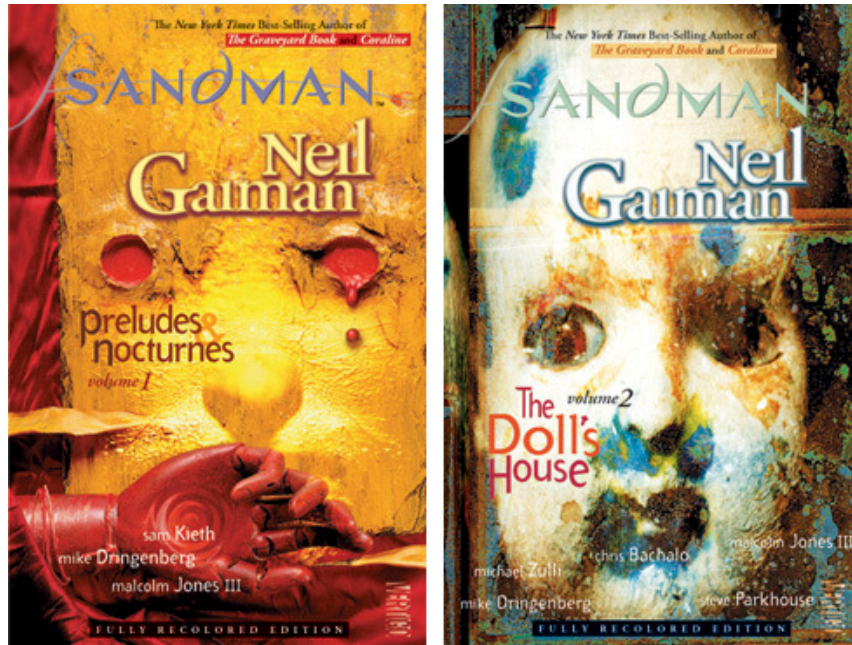
doll with torn-off head.



Personagens de Tim Burton. À esquerda, A rainha alfineteira; acima Vincent.

Outra influência importante é Neil Gaiman, que já foi citado aqui, que tem sempre histórias que se passam em mundos diferentes e personagens marcantes. Acompanhando essas histórias, na maioria das vezes, temos a arte de Dave McKean, um desenhista de quadrinhos e ilustrador que trabalha com pintura, fotografia, colagem digital. Seus trabalhos fazem um

contraponto perfeito a narrativa e ao estilo de Gaiman, com imagens fortes visualmente, sempre com representações irreais e oníricas. São esses elementos fantásticos que quero trazer para meu trabalho, dando essa ideia de algo que vem da imaginação ou do mundo dos sonhos. Criar coisas a partir do devaneio e mostrar o quão ilimitada pode ser a imaginação.



Alguns trabalhos de McKean, acima são capas de Sandman, história em quadrinhos criada por Neil Gaiman. Ao lado direito o personagem Mr. Punch, também criado por Neil Gaiman.

Capítulo III

A PONTE PARA O IMAGINÁRIO

Partindo da idéia de que o brinquedo é um objeto manipulável, que se pode manusear livremente durante a brincadeira, como podem ser considerados brinquedos objetos frágeis e congelados no tempo como as peças de cerâmica? Como objetos “não brincáveis” se tornam brinquedos?

Acredito que seja porque a brincadeira continua viva no próprio ato de criação dos objetos e é este ato que dá início ao jogo das relações físicas que os objetos propõem, ou seja, eles são “brincáveis” sim, principalmente enquanto processo. Mas não somente enquanto processo. O meu trabalho é uma narrativa com o espaço, de certa forma ele continua brincando com o espaço. Como sempre me diz Paulo Oliveira, o brinquedo é matéria fértil para fabulação, e mesmo que eu componha uma cena, uma narrativa, digamos que eu irei expor a minha forma de brincar; cada um tem a sua forma de ver as coisas, a minha brincadeira pode ser vista de inúmeras formas por cada espectador. Mesmo que eu componha a minha brincadeira, a obra ainda será matéria fértil para a fabulação de meus espectadores.

Rubem Alves acredita que o brinquedo precisa oferecer um desafio; trocamos e-mails a respeito deste assunto e ele disse que muitos dos brinquedos vendidos em lojas, para ele, não são brinquedos, afinal que desafio existe numa boneca que fala

quando se aperta a sua barriga? Que desafio existe num carrinho que anda ao se apertar um botão? Mas um cabo de vassoura vira um brinquedo se ele faz um desafio: “Vamos, equilibre-me em sua testa!” Ele aponta que existem brinquedos que são desafios ao corpo, à sua força, habilidade, paciência. E há brinquedos que são desafios à inteligência. A inteligência gosta de brincar. Brincando ela salta e fica mais inteligente ainda. Brinquedo é tônico para a inteligência. Mas se ela tem de fazer coisas que não são desafio, ela fica preguiçosa e emburrecida.²⁶



Rest in Peace, 2011, cerâmica e óxidos, 19 x 15 x 20 cm.
Foto por Camila Piovesan.

Assim como o brinquedo de Rubem Alves, a arte também é um desafio à inteligência; ela te faz pensar e interpretar aquilo que está sendo visto, ou ouvido, ou sentido. Como ele mesmo

²⁶ Extraído do texto *É brincando que se aprende*, de Rubem Alves acessado pelo site <http://www.rubemalves.com.br/ebrincandoqueseaprende.htm> - acesso em 15/10/2011.

disse, a arte é uma brincadeira onde tudo é possível, e todas as coisas que os artistas fazem são brinquedos. Assim como na arte, muito se discute a respeito da função do brinquedo; não é algo preciso, o que acaba por definir a brincadeira como uma gratuidade, futilidade. A respeito deste assunto, Gilles Brougère me disse uma vez em uma visita à minha casa que o brinquedo tem o domínio do simbólico sobre o funcional, o simbólico é a própria função do objeto.²⁷ Aí vemos que o brinquedo e a obra de arte têm muitas relações entre si:

Onde encontramos o domínio exclusivo do valor simbólico é no campo da arte tal como ela se desenvolveu, desde o período romântico, como valor absoluto, independente de qualquer uso, distinta, entre outras coisas, de qualquer concessão à arte decorativa que fundamenta sua utilidade na decoração.

Queremos mostrar de que modo um objeto como o brinquedo não se deixa incluir nessa análise: ele é marcado, de fato, pelo domínio do valor simbólico sobre a função ou, para ser mais fiel ao que ele é, a dimensão simbólica torna-se, nele, a função principal. Esse domínio da imagem aproxima-o da obra de arte e nos indica a grande riqueza simbólica da qual ele dá testemunho. Porém, nem por isso, ele é não-funcional, na medida em que essa dimensão funcional vem, justamente, se fundir com seu valor simbólico, com sua significação enquanto imagem.²⁸

²⁷ BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 6ª edição. São Paulo: Cortez Editora, 2006.

²⁸ BROUGÈRE, 2006.

Mas, nesse sentido, poderíamos dizer que a arte também tem uma função que se funde com o seu valor simbólico. Assim como Rubem Alves, eu diria que a função da arte é promover desafios, só pelo fato de nos fazer refletir sobre sua função ou existência ela já nos propõe desafios. Como o brinquedo, ela é um instrumento de brincar: o seu conteúdo imaginário é determinado pela brincadeira, ou pelo seu fazer. A arte e a brincadeira são meios de externar nossas criações e emoções²⁹ e acho que isso os torna funcionais.



Sem título, 2011, cerâmica e arame, cerca de 10 x 6 x 5 cm cada. Fotos por Camila Piovesan.

²⁹ OLIVEIRA, 1989.



Mas e porque as coisas precisam ter um sentido ou uma função? Rubem Alves e eu batemos altos papos sobre isso

pelo MSN e ele me relatou a respeito de uma peça que pregou num grupo de cidadãos da terceira idade: “Velhos aposentados. Inúteis. Comecei a minha fala solenemente. “Então os senhores

e as senhoras finalmente chegaram à idade em que são totalmente inúteis...” Foi um pandemônio. Ficaram bravos. Me interromperam. E trataram de apresentar as provas de que ainda eram úteis. Da sua utilidade dependia o sentido de suas vidas. Minha provocação dera o resultado que eu esperava. Comecei, então, mansamente, a argumentar. “Então vocês encontram sentido para suas vidas na sua utilidade. Vocês são ferramentas. Não serão jogados no lixo. Vassouras, mesmo velhas, são úteis. Já uma música do Tom Jobim é inútil. Não há o que se fazer com ela. Os senhores e as senhoras estão me dizendo que se parecem mais com as vassouras que com a música do Tom... Papel higiênico é muito útil. Não é preciso explicar. Mas um poema da Cecília Meireles é inútil. Não é ferramenta. Não há o que fazer com ele. Os senhores e as senhoras estão me dizendo que preferem a companhia do papel higiênico à companhia do poema da Cecília...” E assim fui, acrescentando exemplos. De repente os seus rostos se modificaram e compreenderam... A vida não se justifica pela utilidade. Ela se justifica pelo prazer e pela alegria – moradores da ordem da fruição. As ferramentas não nos dão razões para viver. Elas só servem como chaves para abrir a caixa dos brinquedos. Arte e brinquedo são a mesma coisa: atividades inúteis que dão prazer e alegria. Poesia, música, pintura, escultura, dança, teatro, culinária: são todas brincadeiras que inventamos para que o corpo encontre a felicidade, ainda que em breves momentos de distração, como diria Guimarães Rosa.³⁰

³⁰ Extraído do texto *A caixa de brinquedos*, de Rubem Alves acessado pelo



À esquerda: *Instante de livros* ,
2011, cerâmica, 24 x 16 x 9 cm.

À direita: *Observador I* 2011,
cerâmica e lã, 27 x 17 x 19,5 cm.

Fotos por Camila Piovesan.

Muitas vezes o brinquedo não é levado a sério, é visto apenas como um objeto que faz parte do cotidiano da criança e serve para ela se entreter, mas o brinquedo pode ser muito mais do que isso, ele é uma ponte para o imaginário, ele dá margem para a criança desenvolver suas fantasias e criar seu mundo próprio. Ele pode ser qualquer coisa, desde um simples pedaço de madeira até a boneca do comercial da televisão. O importante é que ele possibilite que a criança defina o seu conteúdo imaginário através da brincadeira, não que se defina

site <http://www.rubemalves.com.br/acaixadebrinquedos.htm> - acesso em 15/10/2011.

por si só. O brinquedo precisa da imaginação da criança, a criança faz o brinquedo.³¹

Então, mesmo após ser queimada a cerâmica pode ser considerada um brinquedo? As peças se tornam apenas resquícios de uma brincadeira ou ainda podem ser consideradas brinquedos? Ou mesmo as duas coisas ao mesmo tempo, um brinquedo e também uma lembrança? Na medida em que vamos crescendo, vamos deixando os brinquedos de lado, paramos de brincar. Mas nem por isso os brinquedos deixam de ser brinquedos; eles estão lá, apenas não brincamos mais com eles. Além disso, conservamos as lembranças dessas brincadeiras e elas estão muito presentes nesses brinquedos, apesar de não brincarmos mais.



À esquerda: *Olho Mágico*, 2011, cerâmica, 16,4 x 11 x 3,5 cm.

À direita: *Paralítica*, 2011, cerâmica, lã, arame e botões, 33,5 x 12 x 6 cm.

³¹ BENJAMIN, 2002.



À esquerda:
Observador IV, 2011,
cerâmica e arame,
26,5 x 33 x 14,5.

Abaixo:
Observador III, 2011,
cerâmica e arame,
21 x 35 x 19 cm.



Meu trabalho tem sim essa carga de memória, até mesmo porque trago elementos e lembranças da minha infância para sua construção, mas ao mesmo tempo, traz a relação do movimento e do ato de brincar contínuo quando me utilizo dele para brincar com o espaço. Até mesmo por estar contando uma história, faço essa relação com o presente, com a brincadeira que ainda está acontecendo. Ou seja, estarei sempre brincando, antes, durante e depois. É um ato contínuo, desde o processo de construção até o momento em que meu trabalho pretende dialogar com o espaço e com o espectador.

Conclusão

“Arte não se sabe, se faz para saber”³², foi isso que Edith me disse quando a encontrei na Livraria Cultura. É conforme o fazer que surge o saber. E posso dizer que foi assim que se construiu meu trabalho, fui entendendo-o melhor à medida que o tempo passava e avançava na construção de minhas peças. A cerâmica necessita de tempo e dedicação para acontecer, e ela nunca é precisa em seus resultados. É essa expectativa de descobrir as consequências dos acasos de percurso que dá mais vontade construir coisas novas. É essa curiosidade de conhecer, investigar e analisar que me motiva.

O artista é um explorador, que investiga a sua criação e aprende com ela. Percorremos um longo caminho de erros e acertos, dos dias produtivos aos menos produtivos. Temos sim os nossos dias de ócio, em que nada acontece, a mente nos abandona. Mas ao mesmo tempo, temos dias de muitas ideias, de encontrar soluções e explicações que pareciam que nunca iriam surgir. Como diria a amiga Edith:

Hoje é dia de nada, estou nublada. Hoje estou enchendo feito nuvem: vou me chover. Estou debruçada sobre mim mesma como se me bastasse a presença do músculo amortecido feito pedra, liquefazendo. Liquidação do tempo.³³

³² DERDYK, Edith. *Linha de Costura*. 2ª edição. Belo Horizonte: Editora C/Arte, 2010.

³³ DERDYK, 2010.

Durante essas idas e vindas, percebi que meu trabalho necessita do diálogo com o espaço para existir, é neste momento que ele se torna contínuo, que ele dá continuidade ao ato de brincar. É nesse momento que ele abre-se à interpretação do espectador e ao mesmo tempo brinca com o espaço. Ele é uma narrativa no espaço. Não uma narrativa no sentido de que tenha uma história a ser contada; ele não conta 'uma história', conta a história que quiser. Ou conta a história de quem quiser. Cada personagem tem o papel que o espectador quiser dar a ele. O narrador e o espectador compartilham da experiência da criação, nessa troca entre um e outro surgem os indícios que constroem novas relações narrativas.

Sobre estas questões de narrativas, certa vez, encontrei na biblioteca do Instituto de Artes os escritos secretos do Mestre Rodinsano³⁴. Lendo-os compreendi melhor essa relação de trocas de experiências entre narrador e espectador. Lá dizia que:

As narrações são fruto dessa pluralidade, criadas a partir dessas trocas, da instabilidade das relações e das indefinições que permitem apropriá-las do que não nos pertence, para então criar nessas próprias narrações.³⁵

As narrativas dependem dessas trocas, dessa cumplicidade entre o real e o imaginário, entre autor e espectador, pois somente a partir desses

³⁴ NÚÑEZ, Rodrigo. *Enquanto isso... A Narrativa como Processo de Produção Artística*. Tese de Mestrado em Artes Visuais – Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2003.

³⁵ NÚÑEZ, 2003, p. 22.

contínuos encontros é que se constrói a narração como processo de enunciação da narrativa. Levam em conta a incômoda presença do outro, vinculando sua própria existência à necessidade de identificação com o espectador. Esse reconhecimento é necessário.³⁶

A partir disso, percebi que meu trabalho não conta necessariamente uma história, ele dá possibilidades. Possibilidades de diversas interpretações, possibilidades de escolha do observador na ordem de leitura da cena. Como disse Rodinsano em seus escritos:

Uma narração é formada por muitas histórias diferentes, assim como uma mesma imagem nunca é igual para cada olhar, construindo diversas interpretações.³⁷

Narrar é um processo eternamente inacabado e incompleto, cuja força nasce da pluralidade das versões criadas a partir do que está sendo visto, do olhar diferente que emana da imagem em cada retorno. Tudo permanece vivo e em constante mutação, suscetível a qualquer tipo de análise e sempre aberto a sensibilidade de cada um. (NÚÑEZ, 2003, p. 11 e 12) É isso também que faz com que a brincadeira continue em meu trabalho, é isso que o mantém “em movimento”, acontecendo. O espectador continuará brincando, inventando sua própria narrativa a partir do que está sendo visto. Rodinsano também fala da narração:

³⁶ NÚÑEZ, 2003, p. 29.

³⁷ NÚÑEZ, 2003, p. 12.

[...] como veículo de preservação de uma memória que seja partilhada entre o narrador e o espectador. Narra-se algo no sentido primeiro de contar para alguém, neste caso o espectador, alguma coisa que se quer resguardar do esquecimento. [...] A narração é um processo de comunicação que ajuda a construir e preservar uma memória compartilhada entre o artista e o público.³⁸

Meu trabalho também preserva uma memória não só no sentido de narrar, mas também no sentido de que as memórias de infância estão presentes nele. É como se ele representasse a memória de uma brincadeira que passou, mas ao mesmo tempo, carrega as minhas memórias, os elementos que remetem à minha infância, e ainda interage com o espectador que cria novas narrativas a partir dele. Como Rodinsano salienta em seus escritos: “Este é o sentido final do processo narrativo, de estender o espaço sensível à experiência do outro, comunicando, trocando, doando e ajudando a resguardar a memória particular e coletiva.”³⁹

Meu trabalho estará sempre inacabado, aguardando novas versões, novas interpretações, criando novas memórias a serem preservadas. Até mesmo pela forma com que minha narrativa se constrói; na medida em que vou fazendo cada peça, estas dão origem a novas peças, é durante a construção que surgem as ideias, que se percebem as mudanças. Minha narrativa se dá ao longo do tempo, se constrói no espaço, “[...] cada novo elemento de uma narrativa, ao mesmo tempo que

³⁸ NÚÑEZ, 2003, p. 01.

³⁹ NÚÑEZ, 2003, p. 30.

contribui para o corpo principal da narração, é também um ponto desencadeador de uma nova narrativa. ‘(...)o nó de uma rede de correlações invisíveis(...)’ (CALVINO, 1999, p. 47).”⁴⁰ Correlações estas que se constituem em um espaço de brincadeiras, como em uma sala de brinquedos que cria vidas neste espaço mágico da imaginação.

No momento de criação, é importante pensar na peça já com o intuito de saber de que forma ela será exposta. Cada peça que fiz, pensei em como ela se comportaria em relação às outras peças, qual seria o tipo de iluminação, como as peças serão fixadas na parede ou penduradas. Parafusos, fita de silicone e fio de nylon resolvem a maioria dos meus problemas. Na iluminação adotei o uso de velas, pois acho que elas me permitem alcançar o objetivo de tornar a cena mais teatral e fantasmagórica. A luz trêmula dá até uma ideia de movimento, de que algo está vivo na cena. O próprio fato da luz da vela sair de dentro do objeto e não de fora, em alguns casos, nos permite pensar que há vida dentro dele, que há um algo a mais.

A minha intenção é fazer parecer que as peças saem das paredes, dar a impressão de que existe um outro mundo através da parede ou do chão, criar um ambiente totalmente onírico que não possa existir na vida real. É um trabalho que pode ser percebido no conjunto como um todo, mas ao mesmo tempo, pode-se observar as minúcias das pequenas peças, também é preciso chegar bem pertinho para perceber os detalhes.

⁴⁰ NÚÑEZ, 2003, p. 15.

Concluo este projeto sabendo que ele tem continuidade, que será sempre possível agregar novos personagens, criar novas relações no espaço. Sempre será possível perceber novas interpretações e contar diferentes histórias a partir dele. Uma narrativa está sempre tangenciada por diversas outras, podendo sempre determinar novas direções. “O processo narrativo sempre deixa alguma coisa de fora, excedente, e esse suplemento é uma falta, uma necessidade de criação de outra narrativa. (TODOROV, 1970, p. 131)”⁴¹

⁴¹ NÚÑEZ, 2003, p. 17.

Referências

LIVROS:

BACHELARD, Gaston. *O Direito de Sonhar*. 4ª edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1994.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões sobre a Criança, o Brinquedo e a Educação*. São Paulo: Duas Cidades, Ed 34, 2002.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 6ª edição. São Paulo: Cortez Editora, 2006.

DERDYK, Edith. *Linha de Costura*. 2ª edição. Belo Horizonte: Editora C/ Arte, 2010.

NÚÑEZ, Rodrigo. *Enquanto isso... A Narrativa como Processo de Produção Artística*. Tese de Mestrado em Artes Visuais – Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2003.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. *O que é Brinquedo*. 2ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1989.

OSTROWER, Fayga. *Inspiração e Individualidade*. In: *Acasos e Criação Artística*. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1990.

PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

YUASA, Megumi. *A poética de Toshiko Ishii*. Belo Horizonte: Lemos de Sá Galeria de Arte, 2004.

SITES:

www.rubemalves.com.br – acesso em 15/10/2011.

www.coraline.com – acesso em 13/08/2011.

www.oestranhomundodetimburton.com – acesso em 17/09/2011.

www.timburton.com – acesso em 17/09/2011.

www.calder.org – acesso em 26/03/2011.

esculturasmodernas.blogspot.com/p/calden.html – acesso em 22/10/2011.

LITERATURA:

BURTON, Tim. *O triste fim do pequeno Menino Ostra e outras histórias*. 3ª edição. São Paulo: Girafinha, 2010.

CARROLL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas*. Porto Alegre: L&PM, 2009.

CARROLL, Lewis. *Alice no País do Espelho*. Porto Alegre: L&PM, 2009.

GAIMAN, Neil. *Coraline*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

FILMES:

BURTON, Tim. *Peixe Grande*. Estados Unidos, 2003.

ELLIOT, Adam. *Mary & Max*. Austrália, 2009.

JEUNET, Jean Pierre. *O Fabuloso Destino de Amelie Poulain*. França, 2001.

SELICK, Henry. *Coraline e o Mundo Secreto*. Estados Unidos, 2009.

SELICK, Henry. *O Estranho Mundo de Jack*. Estados Unidos, 1993.

ANEXO:
Fotos da Banca

















Depois da banca as brincadeiras...





