

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS**

NATHÁLIA CAMPOS MOREIRA

GIRA(In)FANTE

Brasília-DF, 2013

NATHÁLIA CAMPOS MOREIRA

GIRA(In)FANTE

Trabalho de conclusão de curso de Graduação em Artes Visuais pelo Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília (UnB), como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel

Orientador: Prof(a). M^a. Luisa Günther

Brasília-DF, 2013

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

NATHÁLIA CAMPOS MOREIRA

GIRA(In)FANTE

Trabalho de conclusão de curso de Graduação em Artes Visuais pelo Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília (UnB), como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel

Aprovado em: _____

BANCA EXAMINADORA

Prof(a). M^a. Luisa Günther
(Vis/UnB) - Orientadora

Prof Dr. Christus Nóbrega
(Vis/UnB) - Membro

Prof(a). M^a. Cecília Mori
(Vis/UnB) – Membro

Agradecimentos

A minha orientadora Luisa Günther, por acreditar, incentivar e ser fonte de inspiração para o meu trabalho.

Aos membros da secretaria do Departamento de Artes Visuais, Marta, Maurílio e, em especial, a Selma por toda ajuda durante o curso.

Ao professor Luiz Gallina pelas aulas em que pude enfim reencontrar o desenho e por todos os outros professores que acrescentaram para o meu crescimento enquanto estudante e artista.

Aos membros da banca examinadora pelas orientações e conselhos que contribuíram para o aprimoramento da minha pesquisa.

Aos familiares pelo auxílio, companheirismo e carinho.

Aos amigos sinceros, Mayara Campos, Fernanda Borges e tantos outros que acompanharam e acrescentaram nessa jornada.

A Antônio Lázaro Rodrigues Junior pelo auxílio, paciência e incentivo.

Aos meus irmãos, Felipe e Mariana, pela descontração e ombro amigo.

Ao meu querido Renan Leal, pelo carinho, companheirismo e pelo fôlego de criatividade e imaginação.

Aos meus pais por todo apoio, dedicação, compreensão e afeto nos momentos em que pensei não ter forças para continuar.

A todos, citados ou não, que fizeram parte dessa caminhada, minha gratidão.

SUMÁRIO

SUMÁRIO DE IMAGENS

MEMORIAL

1 APRESENTAÇÃO	19
2 A HISTÓRIA GIRA(IN)FANTE	21
CONCLUSÃO.....	40
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41

SUMÁRIO DE IMAGENS

Imagem 1: Nathália Moreira, Sereia (*)	8
Imagem 2: Nathália Moreira, Sem título (*).....	9
Imagem 3: Nathália Moreira, Outra festa no céu (*)	11
Imagem 4: Nathália Moreira, Conjugla-me (*)	12
Imagem 5: Nathália Moreira, Venenos (*)	13
Imagem 6: Nathália Moreira, Sem título(*)	14
Imagem 7: Nathália Moreira, Sem título (*)	16
Imagem 8: Nathália Moreira, Sem título (*)	17
Imagem 9: Luiza Gunther, Naritoon (2006)	25
Imagem 10: Sami Hilal, Biblioteca (2000/2008)	26
Imagem 11: Shirley Paes Leme, Fogo Fel (1998)	27
Imagem 12: Joaquim Torres Garcia, Perro (1924/1925)	28
Imagem 13: Nathália Moreira, Gira(In)fante (*)	29
Imagem 14: Takashi Murakami, (2010)	30
Imagem 15: Hieronymus Bosch, Jardim das Delícias (1510)	31
Imagem 16: Valmor Corrêa, Unheimlich, Imaginário Popular Brasileiro (2005)	34
Imagem 17: Nathália Moreira, Gira(In)fante (2012/2013)	35
Imagem 18: Nathália Moreira, Capa Gira(In)fante (2013)	36
Imagem 19: Nathália Moreira, Gira(In)fante (*)	36
Imagem 20: Montagem inicial da exposição (2013)	37
Imagem 21: Montagem final da exposição (2013).....	38
Imagem 22: Disposição do livro-objeto na Instalação (2013).....	38
Imagem 23: Instalação durante a exposição (2013).....	39

MEMORIAL

Carrego duas lembranças claras da infância, as estampas e os desenhos. As estampas vindas das tardes na casa da minha avó costureira. Lembro de observar o seu trabalho, recolher e guardar comigo os retalhos de tecido estavam entre as minhas atividades, quase, preferidas. Já os desenhos eram, em grande parte, personagens criados a partir de formas geométricas que ganhavam cabelos, olhos, nariz e detalhes que os davam certa personalidade. Aquela forma de fazer desenhos fizeram, aos poucos, com que eu começasse uma cobrança pessoal com relação a maiores detalhes, que geraram um conflito específico: o fato de que não conseguia reproduzir a realidade com o desenho. As tentativas eram constantes e a frustração em não atingir as expectativas fizeram com que eu desistisse do desenho.

Alguns anos mais tarde quando ingressei na Universidade de Brasília no Curso de Artes Visuais deparei-me com os desafios que envolviam o desenho: as primeiras disciplinas que buscavam o estudo do desenho através de modelo vivo. As dificuldades com relação ao fato de não conseguir alcançar o desenho próximo da realidade tornavam aquelas aulas, quase sempre, longas demais. Um pouco mais adiante no curso, em um determinado semestre, assumi o desafio de enfrentar uma outra disciplina de desenho. Aquela momento representou a busca por um desenho autoral, próprio, para além da realidade. Na primeira apresentação de trabalhos, exposição de no mínimo quinze desenhos produzidos em quinze dias, apresentei imagens que explicitavam minha preferência pelas estampas em que produzi uma série de vinte desenhos. A crítica ao meu trabalho apresentado foi fundamentada na produção quase mecânica daqueles desenhos, ao final, disse o professor: *“Onde está você nisso tudo? Não vejo nada de você aqui.”*

As críticas, um pouco duras, com relação ao primeiro trabalho desencadearam reflexões acerca dos temas onde poderia construir meu trabalho de modo a me mostrar nele. Partindo desta questão, escolhi um assunto presente naquele momento, o meu relacionamento amoroso, a saudade que sentia e outros sentimentos envolvidos. Surgiram assim, os dois primeiros personagens envolvidos em diálogos entre si, feitos em papéis coloridos e brancos, com caneta nanquim colorida e preta. No entanto, não abandonei as estampas apresentadas anteriormente, elas apareciam desenhadas em bilhetes de viagem e cópias de fotografias. Naquele momento eu começava a falar sobre algo que estava em mim e, por isso, como forma de resguardar aquelas informações íntimas, reuni os desenhos com uma costura e consegui unir a todos em uma espécie de caderno. Esses desenhos não serviram somente como porta de entrada de questionamentos sobre sentimentos referentes a situações daquele presente, mas também sentimentos que envolviam lembranças vindas do passado, da infância. A primeira dessas lembranças foram os tecidos estampados, guardados durante as costuras da minha avó, que se tornaram participantes dos desenhos através das capas dos cadernos, encapados com eles. Transformar os tecidos da minha avó em parte integrante dos trabalhos e aproximar esta memória ao meu desenho trouxeram outras lembranças vividas na infância, as férias na praia, os finais de semana na chácara do meu avô, os brinquedos e os desenhos feitos quando criança. As lembranças retomadas da infância, confusas entre devaneio e realidade, proporcionaram o surgimento de novos personagens e temas aos desenhos¹ que carregados de histórias recriadas ou inventadas contam memórias do que fui e sou.

¹ Os desenhos que compõe este memorial são referentes a parte da produção da artista, construídos durante o desenvolvimento do processo criativo. Esses serão citados durante o texto.

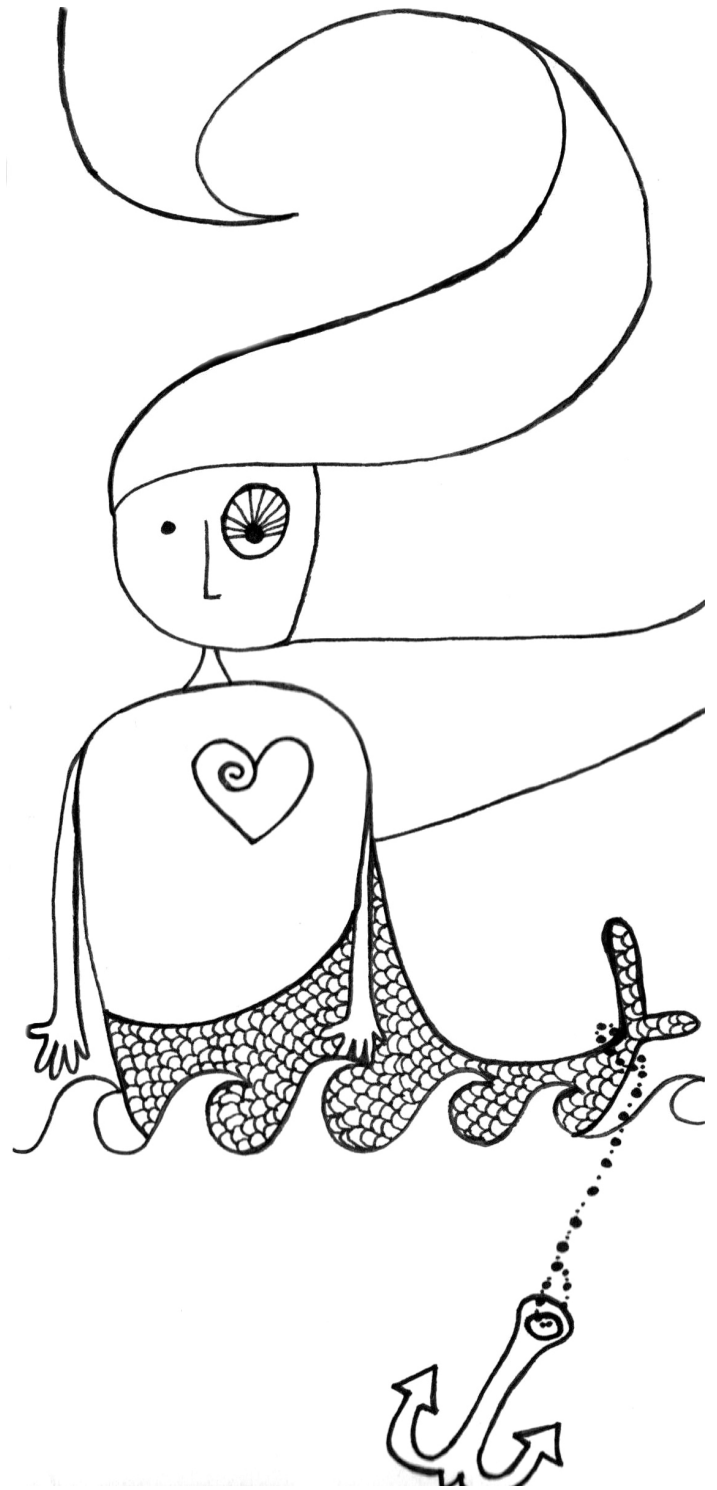


Imagem 1: Sereia - Desenho, nanquim sobre papel.

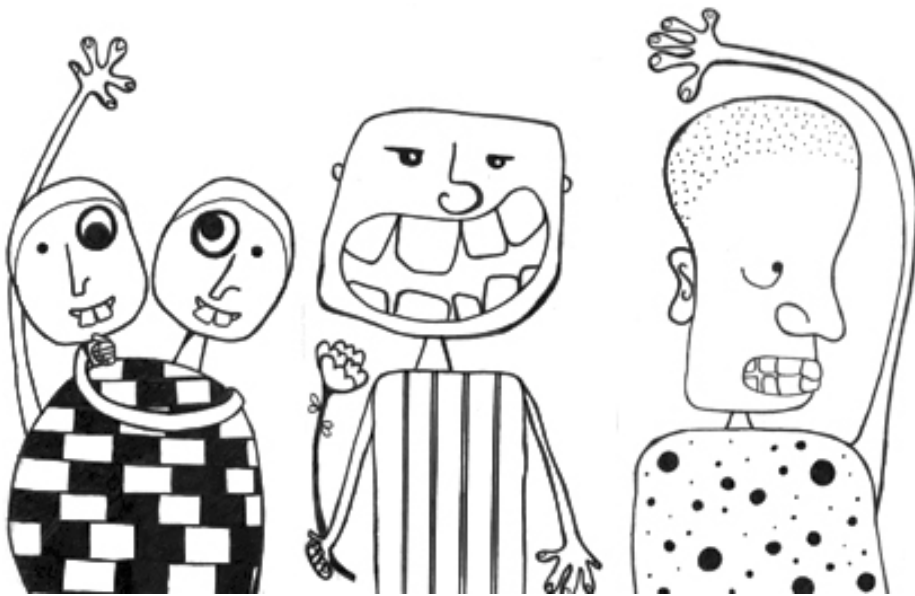


Imagem 2: Sem título- Desenho, nanquim sobre papel.

“Além da ‘brincadeira visual’, do espaço da criação e experimentação de formas e linhas expressivas, o desenho traz em si muitos e diversos sentidos.”

Mirian Celeste Martins, Um galo com quatro patas

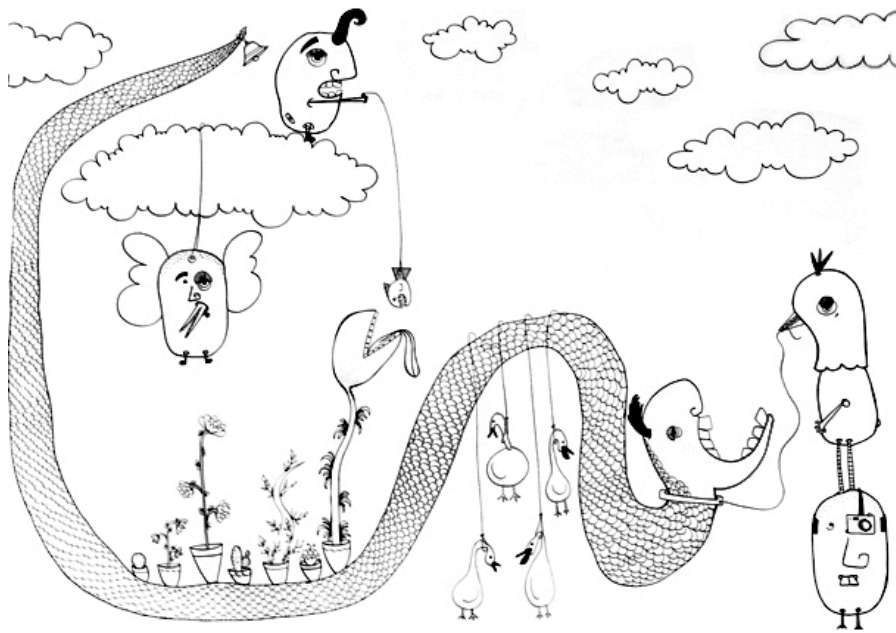


Imagem 3: Outra festa no céu - Desenho, nanquim sobre papel. 31x42 cm

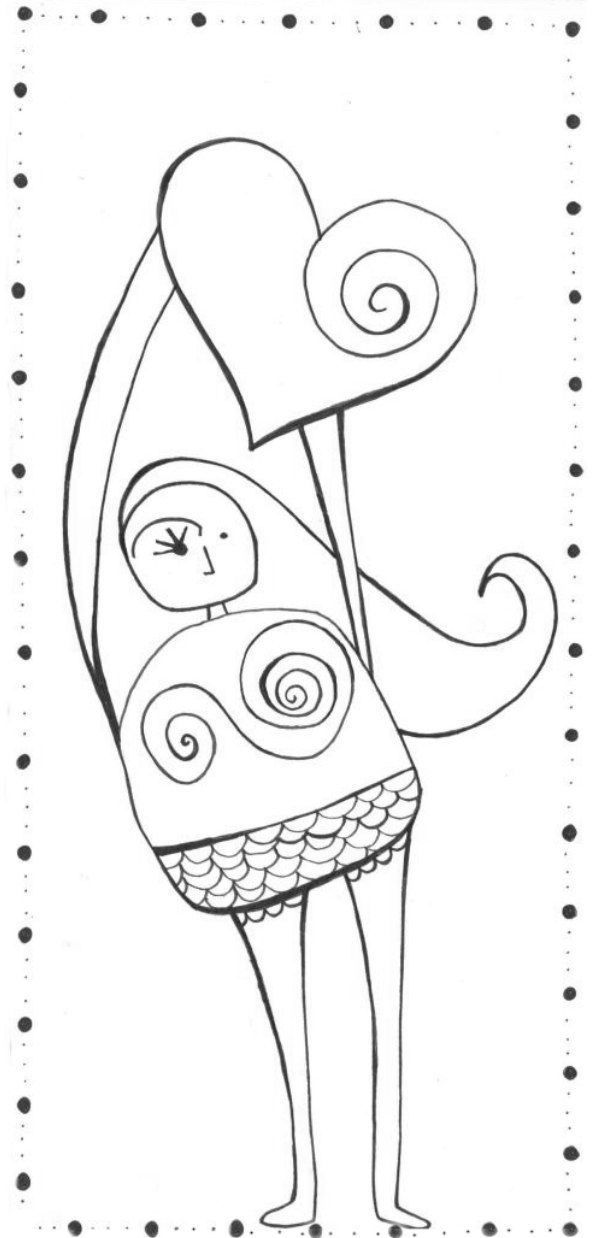


Imagem 4: Conjuga-me - Desenho, nanquim sobre papel.

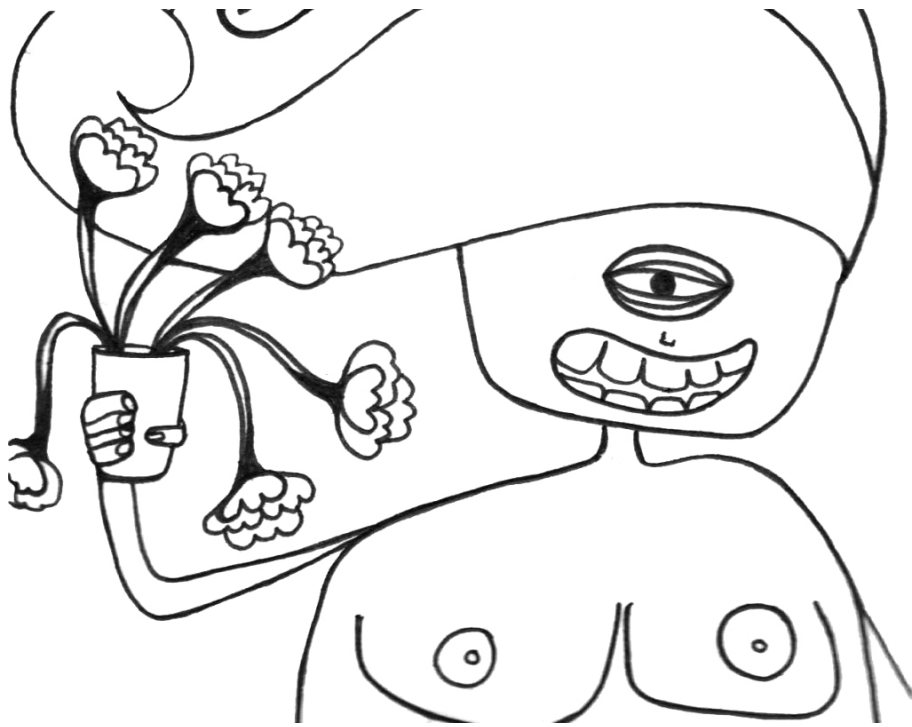


Imagem 5: Venenos - Desenho, nanquim sobre papel.

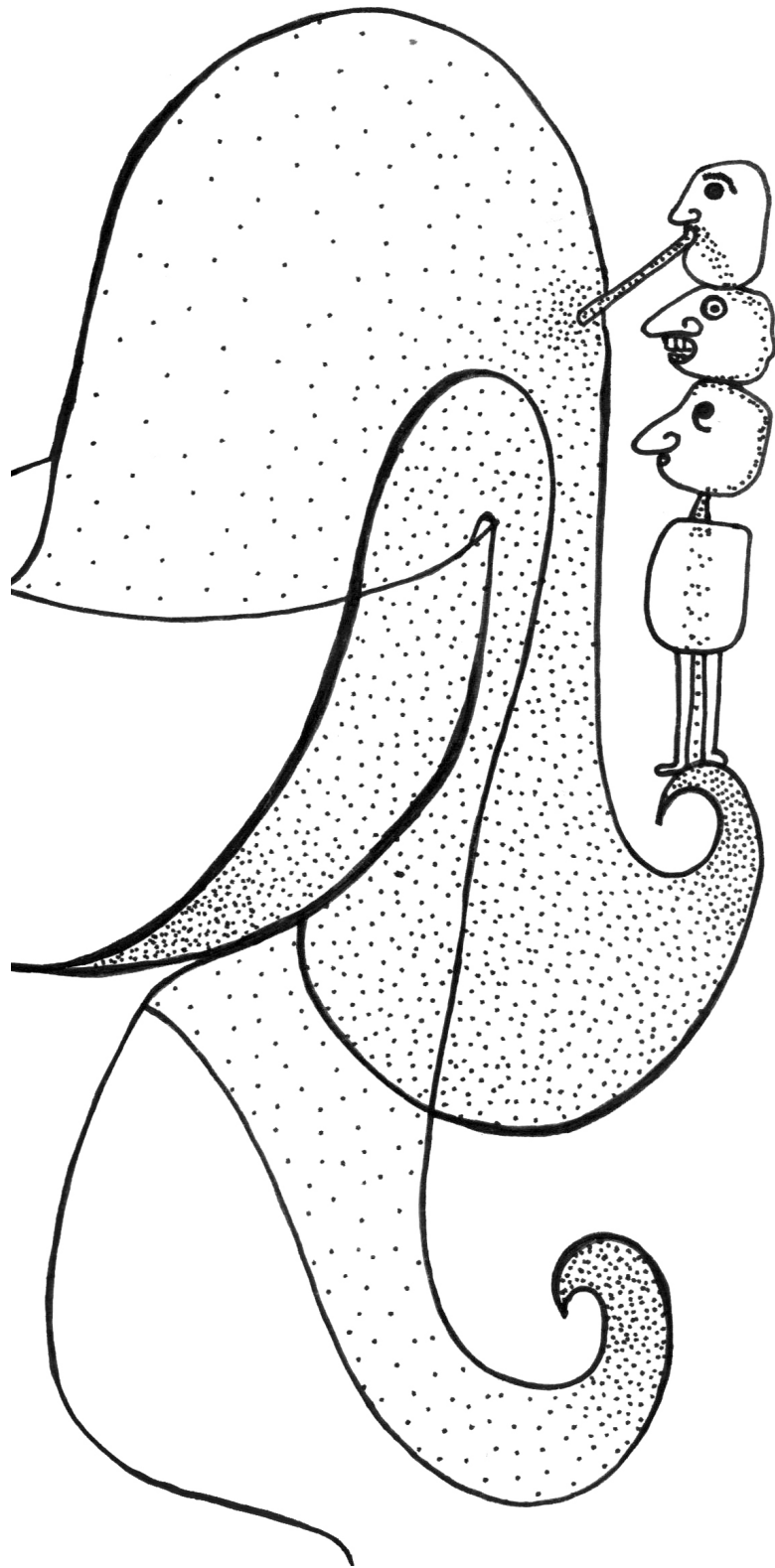


Imagem 6: Sem título - Desenho, nanquim sobre papel.

“O desenho possibilita ver o outro lado do mundo.”

Sergio Firgermann, Desenho e opacidade.

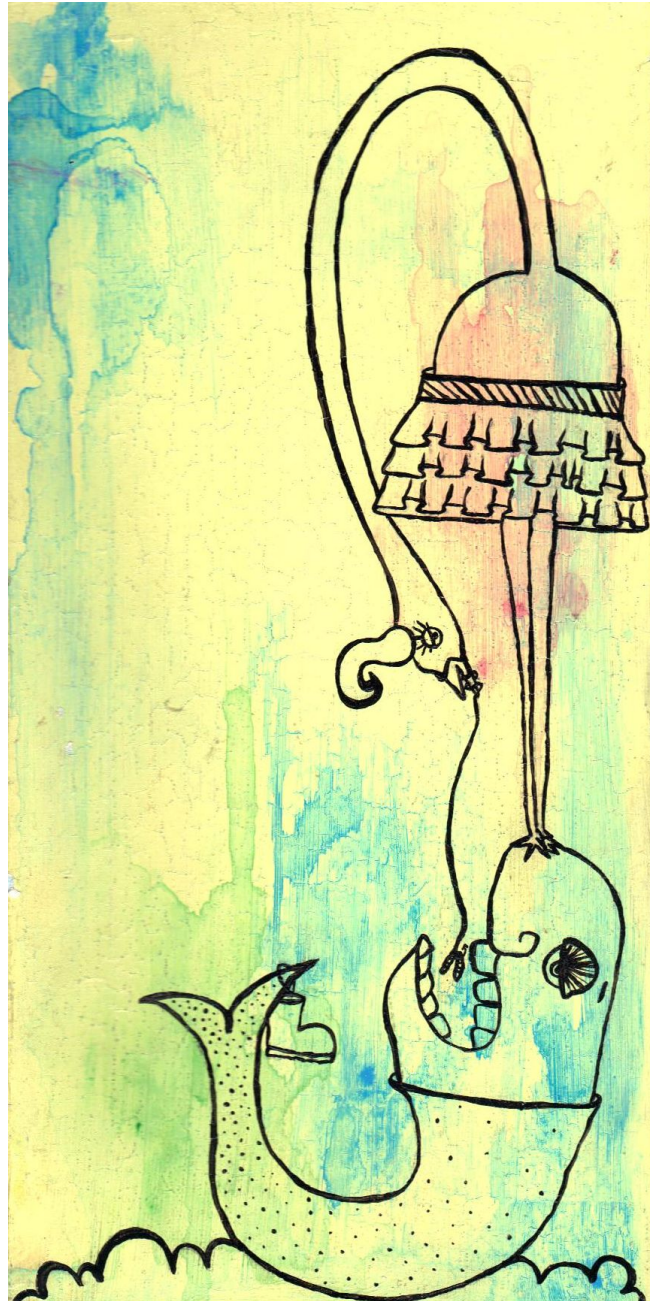


Imagem 7: Desenho, tinta acrílica sobre tela.



Imagem 8: Desenho criado a partir de manchas de tinta acrílica aguada e nanquim sobre papel.

Desenhar é várias coisas.

É lançar a linha no espaço, anarquicamente, mas com aquela ordem interna que só quem faz sabe.

É estabelecer um continente, que aparentemente não contém nada, mas onde pode caber tudo

(e onde cabe o vazio que é nada e tudo ao mesmo tempo).

É criar relações entre coisas, dando pesos e valores.

É falar de objetos e fazê-los falar.

E finalmente é lançar um olhar para a realidade, procurando e achando significados.

Ester Grinspum

1. APRESENTAÇÃO

O desenho revela o segredo das linhas tranquilas, linhas silenciosas, serenas, linhas quentes, frias, linhas inquietas, instigantes, guardando as particularidades do pensar de seu autor. (LIZÁRRAGA & PASSOS, 2004)

A infância e o desenho, complementares, encanto e descoberta. Um dia, esqueci e nos desencontramos. Apaguei da memória tudo que havia criado ou imaginado até aquele momento. As histórias, como o desenho, também se perderam, “*arruinados por força da amnésia infantil e dos mecanismos repressivos*” (FERREIRA, 2008, p.40). Outro dia reencontrei tudo, revi e revivi, me mostrei novamente para o desenho, para minha imaginação. Assim surgiu Gira(In)Fante e ressurgiu o desenho.

O desenho ressurgiu, mas não era mais o mesmo. O desenho transformou-se em uma espécie de poesia imaginária, ferramenta poderosa que possibilitava transpor os desejos da mente, espetáculo criativo. Espetáculo “*como inversão concreta da vida, é o movimento autônomo do não-vivo*” (DEBORD, 2003, p.9). Autonomia da não regra, da liberdade em construir universos, resgatar lembranças e memórias, criando e recriando significados tanto por aqueles que o fazem quanto para aqueles que o veem. O desenho lança-nos a frente, ao infinito, sem fronteiras, sem limitações. Ele registra, expressa e recupera épocas, fatos históricos, culturas, memórias, conceitos, ideias e sonhos. Aos poucos encantei-me novamente por esta linguagem artística e “*perceptiva, (por este) algo que não se completa, mas que nos convida, sugere, evoca*” (DERDYK, 2004, p.43).

O trabalho aqui apresentado e sobre o qual desdobre reflexões íntimas e pessoais, traz o contínuo processo de criação de personagens que fazem parte tanto de descobertas técnicas, quanto da liberdade que esta me proporcionou para a criação de personagens. Este processo está organizado de forma cronológica, de acordo com o desenvolvimento dos desenhos, em um único texto. Em um primeiro momento, no texto, serão apresentadas as questões que cercam o nome dado ao trabalho e aos temas que cercam a pesquisa. Em um segundo momento, reflito

sobre as características dos personagens e o surgimento dos cadernos como forma de apresentação, o desprendimento dos desenhos do caderno e o retorno a ele.

Por fim, serão desdobradas algumas considerações teóricas sobre como Gira(In)Fante foi apresentada ao público em instalação exposta na galeria Espaço Piloto do Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília como parte da exposição de diplomação em março de 2013.

Gira(In)Fante participa do desenvolvimento de questões infantis, técnicas e dimensões sensoriais da linguagem do desenho. Também exponho como alguns elementos, entre eles, traço, forma, cor, espaço, contexto, e desejo, por tempos passearam pelos universos secretos da minha imaginação. Estes elementos juntos, cada um em sua dimensão foram aos poucos convidados para buscarmos recriar laços uma vez esquecidos. Os personagens criados estão ligados ao lúdico e ao imaginário, em um universo particular para quem os cria e quem os assiste, dando vida a lembranças que, por vezes, se quer existiram. Estes personagens possuem características peculiares e constituem a busca por um estilo próprio de criação. São feitos com diversos materiais, em destaque caneta nanquim, sobre papéis de diferentes formatos e cores e até mesmo tinta acrílica, tecidos e outros materiais. Tudo que está sendo aqui apresentado é o relato de uma pesquisa realizada durante o desenvolvimento do processo de criação de desenhos ligados às minhas lembranças, histórias e memórias infantis.

2. A HISTÓRIA GIRA(IN)FANTE

O pensamento é um labirinto de surpresas.

Solange Jobim e Sousa

Gira(In)Fante, universo paralelo, morada de seres monstruosos, carregados de doçura infantil, desenhos construídos a partir de devaneios e contradições adultas. São chamados de devaneios, os fenômenos lacunares, uma espécie de válvula de escape do nosso inconsciente, que o utiliza para dizer, em tom de brincadeira, aquilo que verdadeiramente pensa, entre outros.

[...] se queremos dar ao devaneio o seu caráter fundamental , se queremos toma-lo como um estado, um estado presente que não precisa construir *projetos*, não podemos deixar de reconhecer que o devaneio liberta o sonhador [...] (BACHELARD, 1988)

As imagens oníricas, provenientes dos devaneios, e as imagens imaginadas são produzidas no inconsciente. As imagens imaginadas são construídas pela imaginação, que segundo Bachelard, não se trata da capacidade de formar imagens da realidade, mas a capacidade de formar imagens que ultrapassam a realidade.

Para ele, a imaginação torna dinâmico o ato do ser humano conhecer a si mesmo enquanto sonhador e pensador. Portanto o poder de imaginar, de certa forma, possibilita expandir mundos, no sentido de que imaginando o ser humano potencializa sua capacidade humana.

Nesse sentido, a imaginação criadora se torna material no devaneio, na liberdade oferecida àquele que devaneia. Segundo Bachelard, os devaneios são os primeiros sinais de liberdade na infância. Do mesmo modo, na fase adulta, é através do devaneio, oferecido pelo poético, que nos tornamos seres livres, liberdade caracterizada pela possibilidade de sonhar.

Esse sonho não se trata do noturno, repleto de tensão, mas o sonho que libera o poder de efetuar ações do imaginário. Portanto, isso é o que diferencia o sonho noturno e o devaneio, o segundo traz consigo um possível sinal de consciência.

O devaneio ilustra um momento de repouso, momento esse presente no desenvolvimento do trabalho aqui apresentado, representado através da criação de desenhos de personagens beneficiados pela tranquilidade lúcida do sonho do dia, que permitiram a construção de novos mundos sem a censura característica dos sonhos noturnos. Desse modo, o devaneio pode ser entendido como atividade onírica com sinais de consciência, onde o sonhador do devaneio está presente em seu sonho.

Os devaneios contidos na própria história desse universo de lembranças que cercam os personagens, deram origem ao nome do trabalho, Gira(In)Fante. O seu significado retoma a idéia de desenhos infantis criados por um adulto, diz respeito ao retorno de questões infantis ou infantis, pensamentos que giram e que de forma cíclica, onde não há início determinado, retomam a liberdade infantil, lúdica, de imaginar e criar.

Existe ainda, no nome Gira(In)Fante, um segundo significado criado a partir de um trocadilho de mosaico²: GiraFante, denominação que resulta das experiências realizadas nos próprios desenhos, pela união de personagens, resultando em uma brincadeira, onde a soma dos nomes de dois animais, girafa e elefante, retoma a idéia de quimeras³ e de seres lúdicos.

² Junção de duas ou mais palavras para a formação de outra palavra (SAMMARRO, 2011, p.30)

³ Quimera (qui-me-ra): Mit. Monstro da mitologia grega, com cabeça de leão, corpo de cabra e cauda de dragão. Fig. Criação absurda da imaginação; fantasia, utopia, sonho.

Elementos lúdicos normalmente são considerados fonte de entretenimento e diversão ou como característica infantil inútil à esfera produtiva. Porém, a sua essência, ligada ao não compromisso da criação, é baseada no ato de romper barreiras, possibilitando expressões criativas e prazerosas.

Lúdico é imaginar, compartilhar e buscar novos universos onde a espontaneidade torna-se elemento fundamental para a criação. O espontâneo liga-se ao natural, não comandado, nem controlado artificialmente. Estado primordial, com o qual chegamos ao mundo.

Os desenhos Gira(In)Fante permitem construir e brincar, mecanismos psicológicos que garantem ao indivíduo distanciar-se do real e do fiel. Segundo Walter Benjamin em seu livro, *Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação*, “A essência de brincar não é um ‘fazer como se’ mas um ‘fazer sempre de novo’, transformação da experiência mais comvente em hábito.” (BENJAMIN, 2003 p.3)

A presença do lúdico nos desenhos apresentados se dá através da criação de universos, histórias e personagens grotescos⁴ que não se limitam a uma ligação simples com o real. Suas formas e características dialogam entre seres monstruosos e figuras com doses de melancolia e comicidade⁵ repletos de significados e extensões entre a realidade e o imaginário.

São desenhos “fonte de entretenimento e distração livre de angústia e de esforço, que abrem um momento suspenso na continuidade da vida cotidiana” (BECKER, 2010). Essas extensões funcionam como uma espécie de universo paralelo, onde seres reais, como animais, dialogam com seres folclóricos e/ou inventados. Desse modo, por exemplo, uma sereia pesca um galo preso a um vaso de cactos.

⁴ Grotesco (*gro-tes-co*): Adj. Que suscita o riso por sua extravagância: personagem grotesca. Ridículo, excêntrico, cômico: figura grotesca. Gênero grotesco, oposto ao sublime.

⁵ As forças matizes como ironia, sátira, humor e grotesco são geradores de comicidade em maior ou menor grau, dependendo da situação e da disposição psicológica de seus usufruários. (MARTINS, 1998 p.2 In: SAMARRO, 2011 p.30)



Aparentemente sem significado, os desenhos e seus diálogos iniciam pequenas histórias e abrem espaços para o surgimento de outros personagens. Desenhos com características singulares. As bocas dos personagens são enormes e com dentes a mostra, olhos diferenciados, membros sem proporção, seres criados com asas, presos a anzóis, repletos de símbolos e códigos que me remetem a questões da infância.

Os desenhos são construídos com caneta nanquim preta e colorida, e, inicialmente contavam com colagens de bilhetes de viagem, cópias de fotografias e de trechos de cartas. O uso de linhas para construção dos desenhos possibilita maior liberdade durante a composição das imagens, contribui para maior nitidez dos detalhes mediante a inserção de texturas, linhas e padrões de estampa. Já o uso da cor, em um pensamento inicial, não favoreceu as questões tratadas no desenho, como as características dos personagens, suas bocas e dentes grandes, por exemplo.

Nesses aspectos, através do traço, da temática, do material para criação de personagens e pelo uso do de padrões e estampas , os meus desenhos fazem referência ao trabalho da artista plástica Luisa Günther. A artista constrói personagens com traço ilustrativo ligados a seres humanos, animais e plantas com utilizando caneta nanquim e com características onde o uso da linha através de padrões dão inicio ritmos visuais⁶.

⁶ Ritmos Visuais: O ritmo é um movimento que pode ser caracterizado como um conjunto de sensações de movimentos encadeados ou de conexões visuais ininterruptas.

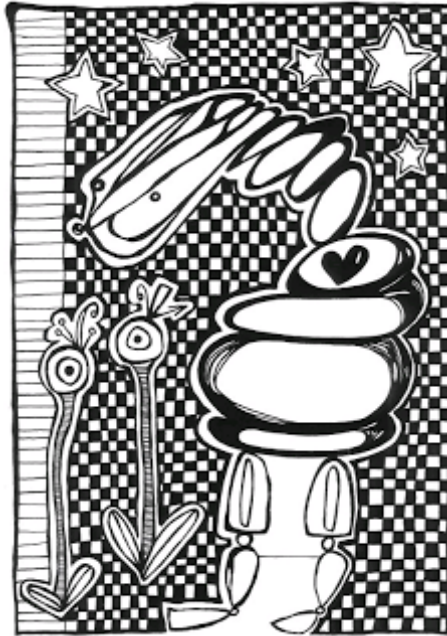


Imagem 9: Luisa Gunther, Naritoon, 2006. Nanquim sobre canson, A4.

O suporte para os meus desenhos é o papel, sem distinção de cor ou textura, algumas páginas vazias se encontram em meio aos cadernos reservados a determinados momentos, onde me eram remetidos ou retomadas lembranças, histórias e sentimentos. Os cadernos e seus espaços em branco, estão presentes nos discursos acerca do livro de artista onde “existe uma narrativa, entendida como o intervalo de sentido entre uma página e outra, entre imagens ou palavras, e que deve ser preenchido pelo leitor” (CADOR, 2010 p.660). Assim, no meu trabalho, as páginas vazias trazem a idéia de reestruturação e formação do pensamento, onde ainda assim, existem desenhos imaginários, construções ímpares e individuais, alvos de leitura ou releitura do universo fictício proposto pelos personagens.

Um livro envolve o tempo de sua construção e os tempos de seu desfrute. Cada vez que viramos uma página, temos um lapso e o início de uma nova onda impressiva. Essa nova impressão (e inteligência) conta com a memória das impressões passadas e com a expectativa das impressões futuras. (SILVEIRA, 2008 p.72)

Entende-se por livro de artista “um livro produzido por um artista, diretamente ou não” (SILVEIRA, 2010 p.765) considerado como participante do “processo de

interação com a memória do artista, matéria motriz da mente criadora” (CIRILLO, 2011 p.1411) e como objeto de arte onde apresenta “modalidades de expressão visual e mecanismos de circulação próprios” (KERN, 2010 p.715).

Os meus cadernos confeccionados manualmente, com capas de tecidos estampados, fazem relação aos livros de artista, pois são uma espécie de diário visual, onde são reunidos pensamentos, desejos e interesses através da representação visual que envolvem memórias e fatos vividos na minha infância, como: os animais que viviam na chácara do meu avô, o vontade de conhecer uma sereia durante as férias na praia ou de nadar com um cardume.

Essa mediação *memorial*⁷ “é o conjunto de traços culturais imediatamente grafados (na memória do artista) e que são resgatados, tanto no conceito quanto na forma que envolveu o fato vivido” (CIRILLO, 2011 p.1417), em diálogo com essas questões e o trabalho aqui apresentado, podemos citar os trabalhos dos artistas Sami Hilal (1952) e Shirley Paes Leme (1955). Nos cadernos de artista de Sami Hilal há indícios de memórias do que foi vivido por ele, sua origem árabe aparece em signos “que se põem por semelhança formal com a experiência da cultura de seus pais” (CIRILLO, 2011 p.1417), acrescentando ao trabalho do artista, assim como nos meus desenhos, uma memória afetiva.



Imagem 10: Sami Hilal, *Biblioteca*, 2000/2008.

⁷ Conjunto de traços culturais que definiram o artista como sujeito existente como tal. (CIRILLO, 2011 p.1417)

A artista Shirley Paes Leme, “frequentemente busca imagens familiares, ou do seu *habitat* imediato, as referências dialógicas que irão construir o seu trabalho.” (CIRILLO, 2011 p.1417) Em seu caderno, a artista desenha imagens que fizeram parte da sua infância, objetos que dialogam com outro, mas que originam um diálogo a partir da memória da própria artista. Assim, as imagens “dialogam com aspectos da cultura por meio de impressões formais e conceituais deixadas na (sua) mente por traços culturais.” (CIRILLO, 2011 p.1417)

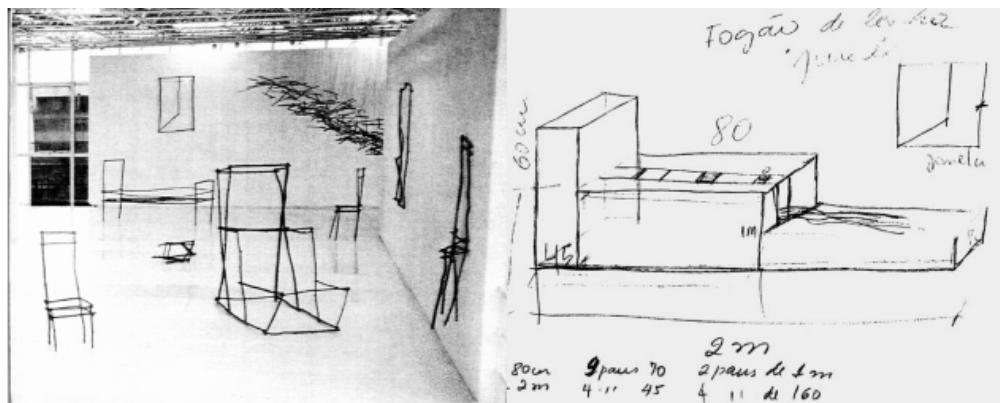


Imagem 11: Shirley Paes Leme, Fogo Fel, 1998. Ao lado, detalhe de um de seus projetos.

A utilização do desenho como um projeto surgiu durante o andamento do processo, os personagens precisaram ser soltos, deixar o universo protegido do diário, esquecer a magia do segredo contido e tornar-se história secreta comum. Desse modo fazer com que as imagens que “compõem memórias, tanto coletivas quanto individuais, estabeleçam relações de identificação de vários sujeitos” (BECKER, 2010 p.90).

A primeira tentativa de desprender o segredo contido nos diários surgiu através do não abandono total dos cadernos, mas da construção de bonecos como uma extensão dos desenhos, inseridos ou como suporte para eles. A minha vontade de “dar vida” aos desenhos surgiu na infância, quando imaginava criar meus próprios brinquedos e bichos de pelúcia.

Torres García (1874-1949) aparece como referência em meu trabalho através da construção de brinquedos e do seu interesse por “objetos lúdicos”, o artista “vivenciou a fabricação de brinquedos de madeira, os quais chamava “*juguetes desmontables*”. (BRIGNOL & CHEREM, p.6) Essa relação de García com os brinquedos esteve sempre presente em suas produções, levou tão a sério a história da fabricação que “fundou em 1924 a Aladdin Companhia de Brinquedos, destruída por um incêndio.” (BRIGNOL & CHEREM, p.6) Os brinquedos do artista foram exportados para vários países e apreciados como obras de arte, “pela originalidade e linguagem estética” (BRIGNOL & CHEREM, p.6), mas apesar disso, ele retornou a produção de brinquedos artesanais, “o reencontro com os brinquedos autêntico.” (BRIGNOL & CHEREM, p.6)



Imagem 12: Joaquim Torres Garcia, Perro, 1924/1925; 19,5x 12,5x 2,2 cm.; madeira pintada

Os bonecos feitos por mim carregam esse caráter artesanal, são construídos com feltro e costurados (sem muita habilidade) a mão com linha de bordar e recebem enchimento de silicone, material utilizado na confecção de bichos de pelúcia. A estrutura desses bonecos é baseada nos desenhos feitos nos cadernos

para que o brinquedo⁸ possa causar diferentes sensações e percepções no espectador.

Outras produções artísticas buscam no lúdico a expressão de seu sentir, como referência a minha produção destaco a Toy Art. Essa manifestação contemporânea ganhou espaço no cenário mundial na década de 90 e é caracterizada pela customização de brinquedos ligados ao design, ilustração e elementos da cultura pop. São brinquedos feitos para adultos, com estética visual que foge dos padrões e com temática geralmente infantil unida a temas polêmicos como violência, política, erotismo, comicidade, etc.

Toy Art dialoga com o meu trabalho através da construção de personagens originais, ou seja, eles não são bonecos reproduzidos de filmes ou desenhos animados, que devido a sua escala de manufatura, permite que cada objeto confeccionado “seja personalizado, indo de encontro aos brinquedos dos artistas que buscaram inseri-los no pertencer, na memória lúdica” (BRIGNOL & CHEREM, p.6). Além disso, destaca-se um paralelo com o meu trabalho com relação ao caráter subversivo encontrados nas de características agressivas ou grotescas estarem presentes em personagens fofos.



Imagem13: Gira(In)Fante: Cadernos de desenhos em bonecos de feltro.

⁸ s.m. Objeto destinado a divertir uma criança. Brincadeira; folguedo; divertimento.

A Toy Art está diretamente ligada Cultura Pop japonesa. O movimento japonês começou a ser formado no pós-guerra, com a ocupação de seu território por tropas norte-americanas, fazendo que com isso, o Japão passasse por grandes transformações, inclusive culturais. Porém, a cultura ocidental não foi simplesmente absorvida pelos japoneses, eles “criaram seus próprios ídolos baseados na fórmula de produção americana e incorporaram, neste processo, elementos particulares, próprios da cultura local.” (SIQUEIRA, 2009 p.14)

O pop japonês surge como referência em meu processo criativo através das obras do artista Takashi Murakami devido a seus personagens imaginários apresentarem características semelhantes ao meus desenhos, como: as bocas enormes, dentes a mostra, olhos desiguais, uso de estampas e padrões e a alusão ao universo infantil.



Imagem 14: Takashi Murakami, 2010.

Pensando ainda na idéia de deixar os caderninhos, realizei desenhos em folhas maiores, sem que os personagens perdessem sua essência principal e individual. Iniciei esses desenhos a fim de criar um universo para os personagens, através de situações e diálogos entre eles (Fig. 3 p.11). O processo de organização

dos universos “monstruosos” tornou-se possível a partir de um primeiro personagem, esse, servia como uma espécie de protagonista para a cena, que envolvia, construía diálogos, sua própria história e inúmeras paralelas a ela.

As composições de cenas e cenários remetem as obras do artista Hieronymus Bosch. Suas obras, em semelhança aos desenhos apresentados, tem uma grande riqueza simbólica, um mundo de sonhos e pesadelos, onde o artista representava seres meio-humanos e meio-animais num ambiente imaginário. O artista, inventor de monstros e fantasias constrói universos onde os personagens interagem entre si.



Imagem 15: Hieronymus Bosch, Jardim das delícias, 1510 , óleo sobre madeira.

Os desenhos em papel maior trouxeram algumas dificuldades. Ao iniciar a construção de universos e situações, os desenhos pareceram necessitar de um diálogo e de compartilhar características, como gestos e objetos, para que a composição fosse harmoniosa, isso tornou o processo menos intuitivo e mais racional. O processo de construção de personagens, cenas, situações e universos paralelos foram somados, posteriormente, a personagens em tamanho bastante superior aos feitos anteriores, retomando a ocupação individual do personagem no papel, como uma espécie de detalhe daqueles universos imaginários.

O desdobramento do trabalho possibilitou a utilização de novos materiais e a busca constante pelo desenvolvimento dos personagens trouxe a tona o desejo de realizar novos testes utilizando a cor na criação dos desenhos. Na primeira experimentação uni esses desenhos a pintura (Fig.7 p.16), em telas e com tinta acrílica colorida, foi criado o fundo aguado e com tinta preta e traços finos realizos os desenhos. A tentativa de realizar pinturas a partir dos desenhos aconteceu de maneira intuitiva e possibilitou a exploração do traço, porém o resultado não foi satisfatório, pois apesar de proporcionar o desprendimento sequencial e o fechamento de um pensamento característico do caderno, o trabalho não se tornou uma pintura e permaneceu sendo um desenho sobre tela.

A segunda experimentação surgiu a partir de manchas de tinta acrílica aguada sobre o papel. As manchas criam formas e com a caneta nanquim de cor preta originam personagens integrados. A utilização das manchas coloridas, construídas de forma aleatória no papel, tornou possível a construção de personagens integrados, *xifópagos*⁹ que unidos por seus corpos formam seres deformados, doces monstros com os traços já presentes nos desenhos anteriores. Essa integração acontece devido à construção de dois ou mais personagens em uma única mancha, assim, as imagens se confundem, criando novos desenhos e diálogos.

Os trabalhos realizados com tinta aguada não obedecem a padrões de tamanhos de papel ou de cores. O uso das manchas proporcionou leveza e liberdade aos personagens sem que esses perdessem as características particulares do desenho. Desse modo, em um mesmo desenho constitui de maneira espontânea, devido a forma como a tinta aguada é lançada no papel, o surgimento de uma possível organização de pensamento, do imaginário e da memória, representados pelos seres siameses, ou não, em diálogo com objetos que flutuam pelo universo do papel.

Apesar das dificuldades encontradas, a cor na segunda experimentação, ao contrário da questão relatada na primeira, destacou o bom humor dos desenhos, possibilitou a construção de novos personagens e a utilização de novas formas de

⁹ Diz-se de dois gêmeos que nascem ligados desde o apêndice xifoide até o umbigo

apresentação. Ela tornou-se elemento valorizador do traço e da forma dos personagens, espécie de sopro de vida, reforçando ainda mais a presença lúdica e monstruosa dos desenhos.

Esses desenhos, durante todo o processo de pesquisa foram encontrados e reencontrados, novos personagens e histórias surgiram, porém em um novo momento, após as diversas experimentações e descobertas, houve a necessidade de resguardá-los novamente, de retomar o segredo violado, de torná-los presente àqueles que desejassem adentrar no universo imaginário a qual pertencem.

Dessa maneira, a estrutura inicial dos desenhos feitos com caneta nanquim e organizados em cadernos com capas estampadas, foi adotada, retomando a estrutura de livros de artista, seu caráter intimista e pessoal de objeto onde são registradas idéias, passeios, viagens e lembranças, fazendo referência as Câmara de Maravilhas ou Gabinete de Curiosidades.

Gabinete de Curiosidades eram coleções, trabalho, principalmente, dos coletores dos séculos XVI e XVII, de objetos feitos pelo homem e retirados da natureza em expedições ao Novo Mundo¹⁰. Porém o caráter efêmero das coleções, “o modo como foram se formando e se perdendo fizeram com que o colecionador cuidasse de registrar seu inventário para mantê-las por mais tempo, através das representações iconográficas de seus tesouros.” (PEREIRA, 2006 p.408)

Em referência ao meu trabalho o Gabinete de Curiosidade aparece através da não divisão entre observação, documento, devaneio e imaginação, as representações do imaginário “compõe-se das percepções de mundo” (PEREIRA, 2006 p.408) durante nossa trajetória social. Assim:

A elaboração das memórias individuais constitui-se através de mecanismos diversos, inclusive o uso e apropriação das imagens, que, uma vez compartilhadas, tornam-se memórias coletivas – imagens híbridas de um tempo, de uma parte do mundo ou de um modo de vê-lo. (PEREIRA, 2006 p.409)

¹⁰ Novo Mundo é o termo criado pelos europeus para designar o continente americano. A expressão teve seu uso difundido no período do descobrimento do novo continente, a América

O artista Walmor Corrêa em seu trabalho *Unheimlich*¹¹ aproxima o diálogo entre o livro de artista e o Gabinete de Curiosidades com o meu trabalho. Nesse trabalho o “artista pesquisou e escolheu alguns espécimes formados por híbridos de diferentes animais ou de animais e humanos em um único ser e que ainda povoam o nosso imaginário” (CADOR, 2012 p.58) e formou um livro. A técnica utilizada pelo artista, em nada tem a ver com Gira(In)Fante, porém a ligação do seu trabalho com o imaginário individual e coletivo, através de desenhos de animais com características humanas e seres humanos com características animais e a união desses seres monstruosos em um livro fazem alusão a idéia dos desenhos criados por mim a partir de lembranças, devaneios e desejos infantis como, por exemplo, a sereia (Fig.1 p.8).

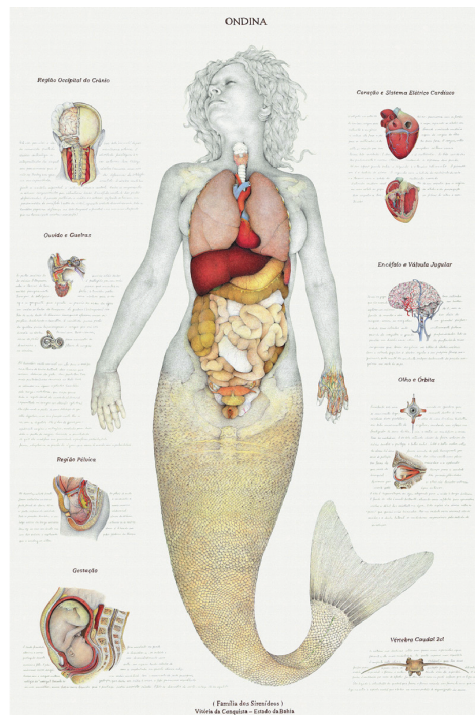


Imagem 16: Walmor Corrêa, UNHEIMLICH, IMAGINÁRIO POPULAR BRASILEIRO, 2005.

¹¹ termo utilizado por Sigmund Freud, referente ao que não é doméstico, não simples, rude — um estudo que interroga o sentimento estético e questões do belo e da morte



O processo de registro e criação de personagens ligados as minhas histórias e memórias infantis resultou em um caderno com cerca de trinta desenhos intercalados entre folhas brancas e coloridas, ornamentadas ou não, que refletem toda trajetória dos personagens e de suas histórias ocultas. Os personagens voltaram a aparecer individualmente, desenhados com caneta nanquim preta.



Imagem 17: Gira(In)Fante, caneta nanquim sobre papel branco e decorado

O caderno finalizado se transformou em um livro-objeto, assumindo assim, ser um objeto de arte onde o espectador torna-se uma espécie de leitor das narrativas criadas pelo artista. Ele, além de conter desenhos de personagens, se tornou um boneco através da capa feita de feltro, retomando a idéia dos bonecos confeccionados durante o processo a partir dos desenhos.



Imagem18: Capa Gira(In)Fante, feltro, linha e cola sobre papelão.

O livro-objeto como obra final do processo criativo fez parte da Exposição dos alunos de Diplomação realizada na Galeria Espaço Piloto – UNB entre os dias 01 e 30 de março 2013. Juntamente com ele, para exposição, foram utilizados dois cadernos confeccionados durante o processo de desenvolvimento do trabalho, contando com a presença de bonecos como extensão dos desenhos (Fig.13 p.41).

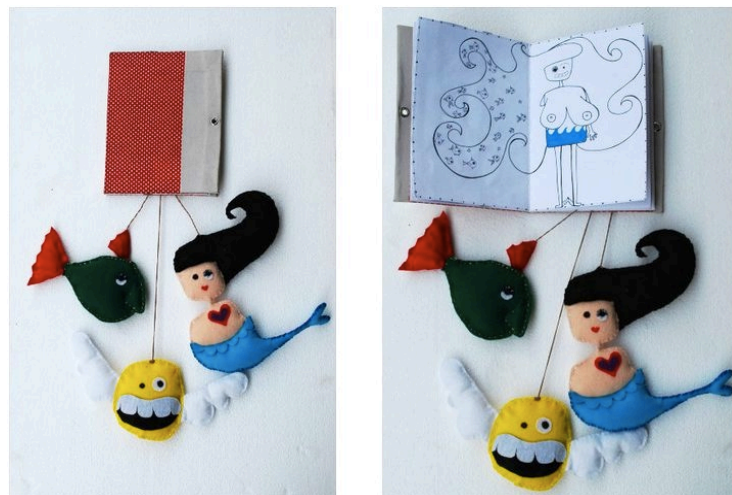


Imagem 19: Gira(In)Fante: Caderno de desenho e bonecos de feltro.

Esses cadernos foram dispostos em uma parede em uma altura aproximada de 1 metro e 50 centímetros do chão, pendurados com pequenos pregos. A parede foi revestida com papéis decorados com diversas estampas, fazendo uma alusão aos tecidos utilizados para confeccionar as capas dos cadernos feitos durante todo o processo, resgatando a ligação desses tecidos com as lembranças da minha infância. Os papéis decorados foram colocados inicialmente de forma regular, formando uma espécie de colcha de retalhos, porém a posição resultou na limitação do espaço proposto para as obras. Por isso, com o auxílio da minha orientadora, foram colados papéis, de diferentes tamanhos e de forma aleatória ao lado dos papéis já colados. Essa mudança com relação aos papéis na parede tornou o espaço mais descontraído, dialogando diretamente com os desenhos e bonecos ligados ao lúdico.



Imagem 20: Disposição inicial dos papéis decorados na parede.

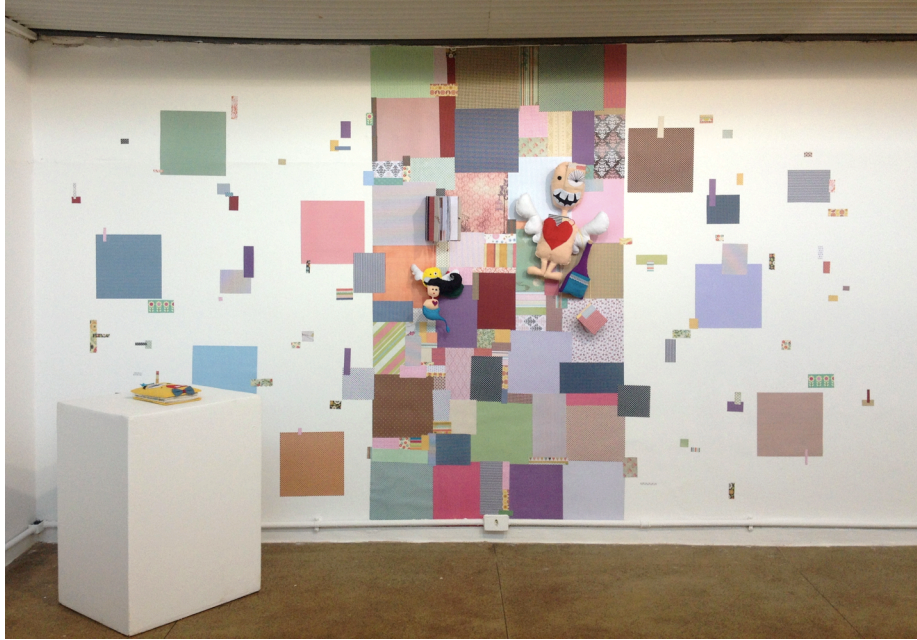


Imagem 21: Disposição final dos papéis decorados na parede.

O livro-objeto, Gira(In)Fante foi colocado em um cubo branco com altura aproximada de 1 metro, posicionado entre duas paredes, uma onde se encontravam pendurados os outros cadernos e outra onde se encontrava a etiqueta com as descrições da obra.



Imagem 22: Disposição do livro-objeto no espaço da Instalação.

A proposta da montagem do trabalho foi de permitir que as pessoas pudessem interagir com ele manipulando os cadernos, criando suas próprias histórias e memórias a partir dos desenhos. Esse consentimento de aproximação e manipulação do fruidor com obra dialoga com as características da Instalação enquanto linguagem artística, segundo Milton Sogabe, “a instalação surge com a característica de explorar o espaço tridimensional, como um ambiente no qual o público pode ingressar fisicamente e vivenciar os eventos lá presentes”.

Desse modo, a escolha da instalação como forma de expor os desenhos possibilitou que todos os elementos construíssem um “ambiente juntamente com o público, que além de vivenciar esse ambiente, também passa a ser parte constituinte” (SOGABE, 2008 p.1986) dele.



Imagem 23: Interação das pessoas com obra durante a exposição.

CONCLUSÃO

Durante todo o processo de elaboração e desenvolvimento do projeto Gira(In)Fante foram construídas relações entre as distintas linguagens artísticas através de experimentações de suportes e materiais, proporcionando melhor desenvolvimento e conhecimento do traço, dos personagens e do trabalho proposto.

A partir da de questões ligadas a memória e a lembranças da infância desenhos foram utilizados expressão do imaginário, assim o traço, a forma e da composição tornaram-se ponto de partida para a construção de seres monstruosos e seus universos. A cor trouxe ao trabalho maior preocupação com a composição, proporcionou novo método para construção do desenho, onde esse surgia através da mancha de tinta no papel, garantindo maior liberdade e complexidade.

Logo, dentro dos estudos realizados, pude conhecer artistas e movimentos artísticos que contribuíram para o melhor desenvolvimento do trabalho, reconhecer técnicas que deram aos desenhos destaque a suas características particulares, além de se apropriar do desenho enquanto imagem poética resultante de devaneios. Por conseguinte concluo que o desenho como brincadeira visual e expressão lúdica do imaginário funciona como um imenso rio, seu movimento é repleto de vida, capaz de preservar e recriar de maneira fugaz memórias e o imaginário.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, Eloísa, **Desenho Livre Infantil: leituras fenomenológicas**. Ed.: E-Papers, Rio de Janeiro- RJ, 2004.

ALMEIDA, Alvira, **Arte lúdica**. Ed.: EDUSP; 1997; São Paulo – SP.

BECKER, Aline da Silveira, **História e imagens: a visualidade produzindo infâncias**. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. **Cultura Visual e Infância: quando as imagens invadem a escola**. ed. da UFSM, 2010.

BENJAMIN, Walter, **Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação**. Ed.: Summus São Paulo – SP, 1969/1984.

BRIGNOL, Liliane Moreira; CHEREM, Rosangela Miranda. **Notas para uma relação entre a história da arte e o brinquedo**. Disponível em: <http://gpceid.ceart.udesc.br/revista_dapesquisa/volume4/numero1/plasticas/notasparaumarelacao.pdf> Acesso em: 10 de março de 2013.

CADÔR, Amir Brito, **Os limites do livro**, COLOQUIO DO COMITÊ BRASILEIRO DE HISTÓRIA DA ARTE, XXX, Petrópolis, **anais...** Petrópolis, 2010. Disponível em: <http://www.academia.edu/1784526/cbha_2010_brito_amir_art> Acesso em: 07 de março de 2013.

_____, **Enciclopedismo em Livros de Arista**, Tese para título de Doutor em Artes, Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais – Minas Gerais, 2012. Disponível em <http://www.academia.edu/2423246/Enciclopedismo_em_Livros_de_Artista> Acesso em: 09 de março de 2013.

CIRILLO, José, **Comunicação, memória e processo: os diálogos internos revelados nos cadernos de artista**, 2011. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/chtca/aparecido_jose_cirillo.pdf> Acesso em: 07 de março de 2013.

DWORECKI, Silvio, **Em busca do traço perdido**, Ed.: Scipione Cultural/Edusp, São Paulo- SP, 1998.

DERDYK, Edith, **Disegno, desenho, desígnio**. Ed.: Editora SENAC, 2007.

_____, **Formas de pensar o desenho infantil Desenvolvimento do grafismo**. Ed.: Scipione, 2004, São Paulo- SP.

FERREIRA, Matias Monteiro. **Infans (Im)pertinências do Infantil na imagem**. Brasília: Programa de Pós-graduação em Arte, Instituto de Artes, Universidade de Brasília, 2008.

GÓES, Maria Cecília Rafael de, **O jogo imaginário na infância: a linguagem da criação**, UNIMEP. Disponível em: <[http://ftp-acd.puc-campinas.edu.br/pub/professores/cchsa/msilvia/Especializa%C3%A7%C3%A3o/Monografia s/Cec%C3%ADlia%20G%C3%B3es.pdf](http://ftp-acd.puc-campinas.edu.br/pub/professores/cchsa/msilvia/Especializa%C3%A7%C3%A3o/Monografia%20s/Cec%C3%ADlia%20G%C3%B3es.pdf)>. Acesso em: 12 de novembro de 2012.

ROSA, Luisa Günther, PANGRAFISMOS, **Brasília, 2006.**

IABELBERG, Rosa, **O desenho cultivado da criança- prática e formação de educadores**, Ed.: Zouk, Porto Alegre- RS, 2006.

KERN, Maria Lúcia, **Torres-García: livros-objetos e a criação da linguagem visual**, COLOQUIO DO COMITÊ BRASILEIRO DE HISTÓRIA DA ARTE, XXX, Petrópolis, **anais...** Petrópolis, 2010. Disponível em: <http://www.cbha.art.br/coloquios/2010/anais/site/pdf/cbha_2010_kern_maria_art.pdf> Acesso em: 07 de março de 2013.

MARINHO, Alcyane. **O lúdico e a natureza.** Disponível em: <http://www.anppas.org.br/encontro_anual/encontro2/GT/GT15/alcyane_marinho.pdf>. Acesso em: 13 de novembro de 2012.

MONTANINI, Lia Aparecida Gomes da Silva. **Desenho e jogo simbólico: uma relação possível.** Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação Campinas – SP, 1997

MOREIRA, Ana Angélica Albano Moreira, **O espaço do desenho: a educação do educador**, Ed.: Loyola, São Paulo- SP, 2008.

OSTROWER, Fayga, **Criatividade e processos de criação**, Ed.: Vozes, Petrópolis – RJ, 2008.

OSTROWER, Fayga, **Acasos e criação artística**, Ed.: Campus, Rio de Janeiro – RJ, 1999.

PEREIRA, Rosa Maria Alves, **GABINETES DE CURIOSIDADES E OS PRIMÓRDIOS DA ILUSTRAÇÃO CIENTÍFICA.** In: ENCONTRO DE HISTÓRIA DA ARTE – IFCH / UNICAMP, 2, São Paulo, 2006. Disponível em: <[http://www.unicamp.br/chaa/eha/atas/2006/PEREIRA,%20Rosa%20Maria%20Alves %20-%20IIEHA.pdf](http://www.unicamp.br/chaa/eha/atas/2006/PEREIRA,%20Rosa%20Maria%20Alves%20-%20IIEHA.pdf)> Acesso em: 10 de março de 2013.

ROLNIK, Sueli. **DESPACHOS NO MUSEU: sabe-se lá o que vai acontecer..** . In: CONFERÊNCIA THE DELEUZIAN AGE, São Francisco, EUA, 2005. Disponível em:< <http://www.scielo.br/pdf/spp/v15n3/a02v15n3.pdf>> Acesso em: 08 de março de 2013.

SAMARRO, Camila, **Trocadilho sobre tela**, Monografia para título de Bacharel em Artes Plásticas, Universidade de Brasília – DF. Disponível em: <http://bdm.bce.unb.br/bitstream/10483/3697/1/2011_CamillaSammarro.pdf> Acesso em: 07 de março de 2013.

SANS, Paulo de Tarso Cheilda, **Pedagogia do Desenho Infantil**, Ed: Alínea, São Paulo – SP, 2007.

SILVEIRA, Paulo, **MEIO ACADÊMICO E LIVRO DE ARTISTA: PRIMEIROS APONTAMENTOS, ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS**, 19, Bahia, 2010. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2010/pdf/chtca/paulo_antonio_de_menezes_pereira_da_silveira.pdf> Acesso em: 07 de março de 2013.

SILVEIRA, Ana, **A RESSIGNIFICAÇÃO DA CULTURA POP JAPONESA EM FORTALEZA: SENTIDOS E SIGNIFICADOS DE SER UM OTAKU**. Fortaleza, 2009. Disponível em: <http://www.cienciassociais.ufc.br/monografias/2009_Ana_Siqueira.pdf > Acesso em: 09 de março de 2013.

SOGABE, Milton. **O ESPAÇO DAS INSTALAÇÕES**: objeto, imagem e público. In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICA, 17, Florianópolis, 2008. Disponível em: <<http://www.anpap.org.br/anais/2008/artigos/180.pdf>> Acesso em: 08 de março de 2013.

TEDESCO, Elaine, **Instalação**: campo de relações. Disponível em: <<http://www.comum.com/elainetedesco/pdfs/instalacao.pdf>> Acesso dia 08 de março de 2013.

ZORZO, Francisco Antônio, **Procedimentos Visuais**: Alguns problemas do desenho Contemporâneo, UEFS – Universidade Estadual de Feira de Santana. Disponível em <http://www.degraf.ufpr.br/artigos_graphica/Procedimentos.pdf>. Acesso em: 13 de dezembro de 2012.